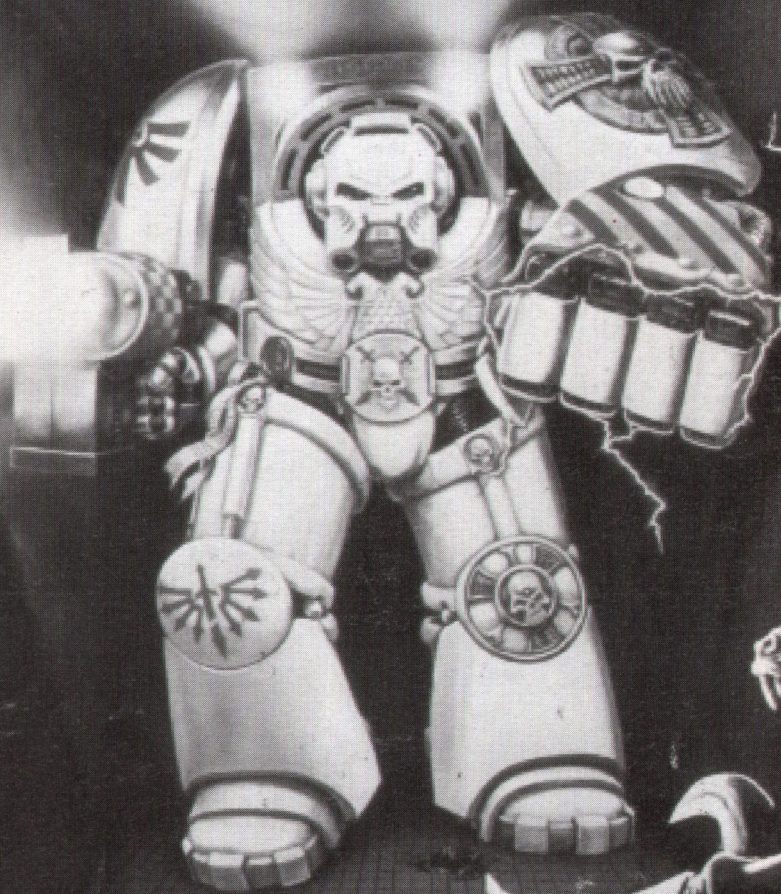


SPACE HULK™



**DIE MISSIONEN
DIE WELT**



KW



DIE MISSIONEN DIE WELT DES SPACE HULK™ INHALT

Die Missionen Die Welt des Space Hulk™	5	Missionen mit zwei Mannschaften	28
Das Imperium	6	Cleanse (Säubern)	28
Das Finstere Zeitalter der Technologie	7	Fight to the Death (Kampf bis auf den Tod)	28
Das Zeitalter des Streits und die Wiedergeburt des Menschen	8	Covering Fire (Feuerschutz)	29
Der Imperator	8	Rearguard (Nachhut)	29
Space Hulks	9	Deathwing im Einsatz	30
Die Genestealers™	10	Menacing Images (Bedrohliche Bilder)	30
Fortpflanzung	10	Witch Hunt (Hexenjagd)	31
Genestealers und Technik	11	Baneful Icon of the Foe (Bildnis des Bösen)	31
Die Eroberung der Planeten	12	Deliverance (Erlösung)	32
Die Legionen Astartes	12	Extrication (Rettender Ausweg)	32
Die Terminators	14	Purge (Ausrotten)	33
Das Grundlagentraining	15	Ante Chamber (Vorkammer)	34
Das Grundlagentraining	15	The Perimeter (Das Einfallstor)	34
Das Fortgeschritten-entraining	17	Funeral Pyre (Feuerbestattung)	35
Die Space-Hulk-Original-Missionen	21	Testament To Honour (Vermächtnis der Ehre)	35
Suicide Mission (Selbstmordmission)	21	Descent (Abstieg)	36
Exterminate (Vertilgen)	22	Web of Flames (Vorhang der Flammen)	36
Rescue (Bergen)	22	To the Emperor (An den Imperator)	37
Cleanse and Burn (Reinigendes Feuer)	23	Search for Evil (Suche nach dem Bösen)	37
Decoy (Ablenkungsmanöver)	23	Seed of the Enemy (Saat des Feindes)	38
Defend (Verteidigen)	24	Tech Support (Verstärkung durch Tech Marines)	38
Missionen mit einer Mannschaft)	24	Ultimate Firepower (Superfeuerkraft)	39
Purify (Reinigen)	24	The Echelon of Foul Spawn (Die Formation der verdorbenen Brut)	39
Blockade	25	Honour on Trial (Ehre auf der Probe)	40
Stranded (Allein)	25	Final Confrontation (Entscheidungskampf)	40
Die verlorenen Schriftrollen	26	Avenged (Gerächt)	41
Advance (Vorrücken)	26		
Vom Schwarm umgeben	27		



DAS IMPERIUM

Schon seit 10.000 Jahren besteht das Imperium der Menschheit, aber seine Gründung läßt sich immer noch klar auf eine einzige Erfindung zurückführen: den *Zeitantrieb*, der den Antiweltraum für die Raumfahrt nutzbar macht.

Mit diesem Antrieb, einem phänomenalen Triumph der Technik, können Raumschiffe astronomische Entfernungen in kurzen Zeiträumen zurücklegen. Die Bedeutung dieser Erfindung für die Weltraumkolonialisierung durch den Menschen kann nicht hoch genug veranschlagt werden. Während irdische Raumschiffe vorher Jahrhunderte brauchten, um den nächsten Nachbarstern der Sonne zu erreichen, konnte plötzlich die gleiche Distanz in nur wenigen Stunden zurückgelegt werden.

Die neugewonnene Fähigkeit, riesige Entfernungen in vergleichsweise geringen Flugzeiten zurückzulegen, führte direkt zu einem breitangelegten Erkundungsprogramm, das unter dem Namen "Große Expansion" in die Geschichtsbücher eingegangen ist. Befreit von zeitlichen Grenzen für den interstellaren Raumflug, begannen die Menschen mit großer Entschlossenheit, die unendlichen Weiten des Weltraums zu erforschen. Nicht lange sollte es dauern, bis die Menschen

reiche, neue Welten entdeckten – Welten, in denen sich Siedler niederlassen konnten.

Die Kolonisierung von Planeten im großen Stil war nur eine der zu erwartenden Folgen der Expansion des Menschen in die Welt der Sterne. Die andere war Krieg. Kaum hatten die Menschen bewohnbare Planeten entdeckt, stießen sie auch auf Außerirdische, von denen viele selbst imperialistische Pläne verfolgten. In schicksalshafter Unausweichlichkeit brach der erste von vielen Sternenkriegen zwischen Menschen und Außerirdischen aus. Der Keim des Unfriedens in der Galaxis war gesät.





DAS FINSTERE ZEITALTER DER TECHNOLOGIE

Die Große Expansion brachte neuen Wohlstand, neues Wissen und neuen Hochmut. Die Geräte, die für das Fliegen im Weltraum und die Eroberung der neuen Welten konstruiert wurden, erreichten einen unglaublichen Grad an Perfektion und waren für die Masse der auf sie angewiesenen Menschen oft mehr als nur ehrfurchtgebietend. Schließlich wurde die Wissenschaft – vom Unwissenden falsch verstanden – gar als Gott verehrt.

Das Ende dieses Zeitalters der Technik kündigte sich durch das plötzliche Auftreten von Psykern – Menschen mit enormen Psi-Psychokräften, wie z.B. der Fähigkeit zur Telekinese. Die Ursache, warum bestimmte Personen plötzlich übernatürliche Psi-Kräfte entwickelten, ist nie restlos geklärt worden, aber innerhalb nur weniger Jahrhunderte waren sie auf fast jedem von Menschen bewohnten Planeten zu finden. Zunächst war die öffentliche Reaktion auf das Psyker-Phänomen geteilt. Auf vielen Planeten wurden die Psyker als gefährliche Fehlentwicklung oder Verirrung der Natur verfolgt. Viele unglückliche Psyker wurden von der ängstlichen, unwissenden Masse aufgegriffen und zu modernen Hexenverbrennungen auf den Scheiterhaufen gezerrt.

Auf zivilisierteren Planeten genossen die Psyker hingegen Schutz. Manche Regierungen versuchten sogar, das Wissen über Psi-Kräfte und ihre Entwicklung zu fördern. In einer Reihe kühner Versuche, die Kräfte der Psyche nutzbar zu machen, wurde es Psykern in offen-toleranten Welten gestattet, ihre neugefundenen Fähigkeiten wissenschaftlich zu untersuchen und mit ihnen zu experimentieren.

Das unkontrollierte Experimentieren mit den Fähigkeiten der Psyker stellte sich als der verhängnisvollste Fehler in der Geschichte der Menschheit heraus. In völliger Unwissenheit über die Kräfte, mit denen sie da umgingen, öffneten Neu-Psyker die Tore der Galaxie für eine Invasion durch außerdimensionale Wesen. Dämonen, schreckliche Wesen des Antiweltraums, Ausgeburten des Chaos, fielen durch die ungeschützte Psyche der Psyker in die Galaxie ein. Bald stapften Ungeheuer jeder nur denkbaren Art über die Oberfläche der bewohnten Planeten und löschten in sinnloser Zerstörungswut Städte und Zivilisationen aus. Feindliche außerirdische Mächte nutzten die Gunst der Stunde, die sich ihnen durch die Notlage der Erdlinge bot, und griffen mit Vehemenz an, um verlorene Gebiete und Rohstoffquellen zurückzuerobern: Das Zeitalter des Streits brach an.

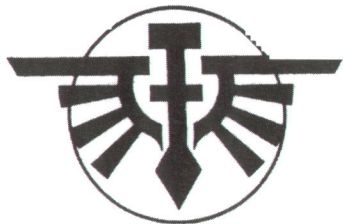




DAS ZEITALTER DES STREITS UND DIE WIEDERGEURT DES MENSCHEN

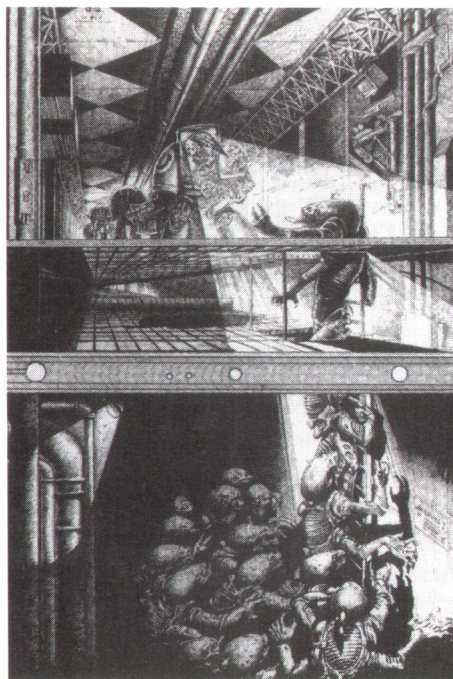
Über 5.000 Jahre wurde die Menschheit von Kriegen heimgesucht. Volk kämpfte gegen Volk, Planet gegen Planet. Die Menschen kämpften erbittert gegen Dämonen, Außerirdische und gegeneinander. Nur die Welten, in denen die Psyker rigoros unterdrückt worden waren, blieben intakt.

Zum Glück fügt es sich oft so, daß gerade die Zeiten der schlimmsten Gefahr die größten Helden hervorbringen. Aus dem Zeitalter des Streits ging ein solcher Mann hervor: der Mann, der schließlich Imperator des menschlichen Universums werden sollte. Mit listiger Diplomatie fügte er die losen Bruchstücke der Menschheit zu einem einzigen Reich zusammen. Völker, die sich ihm nicht freiwillig anschlossen, zwang er mit Gewalt, und ganze Welten, die an die Außerirdischen verloren gegangen waren, eroberte er zurück. Er ist der stärkste Psyker, den die Galaxie je gesehen hat – niemand anderes als der Imperator selbst war es, der die Dämonen schließlich zurück in die klaffenden Spalten des Antiweltraums zurücktrieb.



DER IMPERATOR

Nach 10.000 Jahren regiert der Imperator noch immer. Als Unsterblicher hat er Jahrtausende hindurch das Leben der Menschen in geordnete Bahnen gelenkt, die Menschheit vor den großen Bedrohungen des Weltalls bewahrt und sich selbst für die Zukunft seiner Untergebenen aufgeopfert. Nur die Stärke, die Willenskraft und die Intelligenz des Herrschers haben das Imperium zusammengehalten und es in den Jahrhunderten des Streits und der Zwietracht dennoch zur Blüte gebracht. Dem Imperator allein hat die Menschheit ihr Bestehen zu verdanken.



STEPHEN TAPPIN



SPACE HULKS

Das Imperium ist die größte und höchstentwickelte menschliche Zivilisation, die es je gegeben hat, und schließt in seinen Grenzen Millionen Sterne und Planeten ein. In diesem unendlichen galaktischen Reich ist jede menschliche Kolonie eine kleine Insel im Meer der Leere, von ihren Nachbarn Tausende von Lichtjahren entfernt und an das Imperium nur durch ihre Raumschiffloten angebunden.

Die Raumfahrzeuge, die die Infrastruktur des Imperiums bilden, nutzen die Effekte des *Antiweltraums* aus, eines vollständigen, eigenen Universums, das neben unserem "wirklichen" Weltraum besteht. Die beiden Universen – der wirkliche und der Antiweltraum – sind eng miteinander verknüpft. Für jeden Punkt in unserem Universum gibt es einen entsprechenden Punkt im Antiweltraum. Der Antiweltraum ist aber kein genaues Abbild unseres Weltalls. Zwei Punkte etwa, die in unserer Wirklichkeit zehntausend Lichtjahre voneinander entfernt sind, liegen im Antiweltraum vielleicht nur wenige Kilometer auseinander. So kann ein entsprechend ausgerüstetes Raumschiff durch ein Zeittor in den Antiweltraum eindringen, ein paar Stunden fliegen und in unserem Weltraum Millionen Kilometer von seinem Ausgangspunkt entfernt wieder auftauchen.

