

# DIE ZWEITE SCHLACHT BEI CASTRA CAPITOLIS

Ein Spielbericht für Warhammer 40.000 Apokalypse von Tilmann Krüger und Martin Ellermeier. Fotos von Viola Becker und Paul Neugebauer. Bemalung von Paul Neugebauer (Death Korps of Krieg) und Tilmann Krüger (Orks).

Orkboss Smokey Joe lag mit dem Gesicht nach oben im Matsch. Die Druckwelle einer Mörsergranate hatte ihn mehrere Meter weit durch die Luft geschleudert, und er war in einem Trichter liegengeblieben. Zwar war er unverletzt, aber er konnte deutlich einen langsam schwächer werdenden Pfeifton wahrnehmen.

## Epilog

Ein Blick schweifte über den trüben Himmel. Jetzt hatte er aber endgültig die Schnauze voll! Seit Wochen rann er und seine Jungz fast täglich gegen die Verteidigungsstellungen dieser Menschen an. Und jedes Mal wurden sie zurückgeschlagen, bevor sie diese erreichten. Die Feuerkraft, die selbst ihre einfache Infanterie auf kurze Distanz aufbringen konnte, war durchaus beeindruckend. Und die Menschen wussten diese Feuerkraft auch zu nutzen. Smokey hatte es selten mit derart humorlosen Gegnern zu tun gehabt: Ein ums andere Mal wurden die angreifenden Orks zusammengeschossen, ohne dass sie Gebrauch von ihren Spaltaz hätten machen können.

So machte das einfach keinen Spaß! Einen Großteil der Jungz in seinem Mob kannte er nichtmal mehr vom Sehen. Und ein Haufen guter Kerle war einfach nicht mehr da.

Was hatten diese Menschen davon? Jedes Mal, wenn wieder ein Angriff zurückgeschlagen worden war, fiel das anschließende Bombardement ihrer Stellungen nur noch heftiger aus, und die bleichen Feiglinge starben trotzdem reihenweise. Nur ohne die Spannung und den Nervenkitzel des Nahkampfs. Das war nicht nach dem Geschmack der Orks! So kämpften nur verdammte Grotze! Nein, so machte das

alles keinen Spaß.

Ein neues Geräusch riss ihn aus seinen trägen Gedanken. Über den abflauenden Pfeifton und den Lärm der Schlacht konnte er deutlich sich rasch nähernde Turbinen hören. Er suchte den Himmel ab und entdeckte zwei imperiale Jagdbomber, die zum Angriff auf seinen im Niemandsland feststehenden Mob ansetzten. Na super, dachte er, Napalm. Mehr habt ihr nicht auf dem Kasten?

»Luftangriff! Köppä runta!«

Der Befehl wurde von den Jungz mehrfach wiederholt, und mache davon gaben ihm zu verstehen, dass sie schon in voller Deckung lagen. Mehr ging wohl nicht.

»Dann solltet ihr schon mal mit dem Budeln anfangen, was?« maulte Joe zurück und wandte sich wieder den anfliegenden Jagdbombern zu. Aber statt des erwarteten Hagels aus Boltergeschossen sah er etwas Seltsames: Viel zu früh warfen die beiden Flugzeuge ihre Waffenlast ab, und diese detonierte harmlos ein gutes Stück von seinem Mob entfernt. Jetzt konnte man auch sehen, dass die rechte Maschine eine dünne, weiße Rauchfahne hinter sich herzog. Die beiden Jets gingen in eine steile Kurve über, jeder auf seinen Partner zu, so dass sich ihre Flugbahnen überkreuzten.

Jetzt wurde auch der Grund für dieses seltsame Verhalten sichtbar: Aus den Wolken kamen rote Leuchtpurgeschosse geflogen, die wie tastende Finger nach den imperialen Bombern suchten. Und hinterher kam der Rotä Baron. Seine feuerrote Maschine stürzte fast senkrecht aus den Wolken.

