

Battlereport

Orks vs Death Guard

Orkboss Garkag Steinbeisser entdeckt verräterische Aktivitäten auf einer Hochebene wo er kostbares Diebesgut in Containern lagert. Er schart eine Horde Boyz zusammen und erstürmt das Gebiet. Garkag trifft auf widerliche Chaos-Büchsen, die stinkend durch seinen Stützpunkt schleichen und eine Spur der Verwesung hinterlassen. Na gut, eine ordentliche Keilerei hat der junge Warboss noch nie ausgelassen. Anfangs gibt er den widerwärtigen Marines ordentlich eins auf den Deckel, doch irgendwie wollen die nicht sterben. Als sich aus dem Orbit eine wahre Pest in das Dorf beamt, ahnt Garkag, das dieser Gegner nicht so einfach zu knacken ist ...

Szenario

Matched Play: 1000 Punkte
Tim: Death Guard - Battalion Detachment (Nurgle - 8CP)
Jarik: Orks - Battalion Detachment (8CP)
Mission: Maelstrom - Cleanse & Capture (1)
zusätzlich: Slay the Warlord, Behind Enemy Lines & First Blood
Aufstellung: Frontline Assault

Schlachtbeginn



Runde 1



Orks

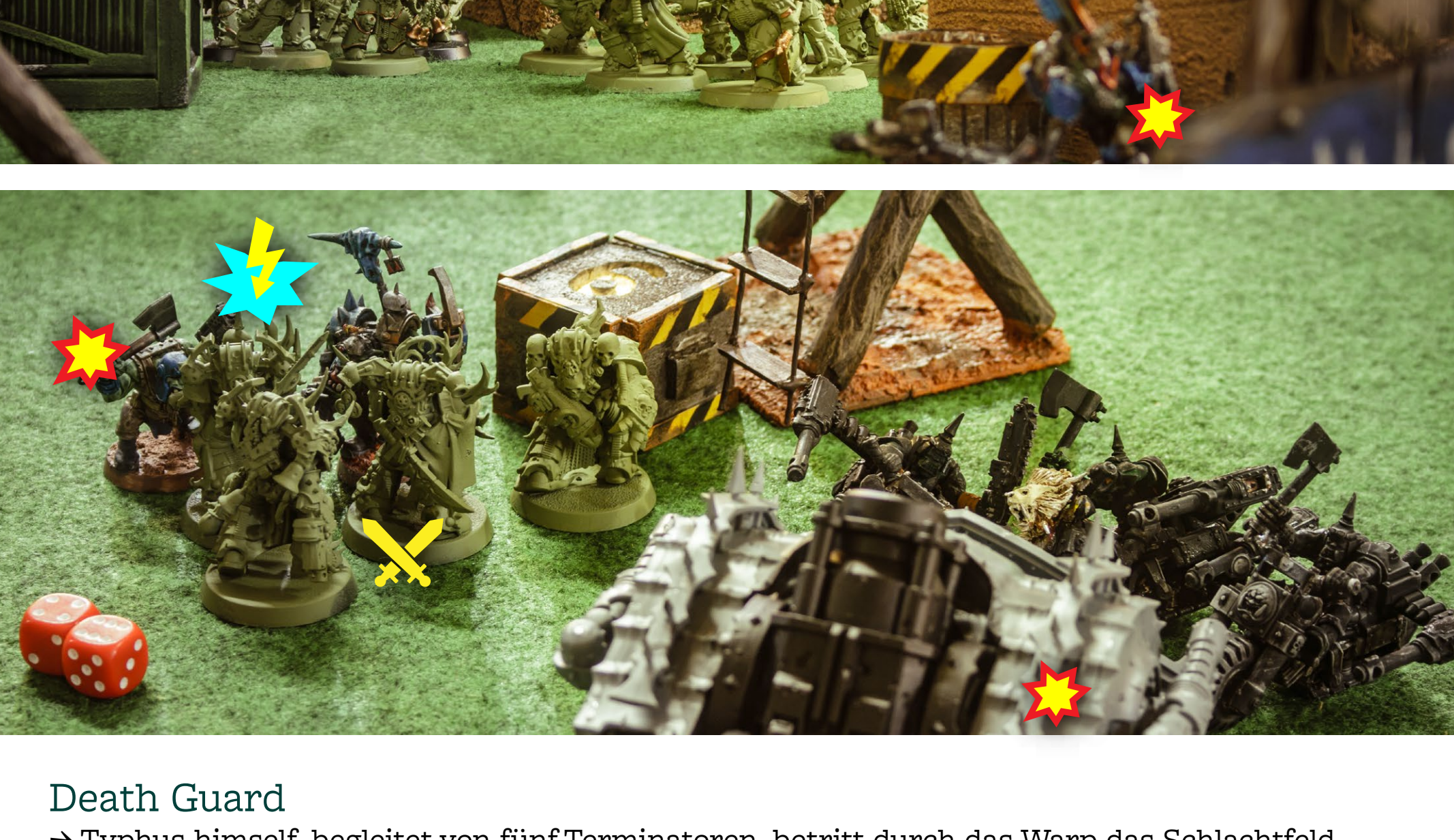
- Der Warboss rückt mit seinen Boyz vor, bleibt aber zunächst in Deckung
- Der Trukk mit BigMek und Tankbustaz fährt an die Front und beschießt die Marines
- Die Warbiker fahren an die Front und eröffnen das Feuer auf die Marines
- Der Weirdboy (Proxie) schickt einen Boyzmob durch das Warp an die Front
- Die Boyz schaffen ihren Angriff und verwickeln den Plaguecaster und den Crawler in einen wilden Nahkampf. Der Crawler bekommt nur einen Kratzer, der Plaguecaster wird allerdings von der PowerKlaw des Nobs zerquetscht. Die Boyz verwickeln im Anschluss auch die Marines in den Nahkampf.
- Grotze und Weirdboy halten wichtige Ziele in der eigenen Aufstellungszone