Der Antiweltraum gestattet es einem Raumschiff, Hunderttausende von Lichtjahren in nur wenigen Stunden zurückzulegen. Ohne dieses Schattenuniversum würde das Imperium gar nicht existieren können. – Die Sicherheit und Verwaltung eines so kolossalen Reiches wären völlig unmöglich, wenn sich die Raumschiffe nur unterhalb der Lichtgeschwindigkeit im wirklichen Weltraum fortbewegen könnten.

Doch die Reise durch den Antiweltraum ist nicht ohne Tücken. Im Antiweltraum gibt es geheimnisvolle Energieströmungen, -wirbel und -spiralen. Manche Schiffe verschwinden spurlos und tauchen erst Jahrhunderte später oder Millionen Kilometer von ihrem eigentlichen Zielpunkt entfernt wieder auf.

Einige Raumschiffe sind in den seltsamen Strömen des Antiweltraums steckengeblieben, tauchen von Zeit zu Zeit unverhofft im wirklichen All auf, nur um hilflos wieder in das Nichts zurückgezogen zu werden. Solche Raumfahrzeuge haben keine Kontrolle über die Richtung ihrer Reise und treiben jahrhundertlang durch den Antiweltraum. Häufig ist die Besatzung dieser Schiffe noch lebendig: Es sind Verlorene, Gefangene des Nichts. Diese Wesen schlachten herrenlose Raumschiffwracks aus und fügen verwertbare Teile an ihr eigenes Schiff an, um auf diese Weise ihren Aufenthaltsraum zu erweitern oder sogar ein funktionstüchtiges Raumfahrzeug zustandezubringen, mit dem sie dem Antiraum entrinnen können. Diese geballten Ladungen Weltraummüll entwickeln sich, über Jahrhunderte des Ansammelns hinweg, zu monströsen Gebilden, die mehrere Kilometer lang und breit werden können.

Menschen nennen diese schwerfällig dahintreibenden Schiffe *Space Hulks*, d.h. Weltraumkolosse, und betrachten sie mit berechtigtem Argwohn. Denn ein Space Hulk kann sich als verlassenes Raumschiff mit kostbaren Schätzen der Vergangenheit an Bord entpuppen, es kann aber auch ein Hort des Bösen sein, bis ans Dach voll mit hinterhältigen Wesen des Chaos.



DIE GENESTEALERS™

Wild funkelnde Augen aus dem Dunklen. Vier armähnliche Gliedmaßen zum Greifen und Zerreißen. Furchterregende Zähne und Krallen. Der Genestealer (Genstehler) ist ein biologisches Meisterwerk: eine intelligente, erbarmungslose Tötungsmaschine, die weder ein Gefühl der Angst noch ein Gewissen kennt.

Wie alle lebenden Organismen haben die Genestealers einfache Ziele – überleben und sich vermehren –, aber die Weise, mit der sie ihre Rasse ausbreiten, ist absolut einzigartig unter den bekannten Formen des Lebens. Was zeichnet diese schrecklichen Wesen gegenüber anderen hochentwickelten Organismen aus?

FORTPFLANZUNG

Die auffälligste Eigenart der Genestealers ist ihre Methode der Fortpflanzung. Genestealers paaren sich nicht. Es gibt keine männlichen und weiblichen Genestealers. Stattdessen vermehren sie sich parasitär durch Infizieren anderer Rassen mit ihrem Genmaterial.

Mit einem gebietenden hypnotischen Blick lähmt der Genestealer sein Opfer in etwa so, wie eine Schlange ihr Beutetier vor Schreck erstarren läßt. Wenn der Genestealer dann sein Opfer psychisch beherrscht, pflanzt er ihm mit seiner langen beweglichen Zunge ein Ei ein. Dazu führt er seine Zunge, die an den Seiten mit Organen zum Ablegen der Eier, den Ovipositoren, gesäumt ist, in die Mundhöhle des Opfers ein, durchsticht das Schleimhautgewebe des Opfers und legt sein Ei ab. Wenn das Opfer nach dieser zynisch-grausamen Parodie eines Kusses dann infiziert ist, wird es aus der Hypnose entlassen.

Ob infolge des hypnotischen Blicks des Genestealers oder als Wirkung der Hormonabsonderungen des Eies – das Opfer kann sich an die Einpflanzung nicht erinnern, und die ganze Episode erscheint ihm nur wie ein furchtbarer Alptraum. Es klagt höchstens über ein Brennen in den Augen. Jedoch ist eine unbewußte, psychische Verbindung zwischen dem Genestealer und dem Opfer aufgebaut worden; der Genestealer kann die Gedanken und Handlungen des Opfers beeinflussen, ohne daß sich das Opfer dessen bewußt ist. Diese Macht nutzt der Genestealer, um seinem Opfer ein alles beherrschendes Verlangen einzugeben: einen Partner zu finden und Kinder zu haben.

Von diesen starken, unbewußten Trieben gedrängt, pflanzt sich dann das Opfer innerhalb seiner eigenen Art fort. Wegen der Schädigung des Erbmaterials sind die Kinder Mischwesen: halb Rasse des Opfers, halb Genestealer. Bis zur vierten Generation sind diese Mischlinge unfruchtbar und pflanzen sich nur mit der Genestealermethode fort.

Die Mischlinge der ersten Generation weisen in ihrem Aussehen noch eine sehr große Ähnlichkeit mit den reinrassigen Genestealers auf. Von Geburt an, wenn nicht schon vorher, haben sie mächtige psychische Fähigkeiten. Der psychische Einfluß der Sprößlinge, gepaart mit dem Vater- bzw. Mutterinstinkt der Eltern, macht die Eltern blind gegenüber der wahren Monstrosität des Kindes. Liebevoll sorgen sie für das kleine Hybridwesen und tun alles, um Gefahren von ihm fernzuhalten.



Genestealers und Technik

Wenn der Mischling der ersten Generation erwachsen ist, versucht er, andere zu infizieren, die ihrerseits dann Mischwesen der zweiten Generation hervorbringen. Mit jeder Generation nehmen die Mischlinge immer mehr das Aussehen ihrer Elternrasse an und verlieren zunehmend das Aussehen der Genestealer. Ab ungefähr der vierten Generation sind sie äußerlich von reinrassigen Angehörigen der elterlichen Art nicht mehr zu unterscheiden. Das geht soweit, daß sie auch in der Lage sind, sich in derselben Art und Weise fortzupflanzen wie nichtinfizierte Mitglieder ihrer Rasse. Von ihren Kindern sind die einen dann Mischwesen, andere reinrassige Mitglieder der Opferrasse und wieder andere reinrassige Genestealers. Alle Nachkommen der reinrassigen Genestealers neigen dazu, als eine "Großfamilie" zusammenzubleiben, meistens mit dem ursprünglichen Genestealer als Oberhaupt.

Von einem solchen Stammvater wird die Genestealer-Kolonie geführt. Im "Familienverband" wird dieser Patriarch von seiner Nachkommenschaft als Herr und Meister verehrt und als Verkörperung des unverfälschten Bösen betrachtet. Der Patriarch ist der starke Mann hinter einer Parasitenbrut. Wenn er verletzt oder getötet wird, empfindet das die ganze Kolonie als schweren Verlust. Es hat sogar Fälle gegeben, in denen die übrigen Genestealers ihren bössartigen Charakter verloren und den Kampf aufgaben.

Obgleich sie über Hände verfügen, verwenden reinrassige Genestealers keine Werkzeuge: Sie bauen sich nichts selbst. Trotz ihres hochentwickelten, komplexen Gehirns, das ihnen erlaubt, sich in andere Arten zu schleusen und sie psychisch zu beherrschen, sind die Genestealers nicht in der Lage, komplizierte Zusammenhänge wie die Wirkung des Hebels oder des Rades zu durchschauen – auch nicht die des Speers oder der Feuerwaffe. Wenn sie kämpfen, dann kämpfen sie wie Tiere: mit ihren bloßen Zähnen und Krallen reißen sie ihre Gegner in Stücke.

Die Hybridgenerationen unterscheiden sich von ihnen. Zwar ist die erste Generation der Genestealer-Mischlinge technisch noch fast genauso beschränkt wie ihre Vorfahren, doch die nachfolgenden Generationen entwickeln durchaus die Fähigkeit, Technik zu verstehen und zu verwenden. Genestealers in der dritten oder vierten Generation können komplizierte Geräte bauen und bedienen und auch Waffen führen. Aber selbst die folgenden Mischlingsgenerationen sind keine technologischen Erneuerer. – Sie sind an die Fähigkeiten ihrer Wirtseltern gebunden. Wenn ihre Eltern keine koordinationsfähigen Finger aufweisen, entwickeln auch die Mischwesen diese Fähigkeit nicht; wenn die Genestealer-Opfer nie die Raumfahrt erreichten, ist das auch bei ihren Mischlingsnachkommen höchst unwahrscheinlich.



DIE EROBERUNG DER PLANETEN

Da ihnen die nötigen Voraussetzungen für den Bau und den Betrieb eigener Raumschiffe fehlen, lassen sich die Genestealers an Bord der gewaltigen Space Hulks ziellos treiben und warten darauf, von Irdischen oder Außerirdischen “entdeckt” zu werden. Dabei sind die Genestealers unglaublich widerstandsfähig und extrem langlebig. – Sie können jahrhundertlang in der Isolation des Antiweltraums aushalten und geduldig auf eine einzige Begegnung mit einer unvorsichtigen Opferrasse warten. Sobald ein einzelner Genestealer ein Opfer befallen hat, bauen sie auf dem Heimatplaneten des Wirts eine Kolonie auf. Dort vervielfachen sie ihre Zahl, wobei sie sorgfältig darauf achten, nicht entdeckt zu werden. Nach dem Heranreifen von Mischlingen der vierten Generation verlassen einige von ihnen den Planeten als Händler, Kauffleute, Diplomaten und sogar als Soldaten im Dienste des Imperiums. Auf diese Weise breiten sie ihre Kolonien über weitere Planeten aus.



KW

DIE LEGIONES ASTARTES

2.000 Jahre nach dem Zeitalter des Streits hatten die Truppen der Erde ein Reich geschmiedet, das sich fast über die Hälfte des Universums erstreckte. Diese große Erweiterung des Imperiums ist allgemein als der “Erste Kreuzzug” bekannt.

Den Legiones Astartes (offizielle Bezeichnung der Space-Marine-Verbände) ist es hauptsächlich zu verdanken, daß die Kriege siegreich beendet werden konnten und sich die Grenzen des Imperiums auf der Karte des Universums in der Zeit des Ersten Kreuzzugs immer weiter vorschoben.

In dem Jahrtausend unmittelbar vor dem Beginn des Kreuzzugs war ein gewaltiges Forschungs- und Entwicklungsprojekt gestartet worden. Während der aus dem Antiweltraum ausgebrochenen Energiestürme, die im Zeitalter des Streits über die Erde hinweggefegt waren, hatte man modernste Labors in der Sicherheit unter dem Erdboden gebaut. Diese Labors wurden nach Fertigstellung sogleich der Technikbehörde des Imperiums, dem Adeptus Mechanicus, übergeben, die vom Imperator den Auftrag erhalten hatte, eine schlagkräftige Kampftruppe zu bio-designen, die von niemanden zu besiegen sein sollte – eine Gruppe Elitesoldaten mit unbeugsamer Stärke und Treue. Diese neuen Krieger wurden in eigenen klosterähnlichen Gemeinschaften organisiert, den Chapters (Kapiteln).

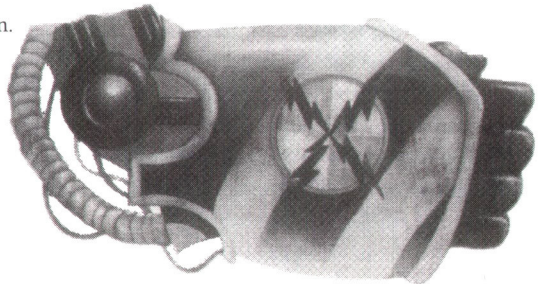


Zu Beginn wurden den Rekruten 19 künstlich gezüchtete Organe eingesetzt. Mit diesen Organen können die Space Marines Handlungen ausführen, die für normale Menschen schwierig oder sogar lebensgefährlich sind. Ein Beispiel ist das Implantat der Phase 7, der sogenannte Preomnor. In einer Operation durch den Brustkasten wird der Preomnor oberhalb der Bauchhöhle eingesetzt und an den Verdauungstrakt des Marines angeschlossen. Dort funktioniert das Organ später als ein vorgeschalteter Magen, der alle Giftstoffe und Toxine, die der Marine zu sich nimmt, neutralisiert. Als Folge davon kann der Körper eines Space Marines beinahe jeden gegessenen Stoff als Nahrung verwerten, ohne schädliche Substanzen in den Kreislauf gelangen zu lassen.