Die Orks am Boden gerieten aus dem Häuschen. Das versprach eine tolle Show zu werden. Der Rotä Baron war der beste orkische Kampfpilot, den es je gegeben hatte. Er verkörperte geradezu die orkischen Ideale vom fairen Kampf Ork gegen Mann und führte damit allen deutlich vor Augen, dass diese selbst in einem Abnutzungskrieg wie

... Fortsetzung auf Seite 6

## Legende

	Infanterie		Laserkanone
	Kavallerie/Bikes		Schwerer Mörser
	Panzer		Geschützatterie
	Läufer		Superschweres Fahrzeug
	HQ-Trupp/ Kommandoabteilung		Killabot
	Spezialkräfte/ Grenadiere		Gargbot
	Mechanisierte Infanterie, gepanzert		Buggy
	Mechanisierte Infanterie, ungepanzert		Missionsziel der Orks
	Kreatur		Missionsziel Imperium
	Gepanzerte Bikes/ Buggy		Bewegung
	Schwerer Mörser auf Selbstfahrlafette		Angriff
	Flammenwerfer auf Panzer		Hab Block CMXXIV
	Jetbikes/Kopta		Hab Block CMXXV
	Einzelobjekt		»Grey Line«
	Trupp		St. Aubin's Monastery
	Zug		South Asylum Power Plant
	Schwerer Bolter		Greensdale Asylum
	Maschinengewehr		Hampton Road Shelter
			»Coffin Gap«
			Hampton Road
			South High Street
			Asylum Road

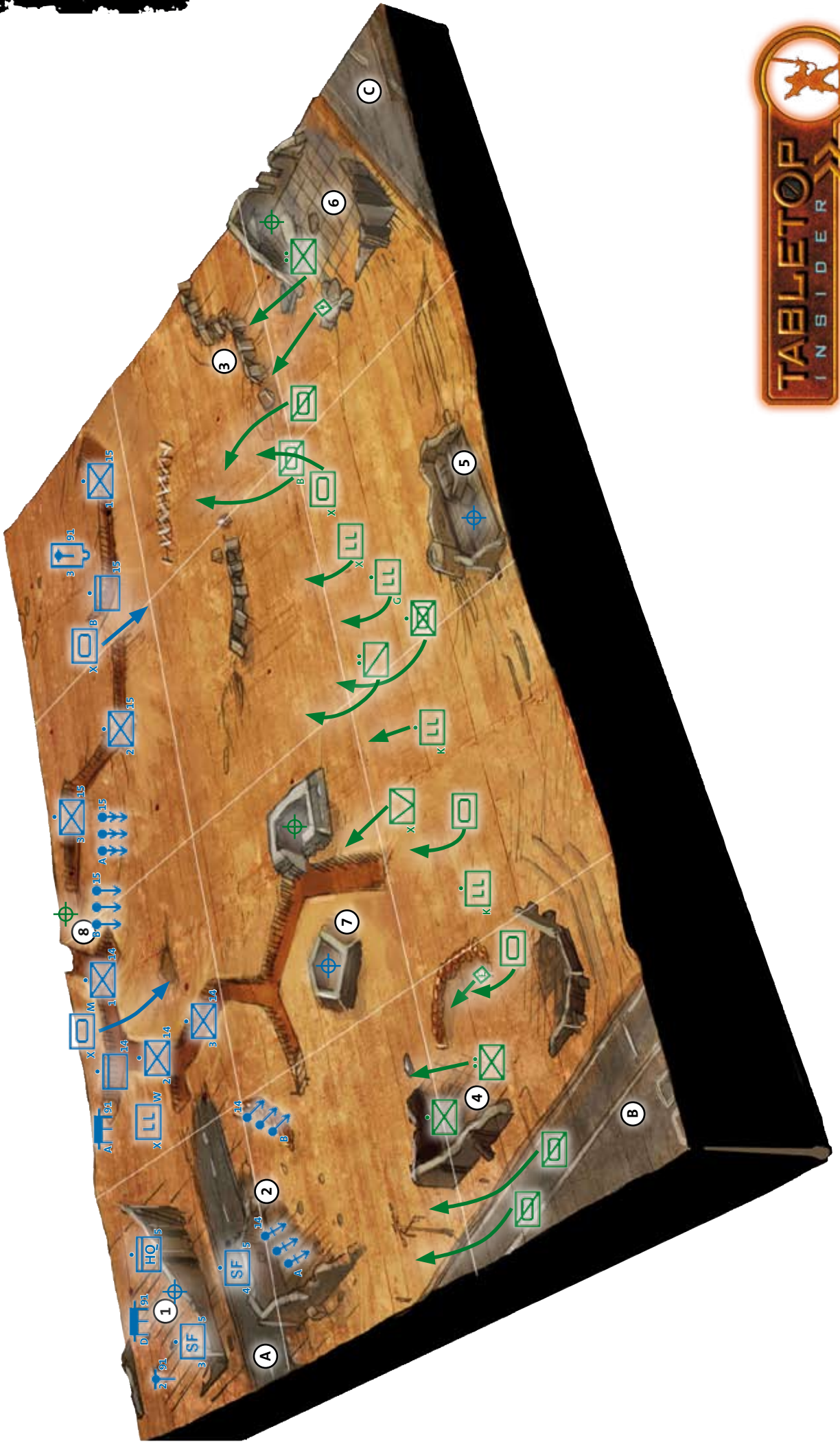
## Tabletop Insider #01

Den vollständigen Spielbericht der **Zweiten Schlacht bei Castra Capitolis** liest du in der ersten Ausgabe von **Tabletop Insider**, dem Mephisto Magazin für Tabletop-Spiele und Miniaturen.