Death Guard

- Der Crawler zieht sich aus dem Nahkampf zurück, kann aber seine Waffen nicht abfeuern.
- Die Marines auf der anderen Seite bewegen sich in Richtung Schlachtfeldmitte, haben aber keine ausreichende Reichweite für einen Beschuss des Trukks.
- Die Plague Marines dezimieren die Boyz im Nahkampf, verlieren aber ebenfalls zwei Kämpfer.

Runde 2



Orks

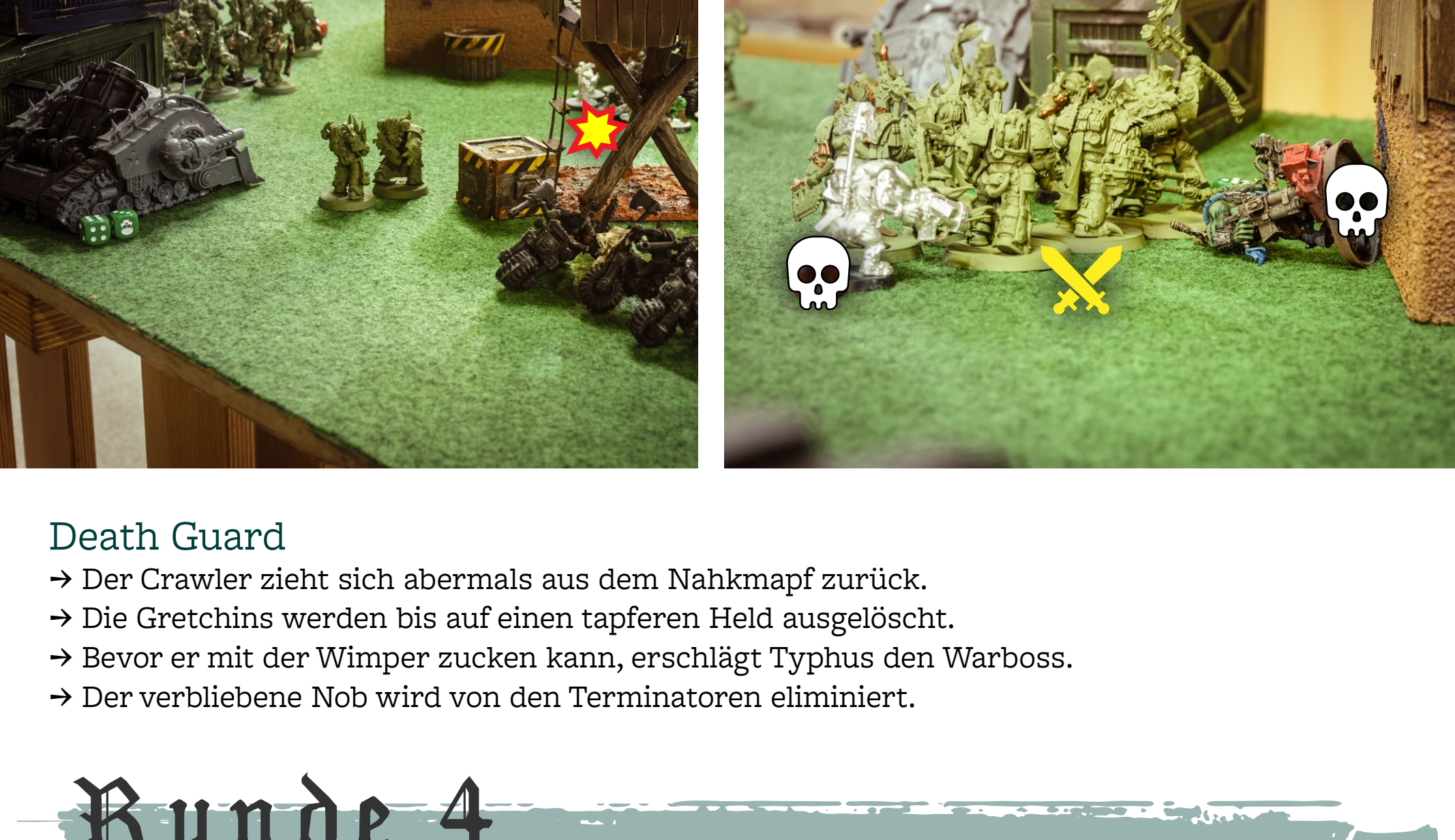
- Garkag hält mit seinen Boyz in Deckung Ausschau nach dem Befehlshaber der Feinde.
- Die Warbiker beschließen den Crawler um ihn direkt im Anschluss im Nahkampf anzugreifen.
- Weirdboy, Painboy und Grotze haben Befehl, die eigenen Linien zu sichern.
- Die Boyz an der Front hacken sich durch die Marines, erleiden aber ebenfalls Verluste.