Der Fortbestand eines Chapters (Kapitels) hängt vom Sammeln eines Produkts ab, das meist einfach nur "Gensamen" genannt wird. Ohne Gensamen hat das Chapter keine Zukunft. Die Progenoiddrüse (das Implantat der Phase 18) dient allein der Gewinnung dieses Produkts. Nach der Einpflanzung resorbiert das Organ hormonale Reize und Erbmateriale von den anderen implantierten Organen. Im Reifestadium enthält die Drüse dann jeweils einen Gensamen für jedes Organ, das dem Empfänger-Marine eingesetzt wurde. Nach der Reife kann die Drüse jederzeit entfernt werden. Dann muß sie sorgfältig präpariert und die extrahierten Gensamen gelagert werden. Im Bedarfsfall werden dann die Gensamen kultiviert und damit neue Spezialorgane zum Implantantieren gewonnen. Und so setzt sich der Kreislauf fort.

Der ganze Zauber des Besonderen, der die Space Marines umgibt, entspringt den Chapters, den klosterähnlichen Kapiteln, in die sie sich gliedern. Die Chapters haben ihre eigenen Namen, Rüstungen, Wappen, Banner und Insignien, die Kameraden nennen sich untereinander "Brüder", und das höchste Ideal ist Treue zur Chapter-Ehre. In der ganzen Gemeinschaft herrscht eine Art religiöser Eifer. Sogenannte Chaplains (Kapläne) unterrichten die Marines in den Traditionen des Chapters; Zeremonien und Rituale sind fester Bestandteil des Alltags im Chapter; dem liegt die Idee zugrunde, daß sich die Space Marines vollkommen in die altüberlieferten Lehren des Chapters versenken müßten.

Treue und Zusammengehörigkeitsgefühl treten im Kampf klar zutage, wenn die eine Million Krieger umfassenden Legiones Astartes (ungeachtet des Chapters) im Auftrag des Imperators streiten. In vielen Schlachten seit ihrer Gründung haben die Space Marines das Imperium vor dem sicheren Untergang bewahrt. In den entlegenen Gebieten des weitverzweigten Imperiums halten Einheiten der Space Marines die Kräfte des Chaos von der Menschheit fern. Ihr Mut und ihre Stärke erhalten den Frieden der Zivilisation.





DIE TERMINATORS

Im Laufe der Jahre, die auf die Bildung der Space-Marine-Verbände folgten, kam es zu einer Reihe von Schlachten, in denen die Truppen des Imperiums geschlagen wurden. Als man schon die Leistung der Marines kritisch in Frage stellen wollte, ergab eine Untersuchung, daß die den Kampfschauplatz umgebende Atmosphäre Probleme mit der Rüstung der Space Marines verursacht hatte: Die Rüstungen waren zu schwer und schränkten die Bewegungsfähigkeit der Marines ein, was in einigen Fällen sogar direkt zum Tode geführt hatte.

Der Adeptus Mechanicus wurde vom Imperator beauftragt, eine neue Art von Schutzanzug zu entwickeln, der auch in lebensgefährlichen Situationen wie beispielsweise im Innengehäuse eines Plasmareaktorschildes oder in den hochgradig korrosiven, vakuumdurchdrungenen Gängen eines Space Hulks benutzt werden könnte. Die Terminator-Rüstung, auch als Tactical Dreadnought Armour (taktische Allzweckrüstung) bekannt, ist eine Weiterentwicklung der hermetisch abgeschlossenen Raumanzüge, die von Raumschiffbesatzungen getragen werden. Wenn die Terminator-Rüstung vom Adeptus Mechanicus entsprechend verstärkt wurde, kann sie einen Volltreffer durch die meisten Waffen praktisch unbeschädigt überstehen.

Fast alle Space Marine Chapters sind mit Terminator-Anzügen ausgerüstet. Die Rüstungen sind meist schon sehr alt, da sie durch die Jahrhunderte weitervererbt wurden, und sind mit Kampfspuren und Abzeichen vergangener Schlachten übersät. So werden die Anzüge mit einer alten Reliquien gebührenden Achtung behandelt, und obwohl ihr äußeres Erscheinungsbild scheinbar von Vernachlässigung kündigt, so werden sie doch in perfekt funktionstüchtigem Zustand gehalten. Die Marines, die die Rüstungen heute

tragen, sind nämlich der Überzeugung, ein Reinigen der äußeren Schicht käme dem Wegwischen der Erinnerung an die siegreichen Schlachten gleich, in denen die Rüstungen damals getragen wurden.

Nur den allerbesten Marines des Chapters wird die Ehre zuteil, eine Terminator-Rüstung tragen zu dürfen. Mit dieser Ehre verbunden wird eine Zusatzausbildung, denn die Terminator-Anzüge können nur dann effektiv sein, wenn ihre Technik vorschriftsmäßig eingesetzt wird.

Alle Anzüge enthalten eine eigene, unabhängige Energieversorgung und Lebenserhaltungssysteme. Die Innenauskleidung der Rüstung enthält Teleport-Homers, Bio-Scanner, Energiescanner, Auto-Sensoren, Aufhängungen und Zielpeiler für die Waffen sowie Nachrichtenübertragungsgeräte. Die in den Anzügen vorhandenen Kommunikationsgeräte sind speziell dafür entwickelt worden, sowohl akustische als auch visuelle Signale zu übertragen. Das bedeutet, daß jeder Angehörige einer Terminator-Einheit den Schauplatz über die im Helm der Terminator-Rüstung angebrachte Kamera auch vom Blickpunkt jedes seiner Kameraden übersehen kann. Diese Technik kann auch dazu verwendet werden, die visuellen Signale an einen Befehlshaber zu senden, der nicht auf dem Schlachtfeld zugegen ist.

Die größte Bedrohung für die Terminators stellen die Genestealers dar. Bei den Völkern des Imperiums erinnert man sich noch gut an die Heldentaten, die die Terminators an Bord der auf friedliche Welten zutreibenden Space Hulks vollbracht haben.

Für viele sind sie die Bezwinger des Bösen und stehen für all das, was gut und gerecht ist.

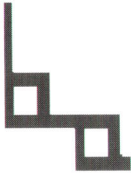


DAS GRUNDLAGENTRAINING

Die fünf Grundübungen sind als Lernreihe konzipiert, die Dir alle Grundlagen der Aktionen in einem Space Hulk zeigt. In jedem Training wird von Dir eine andere Aufgabe gefordert. Du bist der Befehlshaber der Space Marines, der von Bord des um das Hulk kreisenden Truppenraumschiffs aus die Einsätze kommandiert.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

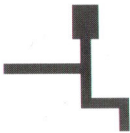
TUTORIAL 1 (TRAINING 1)



Die erste Übung wird im Abschnitt *Schnellstart* im Spielhandbuch beschrieben. Geübt werden die Grundbewegungsarten, das Geben von Befehlen und das Schießen.

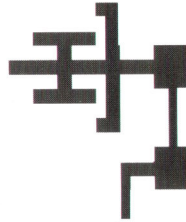
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 2 (TRAINING 2)



In dieser Übung bekommst Du Gelegenheit, einen schweren Flammenwerfer zu bedienen. Probiere, auf dem Planungsbildschirm alle nötigen Befehle zusammenzustellen, und gib dann den Schlußbefehl zum Ausflammen des rot markierten Zielbereichs.

TUTORIAL 3 (TRAINING 3)

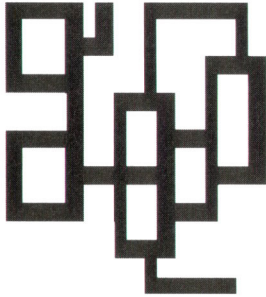


In vielen Space Hulks finden sich Dinge von historischem oder technischem Wert. In dieser Übung mußt Du das Objekt finden und dann in die sichere Rettungszone schaffen. Manchmal können die Dinge in den verborgensten Winkeln eines Space Hulk liegen. Es ist also wichtig, jeden Ort abzusuchen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



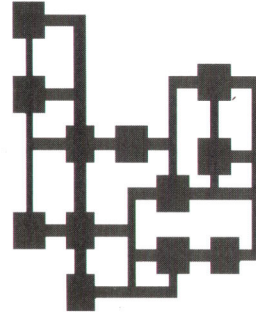
TUTORIAL 4 (TRAINING 4)



In Training 4 hast Du den ersten Kontakt mit den außerirdischen Wesen. Führe den Terminator durch das Space Hulk bis zum Teleporter. Die Genestealers sind darauf aus, Dich zu vernichten, darum benutze den Planungsbildschirm, um erst die möglichen Gefahrenpunkte zu identifizieren und Dir eine Strategie zu überlegen. Wenn Du sicher bist, daß Du den Terminator gut im Griff hast, versuche die ganze Mission auf dem Terminator-Bildschirm aus seiner Perspektive zu spielen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

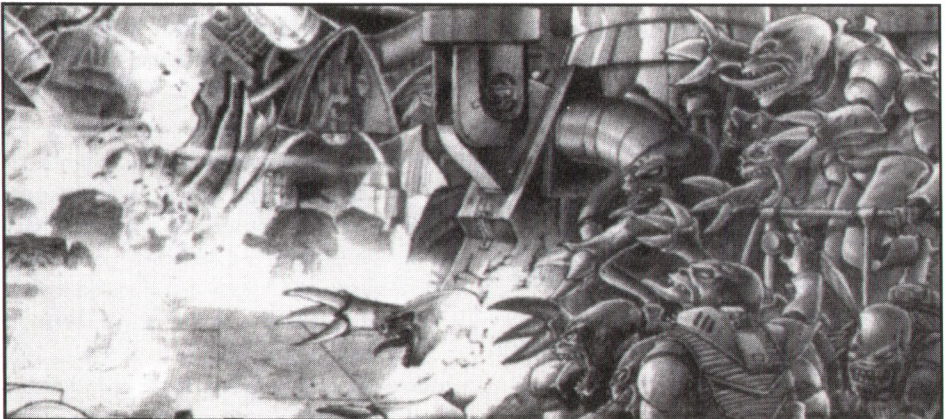
TUTORIAL 5 (TRAINING 5)



In dieser Übung steuerst Du zwei Terminators. Das Space Hulk ist sehr eng, und es gibt viele Gänge, durch die sich die Genestealers anschleichen können.

Versuche die Terminators in einen Bereich zu bringen, wo sie sich gegenseitig Rückendeckung geben können. Bei Missionen, in denen das Ziel lautet, eine bestimmte Anzahl von Genestealers zu vernichten, ist die effektivste Strategie, in einem sicheren Bereich dicht beieinanderzuhocken und auf den Angriff des Feindes zu warten.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



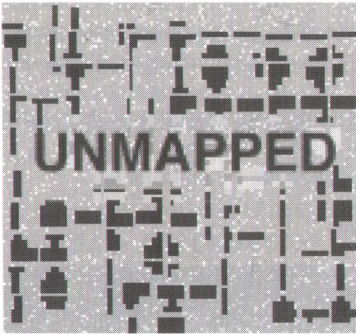


DAS FORTGESCHRITTEN- ENTRAINING

Das Training für Fortgeschrittene stellt einen großen Schritt gegenüber den fünf einfachen Aufträgen der Grundübungen dar. Ab jetzt wird in jedem Training mindestens eine vollständige Fünfermannschaft Terminators eingesetzt. Du mußt nun weiter vorausplanen und häufiger Befehle geben. Es kommt auch vor, daß Du nur, indem Du selbst die Steuerung eines Terminators übernimmst, ihn aus einem hitzigen Gefecht mit den Genestealers herausführen kannst.

Bedenke sorgfältig jeden Befehl, den Du Deine Terminators ausführen läßt.

TUTORIAL 1 (TRAINING 1)

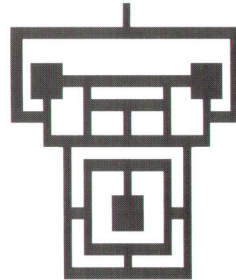


Dies ist der erste Fall, in dem die Scanner kein vollständiges Bild vom Space Hulk geben. Die Planungskarte zeigt nur die Gänge in der unmittelbaren Umgebung Deiner Mannschaft. Wenn Du herumgehst, werden immer weitere Bereiche des Hulks angezeigt. Du mußt einen Gegenstand finden und gleichzeitig auf mögliche Anzeichen von Genestealers achten. Verwende

den Planungsbildschirm, um die Terminators kurze Strecken zu bewegen: Lange Strecken in nur unzureichend gescannten Hulks zurückzulegen ist extrem gefährlich.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 3 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

TUTORIAL 2 (TRAINING 2)

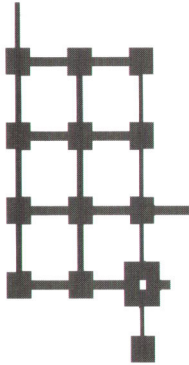


Deine Truppe sitzt fest. Die beutesuchenden Genestealers wittern Eure Position. Dies ist ein Kampf ums Überleben. Damit die Terminators die Rettungszone erreichen, mußt Du präzise Anordnungen geben und ständig das Blickfeld jedes einzelnen Terminators im Auge haben. Bewege sie so oft wie möglich – und laß sie nicht in eine Ecke gedrängt werden.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



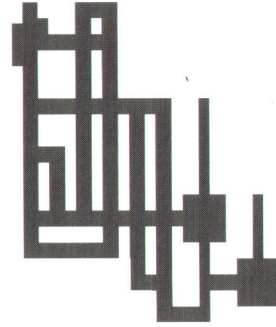
TUTORIAL 3 (TRAINING 3)



Zerstöre mit den schweren Flammenwerfern Deiner Truppe die Genbanken am unteren Ende des Hulks. Dieses Space Hulk ist stark mit Genestealers verseucht. Deren Beweglichkeit ist durch schwere Türen eingeschränkt, die nur die Terminators öffnen können. Nutze die Türen zu Deinem Vorteil, sonst bekommst Du große Probleme.