**Tabletop Insider** gibt es im gut sortierten Fach- und Buchhandlungsbuchhandel.



# Spielzug 1



# Spielzug 2



# Spielzug 3



# Spielzug 4



Fortsetzung von Seite 1...

diesem von Bedeutung waren. Überall, wo er auftauchte, inspirierte er so die einfachen Jungz dazu, trotz all der Niederlagen und der Schande weiterzumachen. Damit sorgte er quasi im Alleingang dafür, dass die Wucht des orkischen Angriffs auch nach Wochen noch nicht nachließ. Der Rotä Baron war der unumstrittene Star dieses Feldzugs.

Das Fliegerass hatte inzwischen die Verfolgung des brennenden Bombers aufgenommen, unablässig feuernd. Nach mehreren Treffern brach dem Imperialen eine Tragfläche weg, so dass er taumelnd auf dem Schlachtfeld zerschellte.

Noch während die Orks den Abschuss bejubelten, legte der Baron seinen Fighta blitzschnell auf den Rücken, tauchte nach unten ab und wendete so seine Maschine. Er beendete das Manöver nur knapp über dem Erdboden und jeder Grünhaut weit und breit stockte kurz der Atem. Das elegante Manöver hatte ihn auf Kurs in Richtung seines zweiten Gegners gebracht. Dieser hatte inzwischen beinahe einen vollen Kreis beschrieben, so dass sich die beiden Kontrahenten jetzt praktisch entgegen kamen. Der imperiale Pilot ging in eine harte Gegenkurve, und der Baron nutzte seine hohe Geschwindigkeit für einen senkrechten Steigflug. Kurz bevor sie wieder in den Wolken verschwand, kippte seine Maschine jedoch wieder über den Rücken ab und stürzte abermals fast senkrecht nach unten. Nach einer weiteren Rolle um die Längsachse hatte er seinen Gegner im Visier und eröffnete sofort das Feuer. Der feindliche Jagdbomber versuchte noch auszuweichen, aber es war bereits zu spät. Seine Maschine explodierte in

einem orangefarbenen Feuerball, und brennende Trümmer gingen über den Stellungen der Orks nieder. Die ganze Aktion hatte nur wenige Sekunden gedauert.

Smokey brauchte seinem Mob nicht den Befehl zum erneuten Angriff geben, da die meisten der Jungz ohnehin schon wieder laut schreiend auf dem Weg in Richtung der feindlichen Linien waren.

Der Rotä Baron brauste mit einer Siegesrolle in niedriger Höhe über die vorstürmenden Orks hinweg und drehte ebenfalls in Richtung der gegnerischen Stellungen. Noch während Smokey darüber nachdachte, was das jetzt wieder sollte, nahm der feuerrote Fighta die Gräben des Feindes unter Beschuss und die Infanteristen dort mussten die Köpfe einziehen.

Joe knurrte anerkennend.

»Der verdammte Mistkerl gibt uns Feuerschutz!« brüllte er. »Vorwärts, Rebelz! Schnappt sie euch!«

Er beobachtete, wie der Baron die feindlichen Stellungen überflog und sich wieder auf den Heimweg machte. Dabei konnte er sehen, dass auch dieser inzwischen eine Rauchfahne hinter sich herzog. Und die feindliche Flugabwehr feuerte weiter aus allen Rohren. Die feigen Bastarde, dachte Joe. Nichtmal da können sie einen fairen Kampf akzeptieren!

Und es kam noch schlimmer: Um Höhe zu gewinnen, ging der Baron in den Steigflug über, was der Flugabwehr noch mehr Zeit gab, ihn zu beschießen. Schließlich konnte die imperiale Flak ein paar schwere Treffer landen, und die Maschine begann, trudelnd abzustürzen.

»Kackmist!« fluchte Joe.