Death Guard

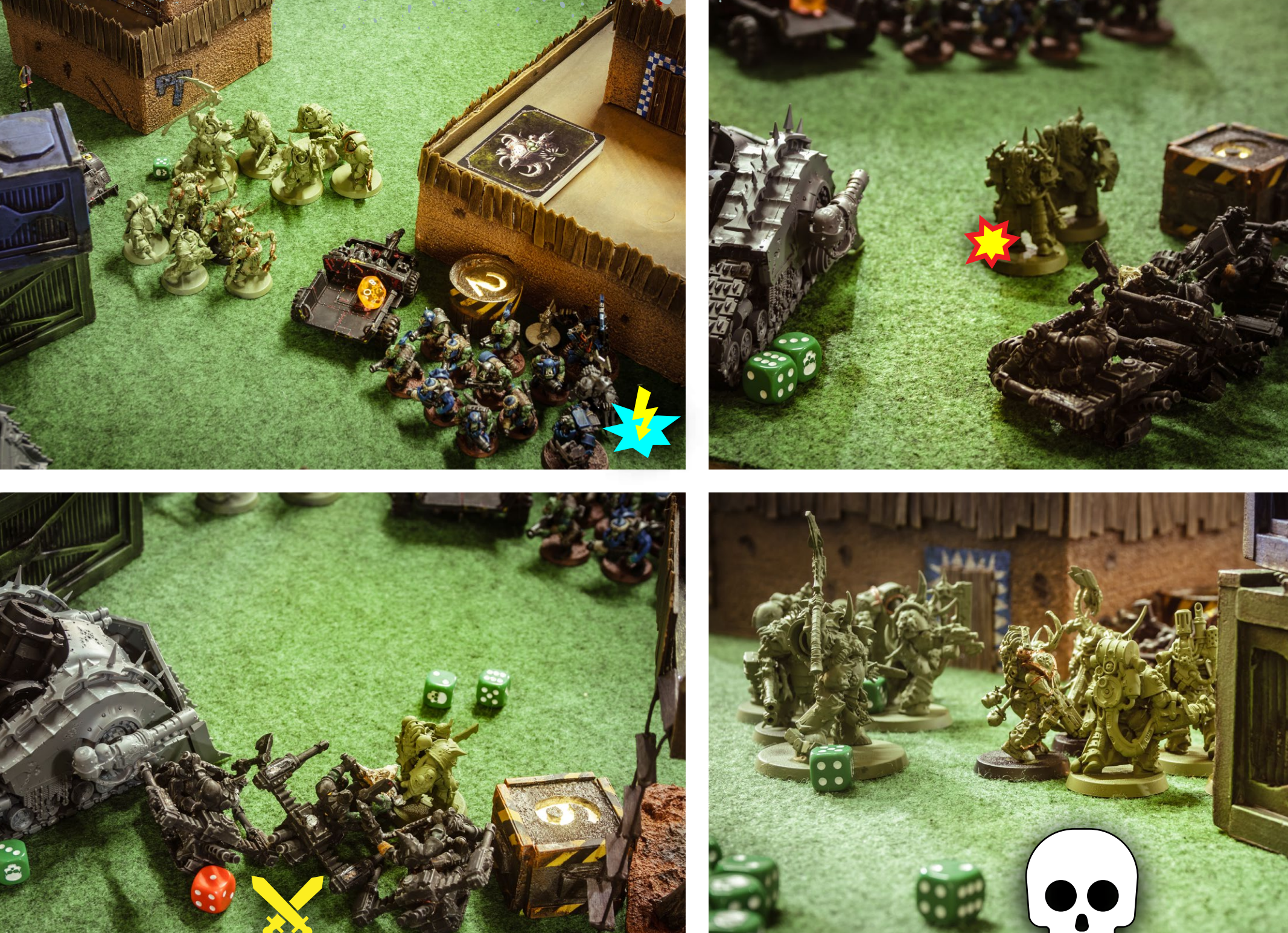
- Typhus himself, begleitet von fünf Terminatoren, betritt durch das Warp das Schlachtfeld.
- Viele Boyz im Nahkampf erliegen der verseuchten Magie Typhus'.
- Der Trukk nimmt durch Beschuss der Terminatoren ersten Schaden.
- Der Crawler bleibt im Nahkampf und wird von den Warbikern beschädigt.
- Der Boyzmob wird von den Plague Marines im Nahkampf weiter dezimiert, die Moral hält (2CP).

Runde 3



Orks

- Ein Warboss taucht hinter den feindlichen Reihen auf und eröffnet das Feuer auf die Plague Marines.
- In einem Anfall grober Selbstüberschätzung hetzt der Warboss die Boyz gegen Typhus und verwunden mit ihren Büchsen einen Terminator.
- Die Grotze werden zum Schutz des Trukks vom Weirdboy an die Front teleportiert und verwunden mit ihren Büchsen einen Terminator.
- Die Boyz zerhacken einen Terminator, der Mob wird im Anschluss fast komplett ausgelöscht. Nur das harte Durchgreifen des Warbosses garantiert, dass der Nob im Knapf bleibt.
- Der Warboss kann Typhus nicht verwunden, erleidet aber Schaden im Gegenangriff.
- Die Boyz an der Front töten zwei weitere Marines bevor sie erschlagen werden.
- Der Painboy (Proxie) konnte seinen Boyz nicht helfen und bleibt in der eigenen Zone zurück.



Death Guard

- Der Crawler zieht sich abermals aus dem Nahkampf zurück.
- Die Gretchins werden bis auf einen tapferen Helden ausgelöscht.
- Bevor er mit der Wimper zucken kann, erschlägt Typhus den Warboss.
- Der verbliebene Nob wird von den Terminatoren eliminiert.

Runde 4



Orks

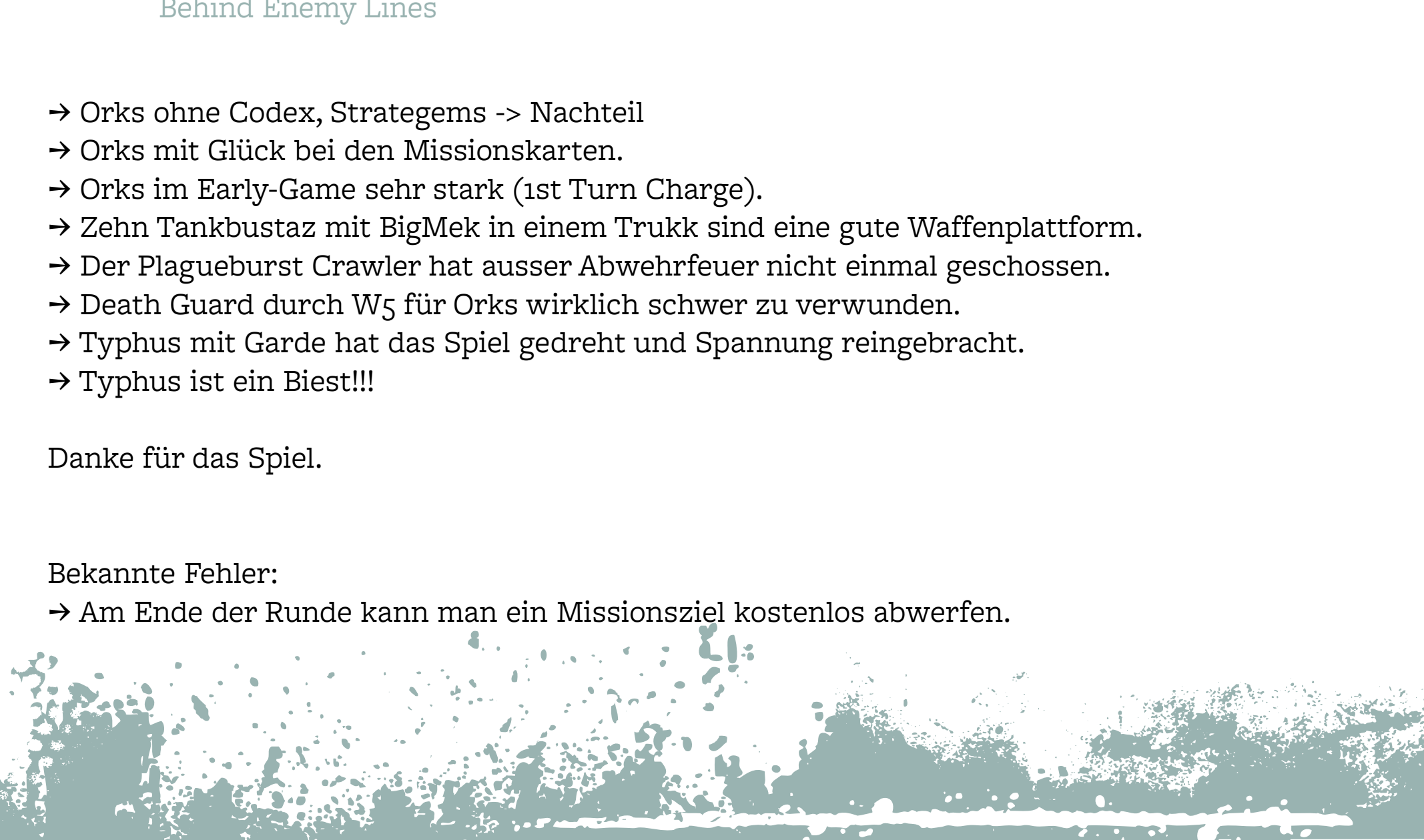
- Die Tankbustaz (Proxies) und der BigMek verlassen den Trukk um ein wichtiges Missionsziel zu verteidigen.
- Der Weirdboy bewegt sich als Barrikade zwischen Missionsziel und Feinde.
- Der Weirdboy teleportiert den Painboy an die Front.
- Die Warbiker rücken nach und erschließen einen weiteren Plague Marine.
- Der Warbuggie verwickelt die Marines in einen Nahkampf, wird aber von einer Energiefaust zerschmettert.



Death Guard

- Die Plague Marines bewegen sich mitten ins Geschehen.
- Der Trukk wird im Beschuss durch Terminatoren und Typhus vernichtet.
- Eine Seuchenbombe trifft die Tankbustaz, bleibt aber nahezu wirkungslos.
- Die Terminatoren attackieren die Tankbustaz, ein Kämpfer wird im Abwehrfeuer von einer Rakete zerfetzt.
- Die Terminatoren erschlagen neun Orks, der Painboy muss wieder hilflos zuschauen.
- Plague Marines eilen ihrem Kamerad zur Hilfe und attackieren die Biker. Ein Warbiker stirbt.

Runde 5



Orks

- Die Orks ziehen sich von Typhus und seiner Garde zurück und konzentrieren sich auf die Vernichtung des letzten Marines des dezimierten Squats.
- Der Weirdboy springt durchs Warp an die Front um notfalls zu unterstützen.
- Die Warbiker wehrt eine weitere Rakete des BigMeks ab.
- Der BigMek, der Painboy und der letzte Grot attackieren die Plague Marines.
- Der Painboy zerquetscht den letzten Marine mit seiner PowerKlaw. Ein wichtiges Ziel ist damit erreicht.

Death Guard

- Eine komplette Vernichtung der verbliebenen Orks ist ausgeschlossen.
- Weitere Missionsziele kann Typhus am Ende der Schlacht nicht mehr erreichen.
- Nach einer knappen Niederlage zieht sich der Kriegsherr zurück.

Ergebnis & Fazit

Orks 9 - Death Guard 7

7 Maelstrom Punkte
First Blood
Behind Enemy Lines

6 Maelstrom Punkte
Slay the Warlord

- Orks ohne Codex, Strategems -> Nachteil
- Orks mit Glück bei den Missionskarten.
- Orks im Early-Game sehr stark (1st Turn Charge).
- Zehn Tankbustaz mit BigMek in einem Truk sind eine gute Waffenplattform.
- Der Plagueburst Crawler hat ausser Abwehrfeuer nicht einmal geschossen.
- Death Guard durch W5 für Orks wirklich schwer zu verwunden.
- Typhus mit Garde hat das Spiel gedreht und Spannung reingebracht.
- Typhus ist ein Biest!!!

Danke für das Spiel.

Bekannte Fehler:

- Am Ende der Runde kann man ein Missionsziel kostenlos abwerfen.