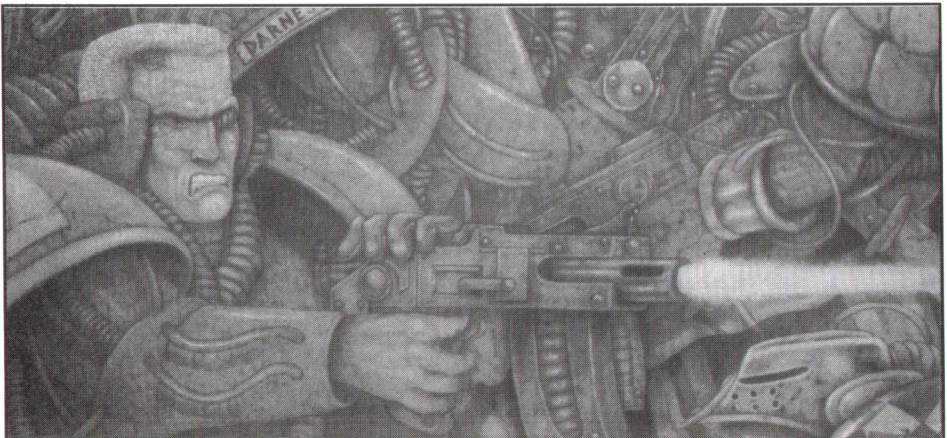
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 1 Terminator mit Sturmgranatkanone und Krafthandschuh.

TUTORIAL 4 (TRAINING 4)



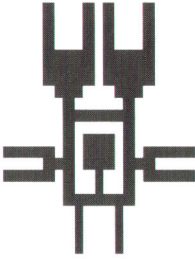
Deine Mannschaft hält eine Verteidigungsstellung. Wenn die Genestealers durchbrechen und in die übrigen Teile des Hulks gelangen, dann trägst Du die Verantwortung für das unvermeidliche Blutbad. Deine Einheit muß ihre Position halten und dreißig Genestealers unschädlich machen. Bleib wachsam und verfolge die Bilder, die Dir die Helmkameras Deiner Terminators liefern.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.





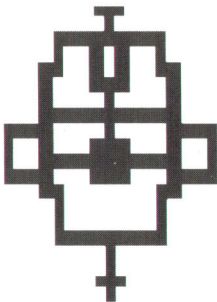
TUTORIAL 5 (TRAINING 5)



In dieser Mission hast Du das Kommando über zwei Einheiten. Die eine sollte der anderen Deckung geben, wenn sie sich auf den Weg zum zentralen Computerraum machen. Das Innere des Hulks besteht aus einem Gewirr enger Gänge. Laß bei allen Bewegungen Vorsicht walten. Es ist wichtig, einen gewissen Abstand zwischen den einzelnen Terminators zu lassen, denn das gibt die notwendige Reaktionszeit.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 2 Terminators mit Lichtkrallen.

TUTORIAL 6 (TRAINING 6)

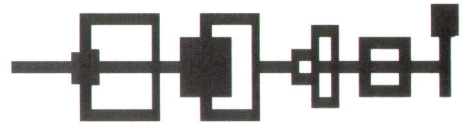


Deine Mannschaft ist in der Tiefe eines unberechenbaren Hulks gefangen. Die dicken

Schutzplatten des Hulk-Rumpfs verhindern es, daß Deine Notsignale irgendwo empfangen werden. Stirb mit Haltung – und vernichte vorher mindestens 30 Genestealers. Bewege Deine Einheit in sicheren Zonen und laß sie dort auf die Brut des Bösen warten.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 7 (TRAINING 7)

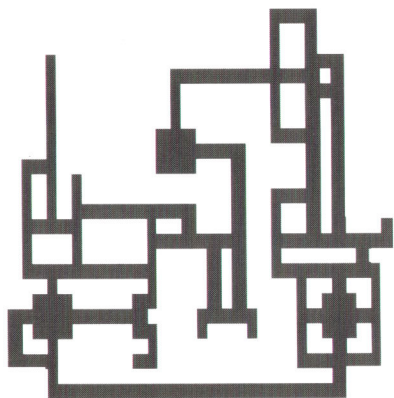


Für diesen Einsatz brauchst Du unbedingt eine Strategie. Deine Mannschaft muß einen Raum im oberen Bereich des Hulks ausflammen. Mit den schweren Flammenwerfern für ausreichend Deckung zu sorgen ist sehr schwer, da nicht genügend Brennstoff zur Verfügung steht und nur kurze Brennzeiten möglich sind. Benutze die Planungskarte, um die gewählte Route zu beurteilen. Schwere Flammenwerfer tendieren dazu, eine Mannschaft in ihrer Beweglichkeit einzuschränken. Darum setze sie so früh wie möglich dazu ein, die Drohungen auf der Planungskarte zu beseitigen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



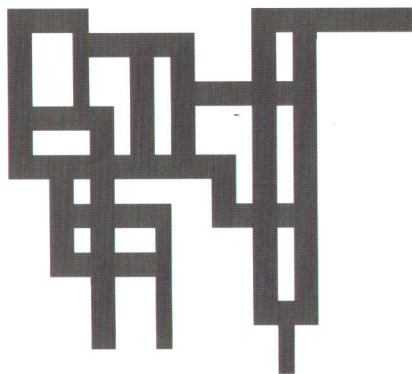
TUTORIAL 8 (TRAINING 8)



Flamme die beiden verseuchten Gebiete mit den Waffen der eingeschlossenen Mannschaft aus. Zu der Mannschaft zu gelangen ist leicht. Aber sobald beide vereinigt sind, sind die Genestealers auf ihre Anwesenheit aufmerksam geworden und machen vor nichts halt. Schütze die Terminators, die mit den schweren Flammenwerfern ausgerüstet sind. Gehe kein Risiko ein, zuviel steht auf dem Spiel.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer; 1 Terminator mit Donnerhammer und Sturmschild; 1 Terminator mit Kettenfaust und Sturmblitzgewehr.

TUTORIAL 9 (TRAINING 9)



Noch eine andere Terminator-Einheit ist tiefer im Inneren des Hulks im Einsatz. Sie verläßt sich auf Deine Mannschaft, daß sich nicht Unmengen weiterer Genestealers in den Kampf einschalten. Du mußt verhindern, daß mehr als zehn Genestealers in die anderen Bereiche des Hulks vordringen. Führe Deine Leute zu einer Stelle, wo sie sich gegenseitig Deckung geben und gleichzeitig jeden Gang überschauen können. Kontrolliere die Terminator-Kameramonitor auf Anzeichen von Genestealer-Aktivität und schreite, wenn nötig, ein. Vernichte 60 Genestealers.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





DIE SPACE-HULK- ORIGINAL- MISSIONEN

Einen Augenblick lang wurde das Hulk vor dem schwarzen Hintergrund des Weltraums sichtbar. Der Befehl, die Entertorpedos abzufeuern, hallte durch die Schlachtschiffe.

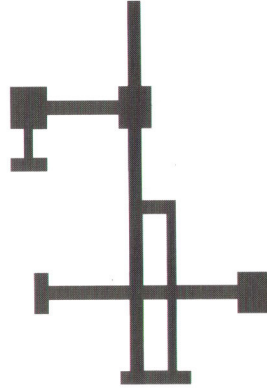
Das gleißende Licht von hundert Torpedozündungen floh kurzzeitig durch das Dunkel des Nichts. Als die Torpedos auf den treibenden Riesenklumpen aus Metall, Gestein und Eis zufliegen, beteten in ihrem Inneren die Terminators um das Gelingen ihrer Mission.

Das Knirschen von Metall, das sich durch Metall bohrt, signalisierte, daß das Schiff der Außerirdischen getroffen war. – In einem kurzen Augenblick würden die Terminators des Imperiums aus ihren Enterkapseln steigen und das Hulk betreten.

Eine frühere Sondierung des Hulks hatte große Zahlen von schlafenden Genestealers angezeigt. Die einzige Hoffnung sah man darin, daß die Mehrzahl der Außerirdischen einige Zeit zum Aufwachen brauchen würde.

Man beschloß, eine erste Angriffswelle vorzutragen, mit der die Cryogenics (Kryogen-Apparate) zerstört oder durch das Leitungssystem tödliche Toxine in die unteren Bereiche des Hulks eingeschleust werden sollten.

SUICIDE MISSION (SELBSTMORDMISSION)



Während die erste Welle Terminators durch die dunklen Gänge des Hulks streift, versuchen die Genestealers das Schiff mit Rettungsfähren zu verlassen.

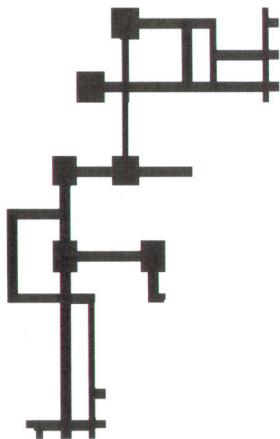
Durch Ausflammen des Launch Control Room (Startkontrollraums) beseitigt Deine Mannschaft die Gefahr, daß Genestealers ins All entweichen, und schließt sie im Hulk ein – der erste Schritt zu ihrer Vernichtung.

Die Genestealers fangen an aufzuwachen, sobald Du einen Fuß ins Hulk gesetzt hast. Deine Mannschaft verfügt nur über einen einzigen schweren Flammenwerfer. Sei vorsichtig mit ihm und verteidige ihn gut, denn ohne ihn scheitert Deine Mission. Bewege Deine Terminators zügig und behalte die Eindringpunkte der Genestealers im Schußfeld.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



EXTERMINATE (VERTILGEN)

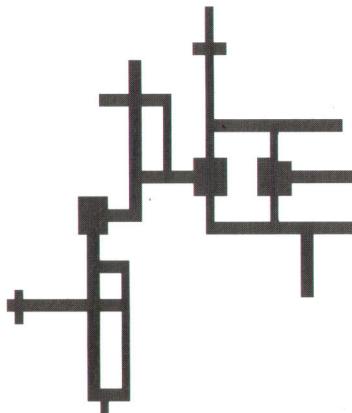


Nach dem erfolgreichen Abschluß des ersten Auftrags wurde der Befehl gegeben, einen Brückenkopf an einem strategisch günstigen Kreuzungspunkt im Hulk aufzubauen. Die Mannschaft rückte in diesen Bereich vor und begann mit der Durchsuchung der angrenzenden Räume. Keine Sekunde zu früh waren sie damit fertig. Als die Terminators den Bereich des Hulks für sicher erklärten, näherten sich bereits mehrere hundert Genestealers von allen Seiten her dem Brückenkopf.

Du mußt Deinen Trupp so aufteilen, daß er alle Zugänge zu Deiner Position kontrolliert. Rücke mit den Terminators auf Felder, die ihnen den größten Defensivschutz geben, und vernichte dreißig Genestealers. Achte darauf, daß Du jedem Terminator ein unverstelltes Blickfeld zum Schießen gibst.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

RESCUE (BERGEN)



Die Cyber-Altered-Task-Einheit (CAT), die zur Aufklärung in das Hulk vorausgeschickt worden ist, um detaillierte Informationen über das Kommandosystem aufzuzeichnen, hat ihre Aufgabe beendet und versucht nun, einen Ausgang zu erreichen. Das CAT hat Daten von unschätzbarem Wert auf seinen Massenspeichern. Zwei Terminator-Mannschaften werden zur Bergung des CAT ausgeschildt. Als sie das Gerät erreichen, beginnt eine große Rotte von Genestealers, in diesen Bereich vorzudringen.

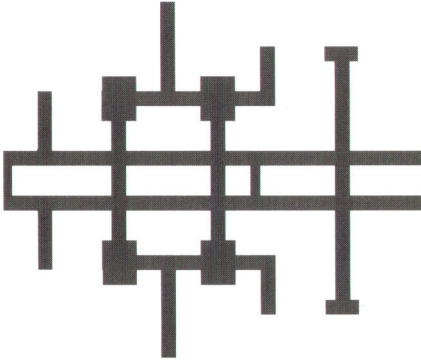
Benutze die zweite Mannschaft dazu, den Feind abzulenken und so zu verhindern, daß zu viele von ihnen in den Bereich eindringen, aus dem die CAT-Bergungsmannschaft gerade abzieht.

Wenn der Terminator, der das CAT-Gerät trägt, getötet wird, nimmt ein anderes Mannschaftsmitglied das Gerät auf und versucht, es weiter bis zum rettenden Ausgang zu bringen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



CLEANSE AND BURN (REINIGENDES FEUER)



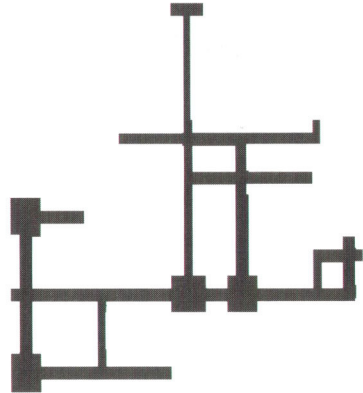
Als die Genestealers ihren Angriff auf die zentrale Stellung der Terminators vortrugen, brach eine wahre Höllenschlacht aus. Der Kampf war blutig und brachte für beide Seiten schwere Verluste. Aufgrund zu knapper Munition und blockierender Waffen verloren die Imperiumstruppen 50% ihrer Männer. Als der Angriff ablaute, stellte man fest, daß eine Gruppe Techmarines, bei denen nur noch geringste Lebenszeichen vorhanden waren, vom Kampfschauplatz weggebracht wurde. Eher als die Gensamen des Chapters in die Hände der Außerirdischen fallen zu lassen, faßte man den Entschluß, die Techmarines zu opfern.

Deine Mannschaften müssen ihren Weg durch das Hulk bis zu den Räumen finden, wohin die Techmarines gebracht worden sind. Ein Schuß aus dem schweren Flammenwerfer genügt, die Gefangenen von dem grausamen Schicksal zu erlösen, das sie in der Gewalt der Genestealers zu erwarten haben.

Wie bei allen Missionen mit zwei Mannschaften hast Du ausreichend viele Terminators, die Deckung geben können, während Du Dich zum Zielort vorwagst. Gehe mit äußerster Vorsicht vor und schütze die schweren Flammenwerfer vor feindlichen Angriffen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

DECOY (ABLENKUNGSMANÖVER)



Die von der CAT-Einheit gesammelten Daten deckten auf, daß die Terminators mit ihrer ersten Angriffswelle nur etwa ein Fünftel der gesamten Genestealer-Population an Bord des Hulks vernichtet haben. Da Munition und Nachschub der Terminators auf ein bloßes Minimum geschrumpft waren und die Scanner anzeigten, daß eine neue Welle der Feinde aus ihrem Kryogenschlummer erwachten, erging der Befehl, einen Direktschlag auf ein nahegelegenes System von Kryogenanlagen auszuführen. Mit dieser Aktion soll der Feind auch von einer weiteren Mission abgelenkt werden, die in einem anderen Teil des Hulks abläuft.

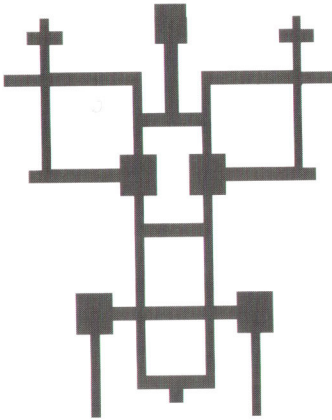
Schütze die schweren Flammenwerfer. Durchbruch mit beiden Mannschaften die Verteidigungslinien der Genestealers. Bewege die Terminators schnell und ohne Zögern, finde die Kryogenanlagen, flamme die Räume aus und kämpfe Deinen Weg bis zum Rettungsort in den unteren Etagen dieses Bereichs frei.



Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und
Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit
Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und
Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit
Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

DEFEND (VERTEIDIGEN)

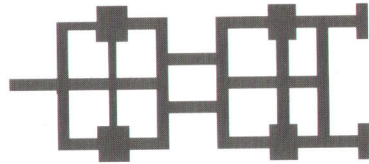


Die vorige Mission hatte die Genestealers von einem wichtigen Bereich im Hulk abgelenkt, von wo aus das innere Leitungssystem des Hulks gegen die Außerirdischen eingesetzt werden konnte. Tödliche Toxine sollten durch die Leitungen in die Kryogenapparate gepumpt werden, wo sich die Genestealers noch im Jahrhundertschlaf befanden. Wenn dies gelänge, dann würden die restlichen Genestealers auf einen Schlag ausgelöscht und das Hulk wäre vollständig gesäubert.

Verteidige mit den Mannschaften die Leitungen gegen Angriffe. Stelle die Terminators auf Felder, von denen aus sie die zu den Leitungsräumen führenden Gänge abdecken. Haben die Terminators erst einmal ihre Verteidigungsstellungen bezogen, haben es die Genestealers nicht so leicht durchzubrechen. Der Sieg könnte unser sein.

MISSIONEN MIT EINER MANNSCHAFT)

PURIFY (REINIGEN)



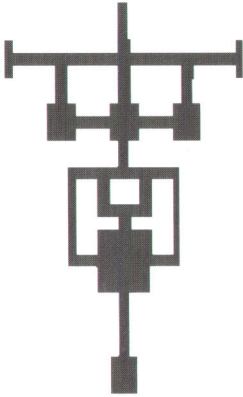
Dieses Hulk weist einen schweren Virenbefall in einem seiner unteren Sektoren auf. Die vier verseuchten Bereiche müssen ausgeflammt werden. Durch die Ankunft Deiner Mannschaft im Hulk sind auch die Genestealers, die in den anderen Etagen schliefen, wach geworden: Sie strömen nun scharenweise in den Sektor, in den auch Du unterwegs bist.

Laß die drei mit Sturmblitzgewehr bewaffneten Terminators in jeden der vier Zielbereiche rücken, so daß sie den mit den Flammenwerfern ausgerüsteten Marines Deckung geben. Die Gänge rings um die verseuchten Räume bieten den Genestealers die Möglichkeit, Dir hinterhältig in den Rücken zu fallen. Sei also darauf gefaßt.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 3 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



BLOCKADE



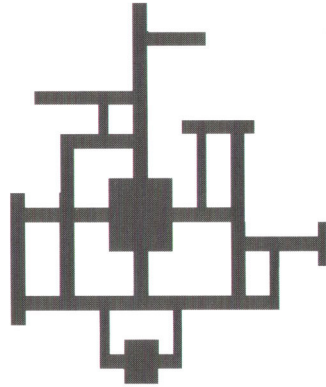
Eine Cyber-Altered-Task-Einheit (CAT) hat die Kommandozentralen im Hulk ausfindig gemacht. Ein Mitglied Deiner Mannschaft hat das CAT-Gerät geborgen und muß nun mit ihr die Teleportzone erreichen, von wo aus das CAT zurück zu den Tech Priests des Imperiums gebeamt werden kann.

Die anderen Terminators müssen verhindern, daß Genestealers in den unteren Gang eindringen. Wenn einer es schafft, durch Deine Verteidigung zu stoßen, könnte das eine andere Mission in den oberen Regionen des Hulks in Gefahr bringen.

Gib mit einem Terminator dem CAT-Träger Rückendeckung. Mit den anderen Terminators errichte eine Verteidigungsstellung in dem großen Raum, so daß Du alle drei Eingangsbereiche im Schußfeld hast.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

STRANDED (ALLEIN)



Deine Mannschaft ist durch einen Angriff der Genestealers zersplittert worden. Erst nach ihrer Wiedervereinigung kannst Du einen Angriff auf den verseuchten Zielbereich am unteren Ende des Hulks starten. Stelle die Terminators an strategisch wichtige Punkte, wo sie alle Einschlußflöcher der Genestealers kontrollieren. Wenn Du die Mannschaft zügig und effizient bewegst, dann sollte es zu schaffen sein, daß der schwere Flammenwerfer beim Vorrücken in den Zielbereich auf nur geringen Widerstand der Genestealers trifft.

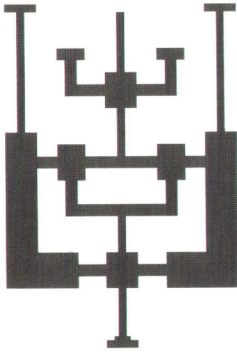
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



PAUL CAMPBELL



DIE VERLORENEN SCHRIFTROLLEN ADVANCE (VORRÜCKEN)

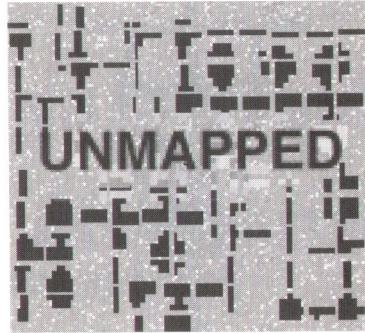


Alte Kulturgegenstände aus der Zeit vor der Gründung des Imperiums werden oft auf den durchs All treibenden Space Hulks entdeckt. Bei einer CAT-Sondierung des Inneren sind in einer der entlegeneren Regionen des Hulks mehrere Objekte entdeckt worden, die allem Anschein nach die Schriftrollen des Propheten Venoxin sind.

Diese Schriftrollen stellen für das Imperium einen unschätzbaren Wert dar. Hole sie aus dem Hulk, und Du hast dem Imperator einen großen Dienst erwiesen.

Bewege Dich langsam, aber stetig, und schalte alle Genestealers aus, denen Du begegnest. Suche auf Deinem Weg durch das Hulk alle Räume ab. Vom Feind kommt natürlich erbitterter Widerstand, darum sei auf der Hut. Gib keinen Befehl zum Vorrücken über weite Entfernungen hinweg, ohne für ausreichend Deckung zu sorgen. – Die Genestealers könnten nicht nur *einen* Hinterhalt gelegt haben.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



Eine Sondierung dieses Hulks aus größerem Abstand hat uns kein genaues Bild des Inneren gegeben. Dies liegt an der extrem dicken Außenhaut des Schiffsrumpfs – dem Ergebnis von Äonen, die es im Antiweltraum zugebracht hat.

Als sich das Enters Schiff der Space Marines dem wartenden Weltraumwrack näherte, wurden mit einer weiteren Sondierung Gene Banks (Genbanken) auf einer der unteren Ebenen des Hulks entdeckt.

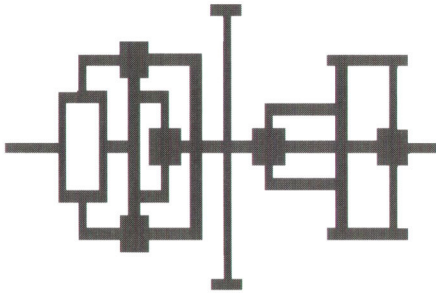
Deine Mannschaft muß in das Hulk eindringen und den Weg zu den Gene Banks (Genbanken) finden, die unbedingt der Gerechtigkeit der Flammen übergeben werden müssen. Brich jeden Widerstand, auf den Du triffst. Denn um die Mission abschließen zu können, mußt Du zehn Feinde ausgelöscht haben. Die Genestealers warten im Hinterhalt, also laß Vorsicht geboten sein, wenn Du Deinen Terminators Befehle erteilst.

Schaue auf den Imperator, daß er Dich leite, und der Sieg wird Dir gehören.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.



VOM SCHWARM UMGEBEN



Nachdem Deine Mannschaft in das Hulk eingedrungen ist, um einer anderen Mission Deckung zu geben, siehst sie sich jetzt einer immer größer werdenden Zahl Genestealers gegenüber, die in die Zone zwischen Dir und dem Teleport-Raum strömen.

Analysiere zunächst, an welchen Stellen das Böse eindringt. Dann reagiere mit knappen, aber exakten Stellungsanordnungen. Wenn Deine Order kurz und präzise sind, kann der Auftrag zu einem erfolgreichen Abschluß geführt werden. Wenn die Befehle hingegen lang sind oder Du sie ohne genügend Vorbedacht erteilt hast, dann wird Deine Mannschaft von den erbarmungslosen Genestealers zerrissen.

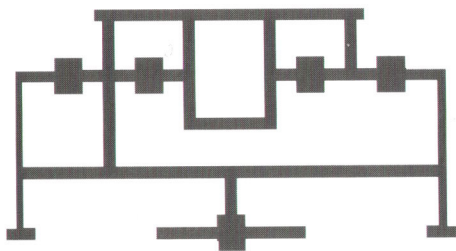
Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





MISSIONEN MIT ZWEI MANNSCHAFTEN

CLEANSE (SÄUBERN)

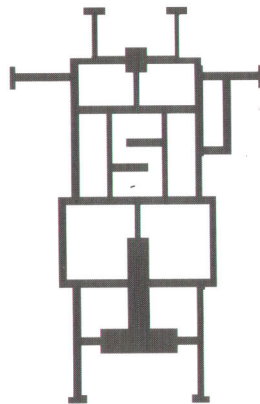


Die Genbanken in diesem Hulk sind als Bedrohung des Imperiums eingestuft worden. Du kommandierst zwei Mannschaften und mußt in erster Linie den mit schweren Flammenwerfern ausgerüsteten Terminators Rückendeckung geben. Im Hulk tun sich zu beiden Seiten der Ebene gähnende Gänge auf, die bis in die Unendlichkeit zu reichen scheinen. Der Feind kommt von der gegenüberliegenden Seite des Schiffs und könnte das Gelingen Deiner Mission verhindern, wenn Du ihm zuviel Zeit läßt, seine Kräfte zu bündeln.

Die Genestealers bewegen sich äußerst schnell: Wenn Du Deine Kommandos gibst, übersieh nicht, daß sie Deine Mannschaften in Windeseile überfallen können. Für den Fall, daß die Feinde einmal Deine Verteidigungslinien durchbrechen, mußt Du bereit sein, sie den Gang weiter herab mit einer zweiten Verteidigung zu empfangen. – Sei nachlässig, und Du gehst elend zugrunde.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

FIGHT TO THE DEATH (KAMPF BIS AUF DEN TOD)



Deine zwei Mannschaften sind zu einer CAT-Bergungsmission an Bord dieses gigantischen Hulks geschickt worden. Dabei sind sie von den Genestealers überrascht worden: Über die äußeren Gänge ist das Böse durchgebrochen und hat Eure Rückkehrkapsel von der Außenseite des Hulks abgelöst. Jetzt sitzt Ihr in der Falle. Euer Rückweg ist abgeschnitten. Ihr habt keine Möglichkeit mehr, diesen verseuchten Metall- und Gesteinsberg je wieder zu verlassen.

Die beiden Mannschaften befinden sich in der Mitte dieser Unterebene. Dem sicheren Tode sind sie geweiht, denn die Genestealers wissen über ihre Anwesenheit Bescheid und strömen gerade scharenweise in den Bereich des Hulks, in dem Deine Truppen festsitzen.

Nutze die zentrale Stellung der Mannschaften zu Deinem Vorteil. Bewege die Terminators auf Positionen, von wo aus sie jeweils einen Gang unter Kontrolle haben. Wenn Du schnell und ohne Zaudern vorgehst, dann obsiegt der Wille des Imperators und Du kannst neunzig Genestealers unschädlich machen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften:
10 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



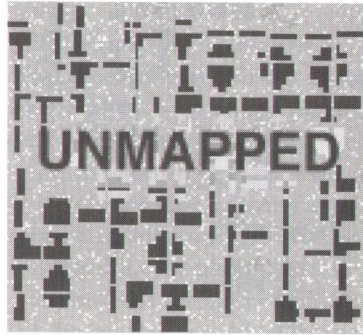
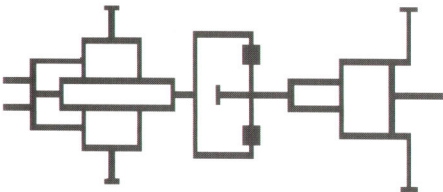
COVERING FIRE (FEUERSCHUTZ)

REARGUARD (NACHHUT)

Eine CAT-Sondierung des Hulks ist abgeschlossen worden. Um eine großangelegte Offensive starten zu können, müssen die Sondierungsdaten mitberücksichtigt werden. Eine Deiner beiden Mannschaften ist im Besitz des CAT. Damit Deine Leute die ganze Länge des Hulks erfolgreich überbrücken können, ist es unerlässlich, daß Du jeden Terminator optimal einsetzt.

In den ersten Stadien der Mission kommen die Genestealers von vorn, aber wenn die Mannschaften weiter durch das Schiff rücken, kommt das Übel irgendwann auch von hinten. Sei besonders wachsam, denn ohne die CAT-Daten können wir dieses Hulk niemals von der Genestealer-Pest befreien.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 4 Terminators mit Kettenfaust und schwerem Flammenwerfer; 3 Terminators mit Kettenfaust und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Energieschwert und Sturmblitzgewehr.



Wieder einmal haben die weitreichenden Energiestrahlungen des Hivemind der Genestealers unsere Sensoren gestört. Gehe mit der gebotenen Vorsicht zu Werke, denn Dein Ziel liegt tief im Inneren dieses Hulks, und von den Wesen des Unheils umzingelt zu werden bedeutet den sicheren Tod.

Sobald der Magus vernichtet ist, bewege Deine Leute schleunigst zum Teleporter. Die Genestealers entdecken ihren schrecklichen Verlust und das Böse in ihnen treibt sie zu grausamen Racheakten.

Sorge für einen angemessenen Feuerschutz für die abrückenden Terminators.

Bei dieser Mission hast Du die Gelegenheit, selbst die notwendigen Mannschaften und ihre Bewaffnung zusammenzustellen. Da kein Plan des Hulks existiert, bist Du eigentlich nicht in der Lage, die optimalen Waffen auszusuchen. Wähle daher Kombinationen von Nahkampfwaffen mit Sturmblitzgewehren. Und vergiß nicht, daß die Zielräume ausgeflammt werden müssen.



DEATHWING IM EINSATZ

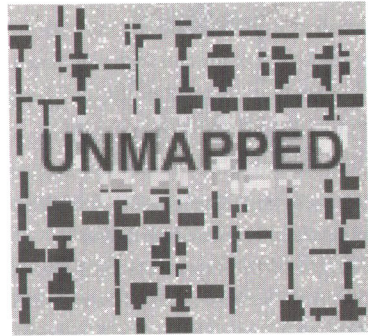
Die Worte des Astropath hingen in der Luft. Auf der Stirn des Imperialoberbefehlshabers Lucerne Xavius III. war so etwas wie ein ratloses Runzeln zu erkennen, als er sein Gesicht langsam zur Seite wandte. Ein schwaches, verstümmeltes Notrufsignal von einem Space Marine des Chapters Dark Angels war empfangen worden. Die Quelle des Signals mußte sich auf dem Planeten Ma'Caellia im Sonnensystem Tolevi befinden. Jedermann im Befehlsraum wußte von Ma'Caellias enger Verbindung mit der Geschichte des Chapters, und daß Death Wing in diesem Gebiet schon seit Jahrhunderten nicht mehr geflogen war.

Dark Angel Terminators hatten Ma'Caellia zuletzt aufgesucht, als ein treibendes Space Hulk mit Unmengen Genestealers an Bord den Frieden in der Region bedrohte. Im Kodex, in dem die Geschichte des Chapters aufgezeichnet wird, ist von einem Captain Lithonius die Rede – einem Helden der Terminator-Mannschaften, dessen Name vom Chapter voll Ehrfurcht genannt wurde. Damals hatte Lithonius einen erbitterten Angriff gegen die Horden des Unheils angeführt, erst auf dem Planeten und dann auf der Sin of Damnation, dem Hulk, an Bord dessen die Pest in das Sonnensystem gelangt war. Nach einer Reihe schwerumkämpfter Schlachten in den Tiefen des Raumschiffungetüms, wurde der gigantische Metallmonolith vom Antiweltraum wieder verschluckt. Der Feind war ausgelöscht – mitsamt der Sieger! Captain Lithonius und seine Dark Angel Terminators waren ebenso spurlos verschwunden wie das Hulk.

Doch nun, nachdem etliche Jahrhunderte vergangen waren, erreichte die Marines ein Funkspruch von genau der Stelle, an der Lithonius das letzte Mal geortet worden war. Konnte das Hulk durch den Antiweltraum gereist und genau

an seinem Ausgangspunkt wieder angekommen sein? Das Hulk war eigentlich nur Nebensache: Das Leben und die Seelen der Bruder-Marines lagen auf der Waagschale. *Unverzüglich* mußte eine Einsatztruppe auf den Weg geschickt werden, um die wahre Quelle des Signals ausfindig zu machen. – Jetzt sollten wieder die Terminators des Death Wing im System Tolevi fliegen ...

MENACING IMAGES (BEDROHLICHE BILDER)

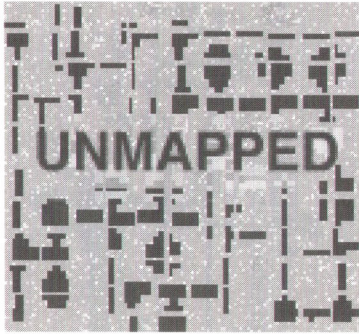


Nach der Landung auf Ma'Caellia hat eine erste Sondierung offenbart, daß es auf dem Planeten anscheinend ein dichtes Geflecht unterirdischer Gänge und Höhlen gibt. Von den Bio-Sensoren kam die Meldung, daß auf dem Planeten irgendeine Form außerirdischer Organismen vorhanden sein muß. Für die Death Wing Terminators gilt es nun, den unterirdischen Komplex zu betreten und nach Lebenszeichen ihrer verlorenen Waffenbrüder zu forschen. Da die Mannschaft die Vorhut des gesamten Rettungsunternehmens bildet, können Deine jetzigen Aktionen bereits den Fortgang der Ereignisse insgesamt bestimmen. Operiere daher mit äußerster Vorsicht.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblightzgewehr.



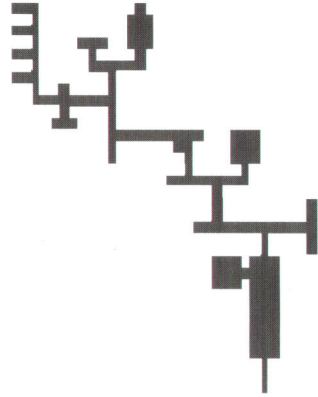
WITCH HUNT (HEXENJAGD)



Die Vorhut ist zurückgekehrt – als Sieger! Jedoch wurde ihre geistige Stabilität durch die Kräfte feindlicher Psyker beeinträchtigt, die von einem Ort irgendwo innerhalb des unterirdischen Labyrinths operieren. Da wir unsere Brüder nicht einer so heimtückischen Gefahr aussetzen können, entsenden wir den Inquisitor Sabathius, das Geheimnis zu ergründen. Die eigene psychische Stärke des Sabathius wirkt für ihn als ein schützendes Bollwerk gegen die bösen Psychokräfte, die der Feind gegen ihn einsetzt. Als sein Befehlshaber mußt Du ihn aber vor jedem Feind warnen. Führe den Inquisitor durch den Untergrundkomplex bis zur Teleportzone. Mit seinem Geist kann er Gebiete durchsuchen, die für die Augen verborgen bleiben. Warte seinen Bericht ab.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

BANEFUL ICON OF THE FOE (BILDNIS DES BÖSEN)

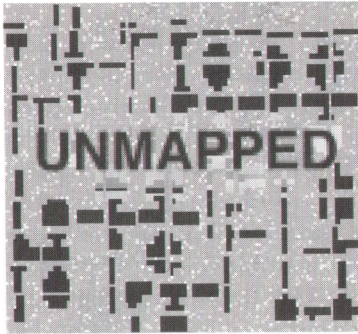


Inquisitor Sabathius hat eine Konzentration des Bösen irgendwo im obersten Bereich des Komplexes entdeckt: Das statuenhafte Bildnis ist von der Essenz des Hivemind durchdrungen, das spürbare Wellen psychischer Energie durch den ganzen Komplex verströmt. Da diese psychoenergetischen Kräfte die Widerstandskraft der Terminators überfordern, wird wiederum Inquisitor Sabathius zur Vernichtung der Statue eingesetzt. Den Genestealers ist jedes Mittel recht, den Terminator zu töten, der da allein in ihr Heiligtum einzudringen wagt. Nachdem das Ziel zerstört worden ist, muß Sabathius schnellstmöglich wieder nach draußen in Sicherheit geführt werden.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



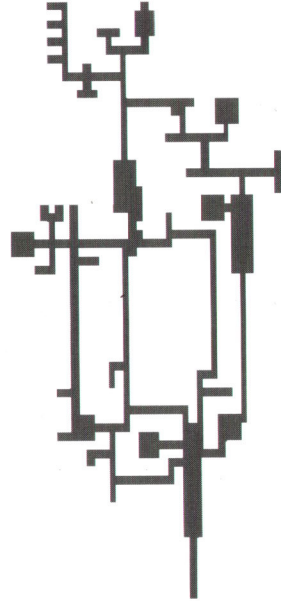
DELIVERANCE (ERLÖSUNG)



Nachdem Inquisitor Sabathius den Komplex von der Psykergefahr gesäubert hat, stellt er fest, daß er alleine den nun mit aller Macht zurückschlagenden Genestealers nicht gewachsen ist. Nach einem kurzen, heftigen Kampf sieht sich der Inquisitor in einen Raum im oberen Bereich der Ebene gedrängt. Bei Untersuchung seiner Rüstung entdeckt er, daß ihr der Feind ernsthaften Schaden zugefügt hat. Seine lebenserhaltenden Systeme sind in Gefahr – und die Zeit wird knapp. Indem Du die Punkte sicherst, durch die die Genestealer einfallen, ermöglichst Du dem Inquisitor einen sicheren Weg von dem verseuchten Gebiet zu einem erlösenden Rettungspunkt. Das fünfte Mitglied Deiner Mannschaft ist Sabathius selbst, der auch zu Offensivaktionen eingesetzt werden kann. Bei alledem ist die Gegenwart von Genestealern unvermindert hoch. Im Namen des Imperators: Paß auf!

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

EXTRICATION (RETTENDER AUSWEG)

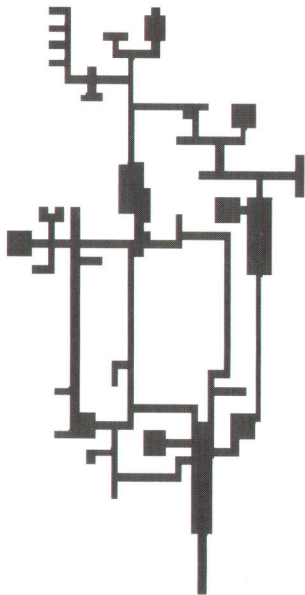


Mit der vorigen Mission ist es nicht gelungen, der Angriffe des Feindes Herr zu werden. Die Überlebenden der Mission Deliverance sind zwar soweit in Sicherheit, aber sie müssen noch den sicheren Hafen der Rettungszone erreichen. Kämpfe Dich durch diese Ebene, damit die Rettung stattfinden kann. Dabei muß die eine Mannschaft die Angriffe der Genestealers abfangen, um so der anderen Terminator-Mannschaft bei ihrem Weg durch den Hulk-Komplex Deckung zu geben. Bleib bei allen Deinen Aktionen wachsam. Unterschätze nicht die Boshaftigkeit des Ungezielfers.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr plus die Überlebenden der Mission Deliverance.



PURGE (AUSROTZEN)



Alle Hoffnung war vergebens. Mit dem Strom des Bösen gegen uns können wir nur noch auf eine Art Widerstand leisten: Eine Mannschaft muß den Komplex noch einmal betreten und den Kontrollraum für die unteren Ebenen ausflammen. Sind erst einmal die Kontrollsysteme für alle tiefergelegenen Ebenen nicht mehr funktionstüchtig, dann sind sie für immer von der Welt abgeschnitten – und die in ihnen eingeschlossene Genestealer-Brut ebenfalls. Beschütze die schweren Flammenwerfer gut, denn der Feind schaut schnell hinter die wahren Absichten Deiner raffinierten Züge.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 3 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

Nach dem Ausflammen des Kontrollraums wurden alle Truppen des Imperiums von Ma'Caellia auf das im Orbit kreisende Raumschiff der Space Marines

teleportiert. Auf Geheiß des Imperators wurde vom Orbit aus der Planet unter Beschuß genommen. Mit der höchsten Trefferkonzentration wurde der Komplex eingedeckt, in dem die Suche nach Captain Lithonius begonnen hatte. In gerade einmal fünf Minuten fielen zwanzig Virusbomben auf dieses Ziel und seinen Umkreis, von dem nicht viel mehr als Schutt und Asche übrigblieb. Nie mehr würde die böse Saat der Genestealers den Planeten Ma'Caellia vergiften.

Tief unten auf dem Planeten ließen die Explosionen orange-rötliche Rauchkreise in die Atmosphäre aufsteigen. Indessen stand der Imperialoberbefehlshaber Xavius auf der Brücke der Manchiva und schaute hinaus auf den wirbelnden Malstrom, der unter ihnen entstand. Die harten Kämpfe hatten auch bei seinen Mannschaften zahlreiche Opfer gefordert. Selbst jetzt noch arbeiteten die Tech Priests, die Hohenpriester des Biondesigning, fieberhaft daran, die Gensamen des Chapters zu erhalten.

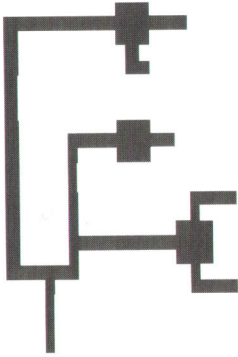
So, die Genestealers waren also wieder in das Gebiet eingedrungen. Aber wie? Nirgendwo war eine Spur von einem Space Hulk *oder* von dem mysteriösen Notsignal zu entdecken, das die tapferen Terminator des Death Wing überhaupt erst in das System Tolevi geführt hatte. Auf alle Fälle war die bloße Anzahl von Genestealers auf Ma'Caellia schon Beweis genug, um alle Theorien einer selbständigen Ablegersiedlung oder -kolonie zu entkräften; das Übel war in das Sonnensystem gebracht worden – aber womit nur?

In diesem Augenblick glänzte plötzlich ein Hulk aus dem Antiweltraum im Schatten der Rückseite Ma'Caellias auf.

Wenige Sekunden später gab der Imperialoberbefehlshaber Xavius III. den Befehl, das Hulk mit dem treffenden Namen Sin of Damnation (Sünde der Verdammnis) zu entern. Die Rache des Death Wing hatte begonnen.



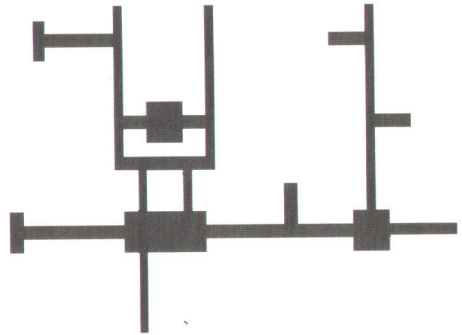
ANTE CHAMBER (VORKAMMER)



Unter Deinem Befehl muß die erste Mannschaft in diesem unseligen Hulk einen Brückenkopf für die weiteren Aktionen aufbauen. Kämpft Euch bis zum Kontrollraum durch. Wenn die richtigen Bereiche ausgeflammt werden, wird der Öffnungsmechanismus aller Zugänge zu den unteren Ebenen unterbrochen. Daher ist es eine entscheidende Mission; das Gelingen des gesamten Unternehmens und das Schicksal des Captain Lithonius liegen in Deiner Hand. Unsere Sensoren haben leicht entzündliches Material in dem Korridor ausgemacht, der zum Zielraum führt. Verwende daher keinen schweren Flammenwerfer, bis die Mannschaft im Kontrollraum ist, sonst riskierst Du das Leben Deiner Leute.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 4 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 1 Terminator mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

THE PERIMETER (DAS EINFALLSTOR)



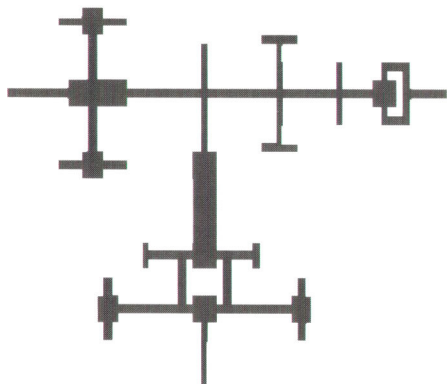
Durch die vorangegangene Mission wurde uns einmal mehr vor Augen geführt, daß die Genestealers mehr sind als nur eine Plage: Sie sind ebenbürtige Gegner. Aufgrund der unheimlichen Zahl der Feinde, auf die wir gestoßen sind, haben wir uns entschlossen, diese Zone nicht weiter als Eingangsbereich zu verwenden. Das Hulk ist genauestens gescannt und eine andere mögliche Eingangszone gefunden worden. Sichere strategisch bedeutsame Punkte und riegeln einen Einfallskorridor ab, durch den Deine Brüder gefahrlos ins Hulk eindringen können. Sei auf der Hut, denn die Genestealers wissen von Eurer Anwesenheit. Gehet nun hin und lasset Eure Waffen sprechen, daß dem Höllenfeind das Fürchten gepredigt werde.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 5 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.





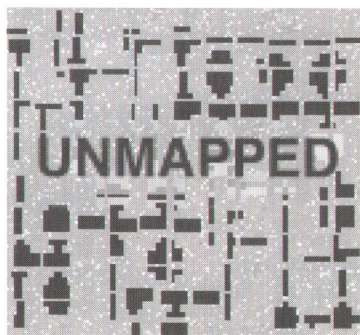
FUNERAL PYRE (FEUERBESTATTUNG)



In diesem Teilbereich des Hulk ist die Brut der Genestealers untergebracht. Vier einzelne Ziele sind bereits identifiziert worden. Unglücklicherweise strömt aus den Wänden dieser Ebene ein leicht entzündliches Gas in die Gänge. – Jeder Treffer mit einem schweren Flammenwerfer brennt unlöschbar weiter. Wenn Du dieses Phänomen geschickt einsetzt, könnte es Dir bei Deiner Aufgabe helfen. Wenn jedoch ohne Bedacht ein Schuß aus einem Flammenwerfer abgegeben wird, kann sich Deine ganze Mannschaft plötzlich eingeschlossen inmitten von Flammen wiederfinden. Laß Dich stets von Vorsicht leiten. Nur mit Hilfe Deiner Befehle kann die Mannschaft den Auftrag erfüllen, also plane mit Sorgfalt. Möge die Macht des Imperators mit Dir sein!

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

TESTAMENT TO HONOUR (VERMÄCHTNIS DER EHRE)



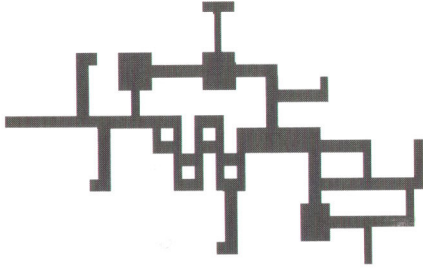
Während die oberen Decks des Hulks in Flammen stehen, drängen die Truppen des Imperiums weit in die finsternen Tiefen des Raumschiffriesen hinein. Hier sind Scanner und Sonden nutzlos. Erst durch eigenes Auskundschaften kann sich die Mannschaft einen Überblick von diesem Abschnitt des Hulks verschaffen. Laß Deine Leute sich durch die Ebene bis zum Teleportplatz durcharbeiten. Die Ziel ist einfach: eliminiere alle Genestealers aus diesem Sektor.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.





DESCENT (ABSTIEG)

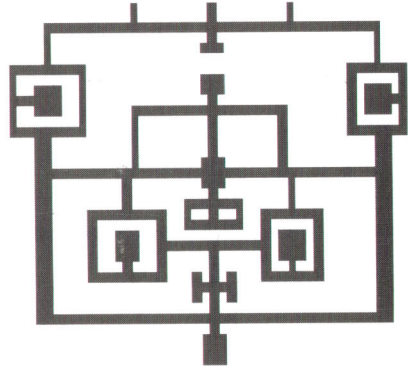


Kämpfe Dich mit Deiner Mannschaft durch diesen Hulk-Abschnitt und vernichte dabei jeden Genestealer, der sich Deinen Waffen entgegenstellt. Wir befinden uns momentan unterwegs zum innersten Kern der Sin of Damnation. Dieser Zeitpunkt entscheidet über Alles oder Nichts. Wenn die Genestealers einen Durchbruch schaffen, dann waren vielleicht all unsere bisherigen Bemühungen vergebens. Von den Sensoren wurden große Objekte metallischer Zusammensetzung geortet. – Vielleicht handelt es sich um schwere Sicherheitstore. Wenn die Daten stimmen, dann braucht Deine Mannschaft eine Sturmgranatkanone, um sich Eintritt zu verschaffen.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr; 2 Terminators mit Lichtkrallen; 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone.



WEB OF FLAMES (VORHANG DER FLAMMEN)

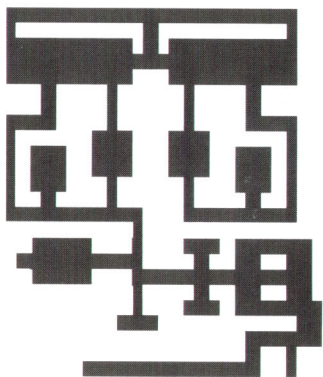


Einer der Terminator-Trupps, die an den Zerstörungsaktionen in den unteren Ebenen beteiligt sind, hat eine Zone entdeckt, in der offensichtlich die zentralen Genbanken untergebracht sind. Übernimm das Kommando über zwei Mannschaften. Der Teil des Hulks ist so aufgebaut, daß jeder Terminator sorgfältig und vorausschauend eingesetzt werden muß. Mit der reinigenden Gewalt der Flammenwerfer säubere die Genestealers aus ihrem Brutbett.

Die Mannschaften werden von Dir selbst zusammengestellt.



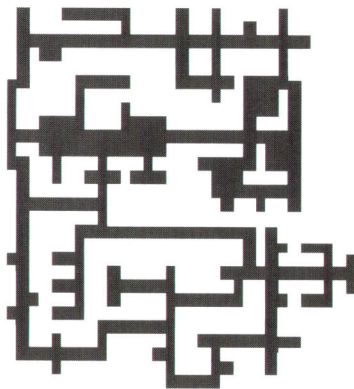
TO THE EMPEROR (AN DEN IMPERATOR)



Wir stoßen allmählich ins Innerste des Herrschaftsbereichs des Bösen vor. Unsere Scanner signalisieren, daß sich irgendwo hier in diesem Sektor ein Brood Brother (Brutbruder) befindet. Suche und vernichte diesen Teufel. Bis zu diesem Punkt war unser Unternehmen bisher erfolglos – selbst jetzt noch erwägt der Imperator einen Rückzug. Wenn Deine Mannschaften den Leutnant des Patriarchen eliminieren kann, dann werden viele Worte des Ruhmes in den Kodex des Chapters geschrieben werden. Wenn Du scheiterst, wird der Imperator die Suche nach Captain Lithonius sicherlich aufgeben, – und Death Wing bekommt die Bitternis einer Niederlage zu kosten. In dieser Ebene wimmelt es nur so von dem Ungeziefer. Mit sorgfältigem Taktieren solltest Du aber durchkommen – voreilige Entschlüsse reißen Dich nur in den Tod.

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaften: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblißgewehr; 2 Terminators mit Krafthandschuh und schwerem Flammenwerfer.

SEARCH FOR EVIL (SUCHE NACH DEM BÖSEN)

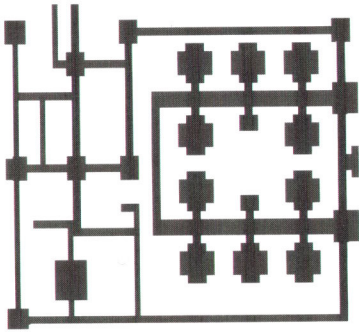


Der Imperator hat dem Chapter Death Wing die Bitte gewährt, einen letzten Versuch zu starten. Eine Mannschaft wurde in den Sektor unterhalb der Ebene des Brood Brothers geschickt, in der Hoffnung, sie könnte dort eine Spur der Verschollenen finden. Die Befehlshaber des Imperiums wissen, daß Captain Lithonius, bevor er in die Sin of Damnation eindrang, ein CAT-Gerät vorschickte, das den Grundriß des Hulks auskundschaften sollte. Wenn diese Pläne gefunden werden könnten, würde das dem jetzigen Unternehmen zugute kommen. Mannschaften, die das Hulk betreten, sollten zuerst den näheren Umkreis erkunden, bevor sie weitergehen. Dabei können die Terminators die Plage der Genestealers weiter bekämpfen. Je näher wir zu der Region des Hulks vordringen, in der der Patriarch residiert, desto stärker ist die Gegenwart des Feindes, und desto verzweifelter wehrt er sich.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.



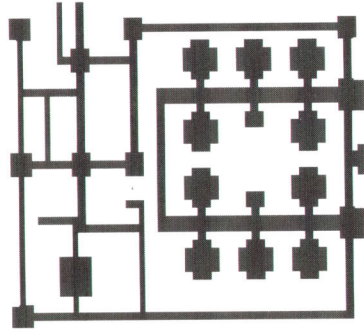
SEED OF THE ENEMY (SAAT DES FEINDES)



Die Quelle der Brood, der Genestealer-Brut, ist entdeckt worden! Ein riesiger Komplex von Genbanken wird von zwei in dieser Unterebene gelegenen Räumen aus gesteuert. Wenn wir sie gründlich ausflammen, können wir den Strom der Genestealers eindämmen, der diesem fluchbehafteten Ort entspringt. Doch der Feind versucht Deine Mannschaften daran zu hindern, diesen Ort der Fäulnis zu betreten. Nur mit Deinen knappen, präzisen Befehlen wird Deine Truppe die Oberhand behalten. Unter der Deckung der Sturmblitzgewehre manövriere einen Terminator mit schwerem Flammenwerfer in den Gang, der zwischen den beiden Zielräumen verläuft. – Ein Stoß mitten ins Herz des Feindes schwächt seine Macht über das Hulk empfindlich und bringt uns dem Sieg einen großen Schritt näher.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

TECH SUPPORT (VERSTÄRKUNG DURCH TECH MARINES)



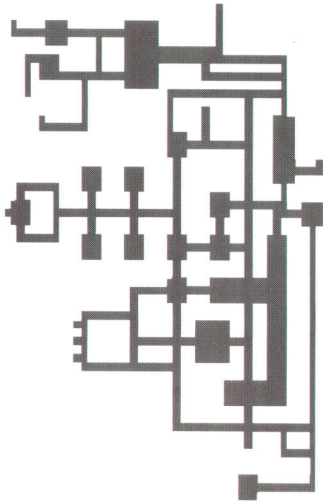
Die reinigende Kraft unserer Flammen war nicht ausreichend. Das Böse lebt weiter. Daher haben die Befehlshaber des Imperiums die Tech Marines angewiesen, uns bei der Vernichtung der Genestealers zu unterstützen. Nach einer gründlichen Untersuchung der Zielräume sind die Tech Marines zu der Schlußfolgerung gelangt, daß Destruktionsminen eingesetzt werden müssen. Doch ihre schweren Rüstungen lassen es nicht zu, daß sie selbst die Gänge des Hulks passieren. Unter Deinem Kommando muß wieder eine Mannschaft Terminators die Ebene betreten und an jeder Genbank einen Sprengsatz anbringen. Mit der völligen Zerstörung dieses Bereichs besiegeln wir das Schicksal der Genestealers. Für die nötige Eingebung schaue auf den Imperator.

Die Mannschaften werden von Dir selbst zusammengestellt.





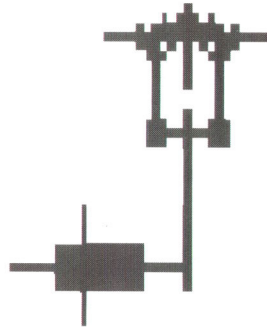
ULTIMATE FIREPOWER (SUPERFEUERKRAFT)



Der Sieg ist zum Greifen nahe! Hinter uns qualmen schwellig-giftig die Überbleibsel der Genestealer-Erbmaterialbanken, und wir rücken weiter vor in der Suche nach dem Ursprung des Bösen, das in den Seelen seiner uns attackierenden Vasallen brennt. Laß mit den Sturmgranatkanonen die Gerechtigkeit walten. Dazu muß Deine Mannschaft jedes Lebenszeichen des Feindes aufspüren und restlos aus dieser Ebene eliminieren, die einst von den Schritten der Mannschaft des Captain Lithonius widerhallte. Hier wurde eine Schlacht gefochten. Auf dem Fußboden liegen noch Munitionskisten herum, deren mattgraue Schutzschicht von wütenden Genestealern zerkratzt worden ist, die damals hier den Sieg davontrugen. Setze diese Munition klug ein. Brüder, das Ende ist nicht mehr fern!

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 8 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmgranatkanone; 2 Terminators mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.

THE ECHELON OF FOUL SPAWN (DIE FORMATION DER VERDORBENEN BRUT)

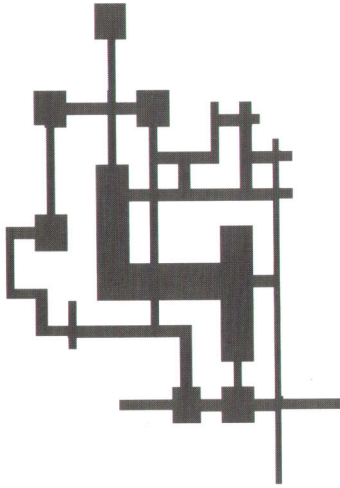


Im Mittelpunkt dieses Hulks liegt Dein letztes Ziel. In diesen Hallen der Schlechtigkeit wütet das Böse ohne Schranken. Nur der Gute und Gerechte wird überleben. Wegen der primitiven Insignien und der unbeholfenen Bildnisse an den Wänden glauben wir, daß wir den Eingang zum Reich des Patriarchen unmittelbar vor uns haben. Säubere mit einem schweren Flammenwerfer den Korridor, der von dieser Ebene nach oben führt: Es darf kein einziger Feind hinter uns sein, der uns in den Rücken fallen könnte, wenn wir uns in das vor uns liegende Zentrum des Bösen hineinwagen. Der höhlenartige Raum unmittelbar nach dem Eingangsbereich enthält Lüftungsöffnungen des Thermoreaktors, der sich einmal ganz weit hinten, am Heck des ursprünglichen Raumschiffs befunden hatte. Vor vielen hundert Jahren wäre die Hitze als Dampf ausgetreten, jetzt hingegen züngeln nur Flammen aus den Düsen hervor. Lasse beim Vorrücken äußerste Vorsicht walten. Nach Scannerdaten befinden sich in dieser Ebene Kultbildnisse, die für die Genestealers einen dämonischen Wert haben, – zerstöre sie.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.



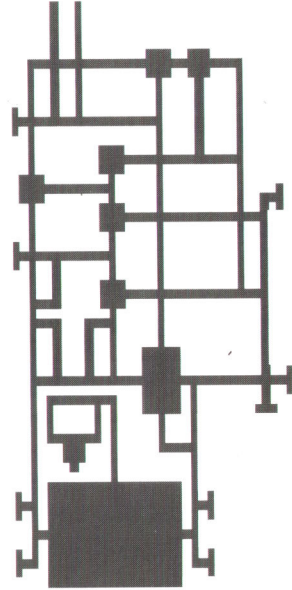
HONOUR ON TRIAL (EHRE AUF DER PROBE)



Von außerhalb des Hulks aufgenommene Scannerdaten zeigen an, daß sich der Patriarch in nächster Nähe aufhält. In einem letzten Aufbäumen gegen die Macht des Imperiums wehren sich die Genestealers noch einmal aufs heftigste. Sie wittern bereits ihre Niederlage. An der Grenze zum Allerheiligsten müssen wir ihnen entgegentreten. Schlage die Parasiten jetzt vernichtend, und Lithonius' Ehre ist wiederhergestellt. Seine Signale sind nun gut zu empfangen. Kommandiere Deine Mannschaft mit Umsicht und stürme durch diese Ebene mit aller verfügbaren Kraft. Ein Teleporter wartet auf der anderen Seite dieser Hulkregion; bewege mindestens einen Terminator dorthin, und unser Kampf kann weitergehen.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

FINAL CONFRONTATION (ENTSCHEIDUNGSKAMPF)

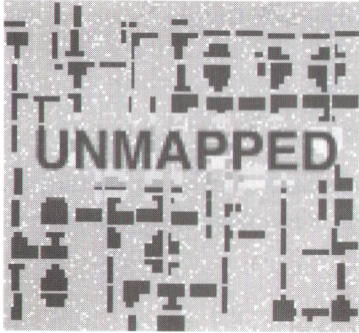


Wir halten den Sieg schon in den Händen – laß ihn uns nicht wieder aus der Hand gleiten. Der Patriarch muß vernichtet werden. Ziehe alle Deine Terminators zusammen; laß die Genestealers die Macht des Imperiums kennenlernen. In diesem Gewirr von Gängen verbirgt sich die Wurzel allen Übels. Für die Terminators des Death Wing wird es keinen schöneren Augenblick geben als den, wenn sie die Sin of Damnation ein für allemal säubern. Gehe hin – und laß Deine Sturmblitzgewehre die klaffende Wunde schließen, die aufgerissen wurde vom Bösen.

Die Mannschaft wird von Dir selbst zusammengestellt.

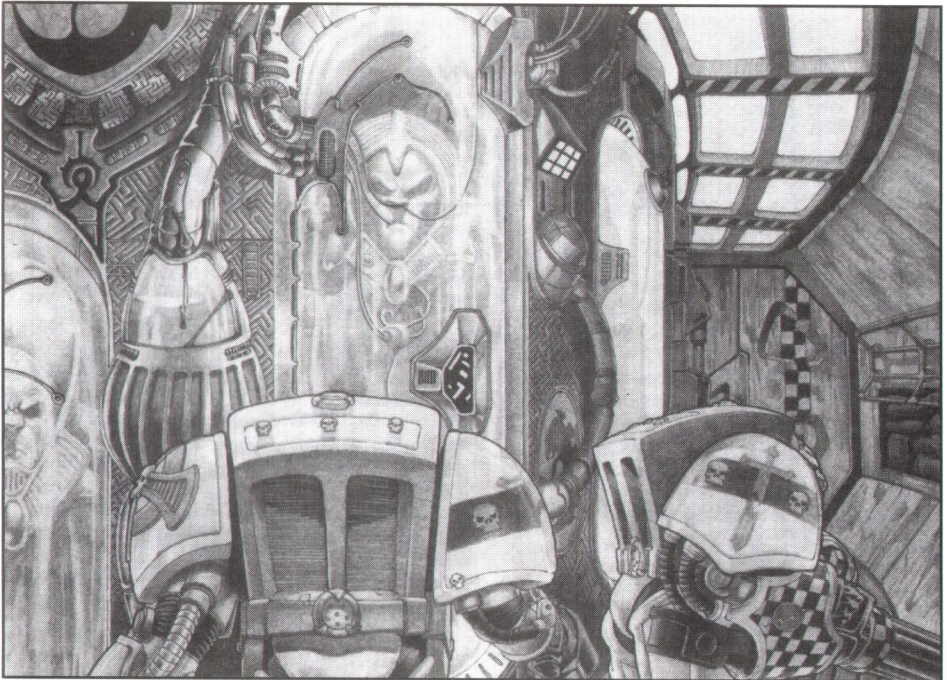


AVENGED (GERÄCHT)



Nachdem der Patriarch endlich vernichtet worden ist, verbleiben nur noch Reste der Genestealers. Das Notsignal wird immer stärker. Nun können unsere Scanner endlich in die Tiefen des Hulks mitgenommen und der Ausgangspunkt des Signals bestimmt werden. Nach einer kurzen Zeit zeigen die Bio-Sensoren einen Höhlenbereich weiter unten an, in dessen Kellergewölben sie, gerade noch meßbar, Leben festgestellt haben. Einzeln werden jetzt Terminators ausgeschickt, die wahre Ursache der mysteriösen Notrufsignale aufzudecken, von denen Death Wing ins Sonnensystem Tivoli geführt worden war ...

Vom Imperator zusammengestellte Mannschaft: 1 Terminator mit Krafthandschuh und Sturmblitzgewehr.



KW



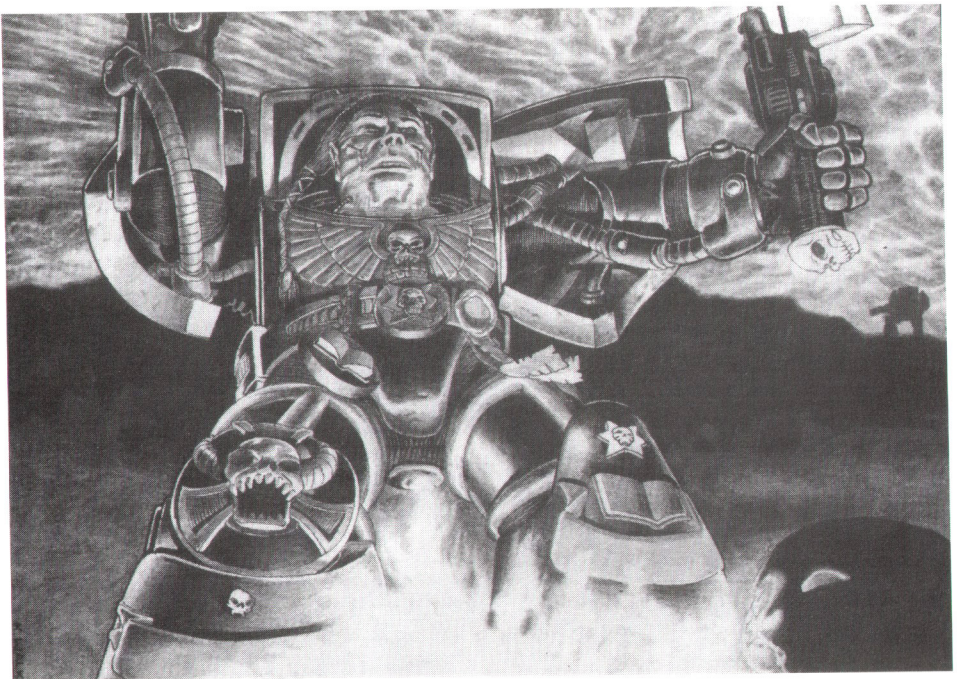
Storm Bolter, Assault Cannon, Heavy Flamer, Lightning Claws, Power Glove, Chain Fist, Thunder Hammer & Storm Shield, Power Sword, Psyker, Games Workshop, Dark Angels, Deathwing, Space Hulk, Space Marine, Citadel, Warhammer and Genestealer are trademarks of

Games Workshop Ltd.

ILLUSTRATIONS BY:

Paul Bonner, Wayne England, Fangorn, David Gallagher, Mark Gibbons, Jes Goodwin, Paul Green, H, Gary Harrod, Tony Hough, Steven Tappin, Kevin Walker, Richard Wright, John Blanche.

The Exclusive copyright in the artwork in this product and in the images it depicts is the property of Games Workshop Limited © copyright Games Workshop Limited 1993.







ELECTRONIC ARTS
SLOUGH
PO BOX 835 SLOUGH
BERKSHIRE
SL3 8XU

E21001GM/1