Kurz vor dem Aufschlag schoss sich der Baron mit dem Schleudersitz aus seinem Flugzeug. Die Maschine krachte an einer unübersichtlichen Stelle mitten ins Niemandsland, weit von beiden Linien entfernt. Der Baron ging in unmittelbarer Nähe nieder, und das trotz Fallschirm unerwartet hart.

Somkey Joe sah sich um. Die ersten seiner Jungz hatten inzwischen die feindlichen Linien fast erreicht und waren mittlerweile zu beschäftigt, den Absturz ihres Idols zu bemerken. Der Angriff würde jetzt wohl auch ohne ihn funktionieren. Er hatte eine andere Mission.

Kurzentschlossen streckte er einen vorbeilaufenden Ork, der mit einer wirklich fetten Wumme bewaffnet war, mit einem Faustschlag nieder.

»Ey du Faulpelz! Hoch mit dir!« brüllte er den verdutzten Ork entgegen. »Du kommst jetzt mit mir mit! Und schnapp' dir noch zwei, drei andere! Ich habe eine wichtigere Aufgabe für euch!«

>> tk



# DAS GEISTERHAUS

**M**arc Aurelius sah zum Fenster hinaus. »Treten Sie näher, General«, sagte er, ohne sich umzudrehen.

General Pretorius folgte der Aufforderung und betrat den Raum.

»Ich hörte, Sie konnten die Orkhorde zurückschlagen«, fuhr der Inquisitor fort. »Wie weit sind diese Xenos gekommen?«

»Wir konnten die Linie halten, und der Feind hat sich bis zur Asylum Road zurückgezogen.«

»Meine Glückwünsche! Der Dank des Imperiums ist Ihnen und Ihrer Truppe sicher!«

»Wir haben nur unsere Pflicht getan.«

»Ich weiß«, unterbrach ihn Aurelius. »Aber ich wollte Ihnen trotzdem persönlich danken. Und ich wollte Ihnen sagen, wie wichtig ihr Auftrag für das Imperium ist.«

»Danke.«

»Dinge von größter Wichtigkeit hängen davon ab!« Der Inquisitor wirkte ungeduldig: »Die Truppen, die diesen Planeten befriedet haben, werden bald anderswo benötigt. Wir können es uns nicht leisten, hier starke Kräfte als Garnison zurückzulassen.«

Pretorius legte erstaunt den Kopf zur Seite.

»Warum erzählen Sie mir das?«

»Weil das bedeutet, dass Sie weiterhin mit dem auskommen müssen, was noch auf dem Planeten ist. Sie können nicht mit Verstärkung rechnen.«

»Das Death Korps kämpft dort, wo es hingeschickt wird. Und wir kämpfen bis zum Tod.«

»Wir haben nicht ein ganzes Jahr gegen die Aufständischen gekämpft, nur damit Arcanus Prime jetzt umherstreifenden Orks in die Hände fällt!« fuhr der Inquisitor fort. »Wenn das passiert, war alles umsonst. Und daraus wird dann noch viel mehr Schaden entstehen als nur der Verlust eines einzigen Systems!«

»Ich verstehe.«

»Gut!« Aurelius wandte sich nun seinem Gesprächspartner zu. »Dann gehen Sie jetzt, General. Ich wusste, dass ich mich auf Sie verlassen kann.«

Pretorius zögerte.

»Was ist denn noch?« fragte der Inquisitor erstaunt.

»Da wäre noch diese Geschichte, wegen der ich Sie um Ihren Rat bitten wollte, Durchlaucht.«

»Was für eine Geschichte?«

»Nun ja, vermutlich nichts Wichtiges, und ich persönlich glaube ja nicht, dass an der Sache was dran ist, aber...«

»Ja?«

»Also, die Zivilisten in Castra Capitolis erzählen sich, dass es in den Ruinen des alten Greensdale Asylum spukt.«

»Spukt?« Aurelius' Neugier war jetzt geweckt.

»Ja, wie ich ja bereits sagte, es klingt nicht sehr wahrscheinlich...«

Pretorius war jetzt sichtlich nervös.

»Wenn es nur ein Gerücht wäre«, half ihm der Inquisitor auf die Sprünge, »hätten Sie es mir aber vermutlich nicht erzählt, oder irre ich mich?«

»Nein, Hoheit, Sie irren sich nicht. Meine Männer haben nachts in den Ruinen auch seltsame Lichter beobachtet. Irgendetwas geht da vor.«

»Wer weiss sonst noch davon?« fragte der Inquisitor streng.

»Niemand, Hoheit, selbstverständlich!« gab der General zurück.

»Dann belassen wir es auch dabei. Gut, dass Sie sich an mich gewandt haben. Die Sache liegt jetzt nicht mehr in ihrer Verantwortung. Ich werde mich darum kümmern.«

Er wies mit der Hand zur Tür.

»Gehen Sie jetzt, General.«

Der General salutierte, machte auf dem Absatz kehrt und wandte sich zum Gehen.

»Ach, Pretorius!« rief ihm Aurelius beiläufig hinterher.

Der Soldat drehte sich noch einmal um.



»Ja?«

»Ich brauche eine Handvoll ihrer besten Männer, können Sie das arrangieren?«

»Natürlich, Durchlaucht!« erwiderte der Offizier.

»Danke!« sagte Aurelius lächelnd.

Mit einer kleinen Geste gab er Pretorius zu verstehen, dass er ihn jetzt endgültig alleine lassen sollte. Dann sah er wieder zum Fenster hinaus auf den Planeten hinab. Er würde jemanden schicken, der sich die Sache mal genauer anschaut. Der würde dann schon noch herausbekommen, was mit dem alten Asylum nicht stimmte. >> tk



# DAS SZENARIO

## Überblick

**D**ie Zweite Schlacht bei Castra Capitolis wurde ursprünglich zwischen dem Death Korps of Krieg als Verteidiger und den Orks als Angreifer ausgefochten. Der Auftakt dieser Kampagne kann aber mit beliebigen anderen Völkern ausgetragen werden.

Gespielt wird nach Regeln der **Apokalypse**-Erweiterung sowie der 5. Edition von **Warhammer 40.000**.

## Spielfeld

Die Schlacht findet auf einem 72 x 96 Zoll großen Tisch statt. In der Mitte läuft leicht schräg eine 12" breite »Verbotene Zone«.

Das Spielfeld sollte weitgehend aus freiem Gelände mit Gräben, Kratern und einigen Ruinen auf der rechten Seite der Aufstellungszone des Verteidigers (blau) bestehen. Die Ruinen stellen die Ausläufer des Stadtrands von Castra Capitolis dar.

## Aufstellung

Der Verteidiger stellt seine Truppen als erster auf. Er kann bis zu 50% seiner Einheiten in Reserve halten, die nach den Regeln von **Apokalypse** ins Spiel kommen.

Der Angreifer stellt als zweites auf, was darstellt, daß die Verteidiger über den Angriff gewarnt wurden und bereits Stellung bezogen haben. Er kann ebenso die Hälfte seiner Armee in Reserve halten und später ins Spiel bringen.

Der Angreifer erhält automatisch den ersten Spielerzug, was sein Momentum darstellt, auf die feindlichen Linien zuzustürmen.

## Missionsziele

Jede Partei wählt drei Missionsziele. Eines in der eigenen Aufstellungszone, eines in der Verbotenen Zone und eines in der gegnerischen Aufstellungszone.

## Auswirkungen

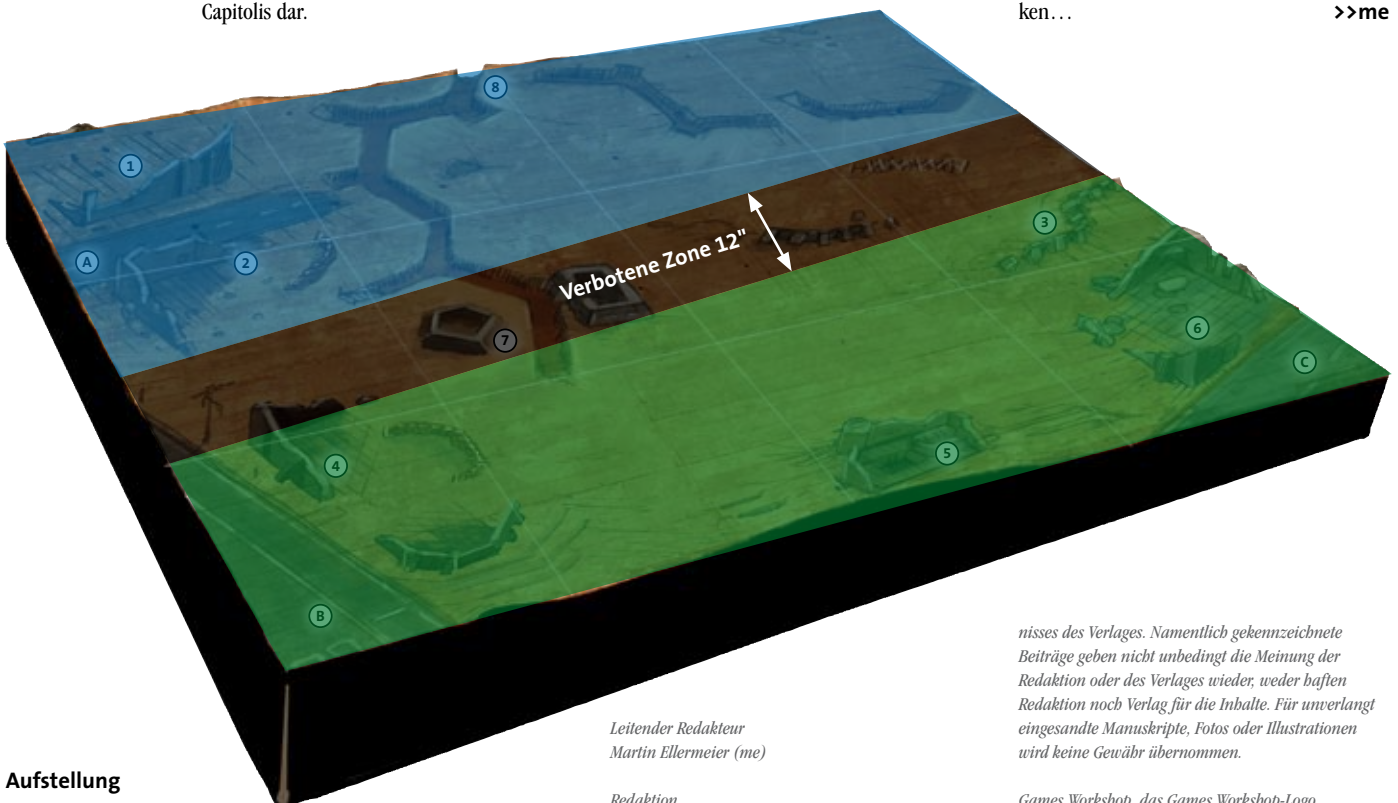
### auf die Kampagne

Der Sieger der Schlacht wird nach den normalen Regeln ermittelt. Der Sieger erhält als Belohnung ein besonderes Szenario für seine Armee, das ihm im späteren Verlauf der Kampagne wiederum taktische Vorteile bringen kann – so er das Bonusszenario für sich entscheidet.

Gewinnt das Death Korps of Krieg, wird im Anschluß das Szenario »Das Geisterhaus« ausgefochten. Können die Orks den Sieg davon tragen, geht es mit »Der Rotä Baron« weiter.

Die beiden Szenarien basieren auf den Regeln für Einsatzkommandos aus der 4. Edition, und wer die Kurzgeschichten auf den vorangegangenen Seiten gelesen hat, dürfte eine gute Vorstellung davon bekommen, was auf die Spieler zukommt.

Ihr müßt euch aber noch bis zum **Tabletop Insider 02** gedulden, bis wir die Spielberichte zu den beiden Szenarien abdrucken... >>me



Aufstellung

## Impressum

Tabletop Insider 01 Online  
April/Mai 2009

Verlag Martin Ellermeier  
An der Lehmkaute 30 • 64625 Bensheim  
USt. Identnummer DE 200 795 556

Leitender Redakteur  
Martin Ellermeier (me)

Redaktion  
Tim Grubbert (tg), Marcus Poblmann (mp)

Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen oder sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar; Die Rechte hierfür liegen bei den jeweiligen Herstellern bzw. Inhabern der Rechte. Copyright © 2009 der Originalbeiträge, des Tabletop Insider-Logos sowie der Gesamtausgabe liegt beim Verlag Martin Ellermeier. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung und/oder Reproduktion auch auszugsweise bedarf des schriftlichen Einverständ-

nisses des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder, weder haften Redaktion noch Verlag für die Inhalte. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos oder Illustrationen wird keine Gewähr übernommen.

Games Workshop, das Games Workshop-Logo, ForgeWorld, das ForgeWorld-Emblem, Warhammer, das Warhammer-Emblem, Warhammer 40.000, das Warhammer 40.000-Emblem, und alle assoziierten Zeichen, Namen, Völker, Völker-Insignien/Embleme/Symbole/Logos, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Einheiten, Produkte, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt und des Warhammer-40.000-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten.