

SPACE HULK

TODES ENGEL

KARTENSPIEL

SPIELREGEL

STÜRME DEN SPACE HULK

++NACHRICHTENEINGANG STUFE ROT++

BLOOD ANGELS MISSIONSANWEISUNG 7362-1

BRUDER SERGEANT LORENZO:

SAMMELN SIE IHREN TERMINATORENTRUPP UND GREIFEN SIE DEN SPACE HULK ++SÜNDE DER VERDAMMNIS++ PER ENTERTORPEDO AN. EXTRÊMÉR SYMBIONTENBEFALL AN BORD. IHR ZIEL IST DIE ZERSTÖRUNG DER VORDEREN FEUERLEITSTELLEN. RECHNEN SIE MIT MASSIVEM WIDERSTAND.

SCHÄTZUNGEN: 44% ERFOLGSCHANCE BEI 86% VERLUSTEN

++ENDE DER ÜBERTRAGUNG++

„50 Meter diesen Gang entlang bis zum Vorraum der Leitstelle, Bruder Sergeant. Durch den Raum sollten wir den eigentlichen Kontrollraum erreichen können. Keine Anzeichen von Gegnern.“ Bruder Omnios Auspex zog sich in seine Energief Faust zurück, als er den Scan beendet hatte.

„Sehr gut“, nickte Sergeant Lorenzo. „Brüder, wir rücken vor. Ich gehe vor, Bruder Goriel bildet die Nachhut.“

Der Trupp setzte sich ohne Zögern in Bewegung, gewaltige taktische Terminatorenrüstungen erfüllten den schmalen Gang. Ihre Größe zwang die Terminatoren, im Gänsemarsch durch den Korridor zu gehen. Lorenzo ging vor, das knisternde Energieschwert kampfbereit, während er rasch und methodisch jede Abzweigung nach Anzeichen von Gegnern absuchte.

„Das gefällt mir nicht, Bruder Sergeant“, sagte Bruder Zael leise per Auspex. „Hier sind keine Xenos. Warum lassen sie eine strategisch derart wichtige Stelle unbewacht?“

„Wer weiß schon, was so eine Xenos-Bestie denkt?“ antwortete Lorenzo. „Hüte dich vor den Gedanken der Aliens, Bruder.“

Sie hatten den Vorraum fast erreicht, als Bruder Omnios Auspex zu piepsen begann. Sofort erstarrte der Trupp. „Ein Kontakt, Signalstärke schwankend. Zehn Meter. Kommt näher.“

„Richtung?“ Lorenzo kniff die Augen zusammen und hob den Sturmbolter, um den leeren Gang vor ihm zu sichern.

„... direkt vor uns“, sagte Omnio langsam und sah auf seinen Auspex. „5 Meter.“

„Ich sehe nichts“, knurrte Bruder Deino und spähte durch sein Zielfernrohr in einen Seitengang.

„1 Meter ...“

„Sie sind unter uns!“ brüllte Lorenzo.

Ohne zu zögern senkte er den Sturmbolter. Als er abdrückte, explodierte und zerbarst das Deck und gab den Blick auf Dutzende blutrünstiger Symbionten frei, die aus dem dunklen Gang unter ihm nach oben kletterten.

Lorenzo hielt den Abzug gedrückt und schwenkte den Lauf hin und her, während die Deckverkleidung unter ihm nachgab und er nach vorn kippte. Er brach bis zur Hüfte in den Kriechgang ein, und Alienklauen griffen nach ihm. Obwohl sein Schwert die Symbionten in einen Blizzard aus Gliedmaßen und Schleim verwandelte, schlugen sie mit ihren Klauen zu und gruben tiefe Furchen in seine Rüstung.

Er hob das Schwert, und seine Stimme übertönte das unablässige Dröhnen der Sturmbolter. „Durch unsere Wut sollen sie den Namen des Imperators kennenlernen! Vorwärts, für Sanguinius und den Roten Gral!“



EINLEITUNG

In **Space Hulk: Todesengel** übernehmen 1-6 Spieler einen Trupp Space Marines der Blood Angels und wagen sich tief in einen gewaltigen Space Hulk vor, um dort den Befall durch außerirdische Symbionten zu beseitigen. **Todesengel** ist ein kooperatives Spiel; es gewinnen oder verlieren alle Spieler gemeinsam!

Im Folgenden werden die Regeln für 4-6 Spieler erläutert. Abweichende Regeln für 1-3 Spieler sind auf S. 29 beschrieben.

MATERIALÜBERSICHT

Auf S. 31 sind die wichtigsten Kartendetails in einer Übersicht zusammengefasst.

AKTIONSKARTEN (18)

Mit diesen Karten führen die Spieler die Aktionen ihrer Space Marines durch. Dazu gehört der Angriff auf Symbionten, die Bewegung an strategisch bessere Positionen und die Unterstützung ihrer Brüder im Kampf. Zu jedem Kampfteam gehören 3 farblich passende Karten.



SYMBIONTENKARTEN (36)

Diese Karten stehen für die feindlichen Kreaturen, die nichts anderes wollen, als Space Marines in kleine Stücke zu zerreißen. Entweder liegen sie verdeckt in einem Signalstapel oder offen im Kampf mit einem Space-Marine.



SYMBIARCHENKARTEN (2)

Diese Symbionten sind tödlicher als andere. Sie werden nie in den Symbiontenstapel gemischt, sondern kommen nur durch spezielle Standortkarten ins Spiel.



EREIGNISKARTEN (30)

Jede Runde wird eine dieser Karten gezogen; sie schaden oder helfen den Space Marines. Die Symbole darauf bewegen Symbionten und bringen neue ins Spiel.



STANDORTKARTEN (22)

Sie zeigen an, an welchen Orten die Space Marines durch den Space Hulk vorrücken. Einige der Karten geben außerdem das Spielziel für die Space Marines vor, 4 besondere dienen als Ausgangspunkt.



SPACE-MARINE-KARTEN (12)

Jede steht für einen Space Marine, dessen Hintergrundfarbe ihn dem jeweiligen Kampfteam zuordnet.



AUSSTATTUNGSKARTEN (8)

Sie werden durch Anweisungen auf Standortkarten neben Space-Marines gelegt; sie zeigen an, wo Symbionten auftauchen können, und sie erläutern manchmal spezielle Eigenschaften.



UNTERSTÜTZUNGSMARKER (12)

Sie stellen Feuerschutz und Hilfestellung der Space Marines untereinander dar und können zur Würfelwiederholung genutzt werden.



KAMPFTEAMMARKER (6)

Sie zeigen an, welche Farbe(n) die Space Marines eines Spielers haben.



EIN KAMPFWÜRFEL

Mit ihm werden vor allem die Angriffe der Space Marines und Symbionten abgewickelt.



VORBEREITUNG

Vor Spielbeginn müssen die folgenden Schritte der Reihe nach erledigt werden:

1. **Kartenstapel vorbereiten:** Die beiden Stapel der Symbionten- und der Ereigniskarten werden gemischt und griffbereit auf den Tisch gelegt.
2. **Startzone ermitteln:** Die beidseitig bedruckte Standort-Startkarte für die entsprechende Spielerzahl (siehe Aufdruck auf der Karte) wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt.
3. **Standortkarten bereitmachen:** Man mischt die nummerierten Standortkartenstapel getrennt. Dann wird anhand der Anweisungen auf der Standort-Startkarte ein Stapel zufällig ausgewählter verdeckter **Standortkarten** aufgebaut. Steht auf der Karte z. B. „1C ➤ 2 ➤ 3 ➤ 4“, würden die Spieler 4 Standortkarten übereinanderlegen, ganz unten eine zufällig ausgewählte Standortkarte mit dem Aufdruck „4“ und obenauf eine zufällig ausgewählte Standortkarte mit dem Aufdruck „1C“. Dieser Stapel wird aufgedeckt, wenn die Space Marines neue Standorte betreten (s. S. 24).
4. **Kampfteams wählen:** Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler einen Kampfteammarker; es beginnt ein zufällig ausgewählter Spieler. *Bei 3 oder weniger Spielern wird mehr als einmal gewählt* (s. S. 29).

Jeder Spieler legt seine(n) Kampfteammarker offen vor sich, so dass jeder sehen kann, welche beiden Space Marines er kontrolliert. Dann bekommt jeder Spieler alle zu seinem/seinen Kampfteam(s) gehörigen Aktionskarten auf die Hand.

Alle ungenutzten Kampfteammarker kommen mit den dazugehörigen Space-Marine- und Aktionskarten in die Schachtel zurück. Sie werden in diesem Spiel nicht verwendet.

5. **Formation bilden:** Alle im Spiel befindlichen Space-Marine-Karten werden gründlich gemischt. Da sie beidseitig bedruckt sind, sollten sie unter dem Tisch gemischt werden, oder ein Spieler hebt nach dem Mischen ab.

Dann werden die Space-Marine-Karten in einer senkrechten Spalte ausgelegt, die unter der Standort-Startkarte beginnt (s. Abbildung, S. 8). Diese Kartenreihe heißt **FORMATION**.

Die Karten in der oberen Hälfte der Formation werden so gedreht, dass sie **BLICKRICHTUNG** nach links haben (s. „Blickrichtung und Reichweite“, S. 18), die andere Hälfte nach rechts. Damit haben bei 4 Spielern die oberen 4 Space-Marine-Karten Blickrichtung links, die unteren 4 Blickrichtung rechts (s. Abbildung, S. 8).

6. **Unterstützungsmarker bereitlegen:** Alle Unterstützungsmarker werden als Vorrat für alle Spieler griffbereit gelegt.

7. **Ausstattungskarten und Signalstapel bereitlegen:** Die Ausstattungskarten werden entsprechend der Anweisungen auf der Standort-Startkarte ausgelegt (s. „Ausstattungskarten legen“, S. 24).

Dann werden entsprechend der Anweisungen auf der Standort-Startkarte die Symbiontenkarten verdeckt auf jeden Signalstapel gelegt (s. „Signalstapel“, S. 19).

8. **Anfängliche Symbionten generieren:** Die im Mobilisierungsbereich der obersten Ereigniskarte genannte Anzahl von Symbionten taucht auf (s. „Auftauchen von Symbionten“, S. 20). Alle anderen Informationen auf dieser Karte werden ignoriert. Sie wird dann abgelegt.

Wenn alle Spieler ihre Aktionskarten gezogen haben, beginnt die erste Spielrunde.

AUFBAUABBILDUNG (4 SPIELER)



1. Symbiontenstapel
2. Standortstapel
3. Ereigniskartenstapel
4. Linker Signalstapel
5. Standort-Startkarte
6. Rechter Signalstapel
7. Ausstattungskarten
8. Vorrat der ungenutzten Unterstützungsmarker
9. Symbiontenschwärme
10. Kampfteammarker und Aktionskarten eines Spielers
11. Space-Marine-Karten in der Formation

SPIELZIEL

Das Spielziel der Space Marines ist es, die letzte Standortkarte zu erreichen und deren Siegbedingungen zu erfüllen. Die Spieler können auch gewinnen, indem sie im letzten Standort alle Symbionten in der Formation *und* in beiden Signalstapeln auslöschen. Sobald eine der beiden Bedingungen erfüllt ist, haben alle Spieler gewonnen.

Wenn alle Space Marines vor dem Sieg sterben, haben alle Spieler verloren. In den seltenen Fällen, da der letzte Space Marine genau in dem Moment stirbt, in dem die Spieler eine Siegbedingung der Space Marines erfüllen, gewinnen die Spieler!

SPIELABLAUF

Dieser Abschnitt beschreibt den grundsätzlichen Ablauf einer *Todesengel*-Spielrunde. Sämtliche Details werden im Anschluss daran erläutert.

EINE SPIELRUNDE

Todesengel umfasst mehrere Spielrunden und endet, wenn alle Space Marines tot sind oder sie das Spiel gewonnen haben. In jeder Spielrunde durchläuft man diese aufeinanderfolgenden Phasen:

1. **Aktionswahl:** Jeder Spieler wählt verdeckt die Aktionskarte, die er in dieser Runde spielen will.
2. **Aktionsabwicklung:** Jeder Spieler wickelt seine soeben ausgewählte Aktionskarte ab. Die Abwicklung erfolgt in ansteigender Reihenfolge der auf den Karten abgebildeten Nummern.
3. **Symbiontenangriffe:** Jeder Symbionten-SCHWARM im Spiel greift den Space Marine an, mit dem er IM KAMPF ist.
4. **Ereignis:** Der SPIELER, DER AM ZUG IST zieht die oberste Ereigniskarte und wickelt sie ab.

Nach der „Ereignisphase“ beginnen die Spieler mit einer neuen „Aktionswahlphase“ usw., bis entweder alle Space Marines tot sind oder sie das Spiel gewonnen haben.

I. AKTIONSWAHL-PHASE

In dieser Phase suchen alle Spieler gleichzeitig eine Aktionskarte von ihrer Hand aus und legen sie verdeckt vor sich. *Bei höchstens 3 Spielern wählt jeder mehr als eine Karte (s. S. 29).*

Ein Spieler darf keine Aktionskarte wählen, die er schon in der Vorrunde gewählt hatte. Um das nicht zu vergessen, sollten die Spieler die ausgewählten Aktionskarten bis zum Ende der nächsten Aktionswahl auf dem Tisch liegen lassen.

Die gewählte Aktionskarte bestimmt nicht nur, was sein Space Marine in dieser Runde tut, sondern auch die Reihenfolge der Kartenabwicklung.

Spieler dürfen sich über die Aktionskarten in ihrer Hand austauschen, sich die Karten aber *nicht* gegenseitig zeigen.

Beispiel: *Bei der Auswahl der Aktionen sagt Olli seinen Teamkameraden, er wolle Symbionten angreifen. Doch er will diese Angriffsaktion nur dann spielen, wenn ein anderer Spieler vorhat, seinen Space Marine zu unterstützen, der gerade im Kampf mit einem Schwarm Symbionten ist.*



2. AKTIONSABWICKLUNGS-PHASE

Haben alle Spieler ihre Aktionen gewählt, werden alle ausgewählten Karten gleichzeitig aufgedeckt.

Jede Aktionskarte wird einmal abgewickelt, beginnend mit der niedrigsten Nummer, dann in aufsteigender Reihenfolge (s. linke obere Ecke der Karte).

Aktionskarten gibt es in drei Arten: **UNTERSTÜTZUNG**, **ANGRIFF** und **BEWEGEN + AKTIVIEREN**. Alle drei werden auf S. 14–19 ausführlich beschrieben.

SPEZIALFÄHIGKEITEN AUF AKTIONSKARTEN

Außer ihrer Art steht auf jeder Aktionskarte eine einzigartige Spezialfähigkeit (unterhalb der Art). Jede Spezialfähigkeit gibt außerdem an, wann sie im Spiel angewendet werden kann.

Spezialfähigkeiten sind immer unabhängig von der Blickrichtung eines Space Marines, es sei denn, dass dieser angreift oder einen Unterstützungsmarker einsetzt, um einen Wurf zu wiederholen (s. „Blickrichtung und Reichweite“, S. 18). Beispielsweise kann man die Fähigkeit der Aktionskarte „Blocken“ auch dann nutzen, wenn der Space Marine von hinten angegriffen wird.

Spezialfähigkeiten mit der Formulierung „jedesmal“ können mehrfach pro Runde eingesetzt werden.

3. SYMBIONTENANGRIFFS-PHASE

Wenn alle Spieler ihre Aktionskarten abgewickelt haben, greift jeder Symbionten-**SCHWARM** den Space Marine an, mit dem er **IM KAMPF** ist.

Ein Symbionten-**SCHWARM** besteht aus allen aufgedeckten Symbiontenkarten auf derselben Seite und in derselben Position der Formation. Ein Schwarm gilt als mit einem Space Marine **IM KAMPF**, wenn er sich an derselben **POSITION** der Formation befindet (direkt links oder rechts der Space-Marine-Karte – s. „Die Formation“, S. 14).

Alle Schwärme greifen an, und zwar zuerst der, der der Spitze der Formation am nächsten ist. Sind zwei Schwärme an derselben Position, greift der linke zuerst an.

Greift ein Schwarm einen Space Marine an, würfelt dessen Spieler zur Verteidigung. Zeigt der Kampfwürfel eine *höhere* Zahl als die Anzahl der Symbiontenkarten im Schwarm, war der Angriff ein *Fehlschlag*, und der Space Marine *überlebt*.

Ist das Ergebnis *kleiner oder gleich* der Anzahl der Symbiontenkarten im Schwarm, stirbt der Space Marine sofort, und die Space-Marine-Karte wird aus dem Spiel entfernt (s. „Tote Space Marines“, S. 26).

4. EREIGNIS-PHASE

Wenn alle Symbiontenschwärme angegriffen haben, zieht der **SPIELER, DER AM ZUG IST** (der also gerade die Aktionskarte mit der niedrigsten Nummer gespielt hat) die oberste Ereigniskarte und wickelt sie ab.

Achtung: Er liest den Text der Karte *nicht laut vor* und zeigt sie *nicht* den anderen Spielern.

Der Spieler wickelt dann die beiden Schritte dieser Phase nacheinander ab.

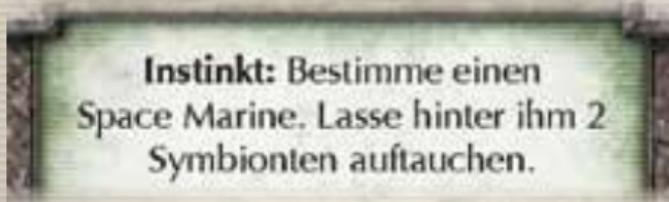
A. EREIGNIS-SPEZIALFÄHIGKEIT ABWICKELN

Zuerst kümmert sich der Spieler um die Spezialfähigkeit der Karte (direkt unter der Illustration). Sie wirkt sich oft auf die Space Marines, Symbionten oder Unterstützungsmarker aus.

Auf vielen Ereigniskarten steht das Kennwort **INSTINKT**. Die Wahl, vor die eine solche Karte den Spieler stellt, muss getroffen werden, *bevor* er sie anderen Spielern vorliest oder zeigt. Das heißt, die Spieler dürfen die Möglichkeiten dieser Karte nicht erörtern. Die Entscheidungen des Spielers, der am Zug ist, sind *bindend*.

Nachdem er seine Entscheidung getroffen hat, zeigt er die Ereigniskarte den anderen und wickelt sie ab (s. folgendes Beispiel).

Spezialfähigsbereich einer Ereigniskarte



Beispiel: Der Spieler, der am Zug ist, zieht die obige Ereigniskarte. Ehe er sie anderen zeigt, entscheidet er sich für Bruder Omnio (eine Space-Marine-Karte eines anderen Spielers). Dann zeigt er allen anderen Spielern die Karte und lässt 2 Symbionten hinter Bruder Omnio auftauchen.

Achtung: Wenn er kann, muss ein Spieler für die Fähigkeiten von Ereigniskarten gültige Ziele wählen. Im obigen Beispiel muss der Spieler, der am Zug ist, einen Space Marine wählen, dessen Wahl zum Auftauchen der größtmöglichen Symbiontenzahl führt (nach Möglichkeit 2).

B. SYMBIONTENMOBILISIERUNG ABWICKELN

Nachdem die Fähigkeit der Ereigniskarte abgewickelt wurde, werden alle Anweisungen der Kästchen am unteren Rand abgewickelt.

Die Kästchen werden von links nach rechts abgearbeitet und lassen entweder neue Symbionten **AUFTAUCHEN** (s. S. 20) oder bewegen bestehende Symbiontenschwärme (s. S. 21) .

Symbiontenmobilisierung einer Ereigniskarte



Symbol:
massives
Auftauchen

Symbol:
geringes
Auftauchen

Symbol:
Bewegung

WEITERE REGELN

Dieser Abschnitt beschreibt weitere Regeln, die unter „Spielablauf“ nicht abgehandelt wurden.

DIE FORMATION

Die zentrale Spalte aus Space-Marine-Karten nennt man **FORMATION**. Space Marines können nur in dieser Formation stehen und verlassen sie nie. Eine Reihe der Formation nennt man **POSITION**.

Wenn ein Space Marine stirbt, muss sich die Formation **VERSCHIEBEN**, um die Lücke zu füllen (s. „Verschieben der Formation“, S. 27–28).

ARTEN VON AKTIONSKARTEN

Es gibt drei Arten von Aktionen, die Spieler im Spiel ausführen können. Richtig eingesetzt, helfen sie den Space Marines zu überleben und hoffentlich auch das Spiel zu gewinnen.

Die einzelnen Aktionsarten sind:

UNTERSTÜTZUNGS-AKTIONSKARTEN

Wenn ein Spieler eine **UNTERSTÜTZUNGS-** Aktionskarte abwickelt, **nimmt er einen *Unterstützungsmarker*** (aus dem Vorrat ungenutzter Marker) und spielt ihn auf eine *beliebige* Space-Marine-Karte. Es ist erlaubt, ihn auf die Space-Marine-Karte eines anderen Spielers oder auf eine, auf der bereits Unterstützungsmarker liegen, zu spielen.



Ein Spieler kann einen Unterstützungsmarker von einem seiner Space Marines nutzen (entfernen), *wenn dieser angreift oder verteidigt*, um seinen Wurf zu wiederholen.

Das Ergebnis der Würfelwiederholung muss statt des ursprünglichen verwendet werden (außer, er gibt einen weiteren Marker für eine erneute Wiederholung aus oder nutzt eine passende Fähigkeit).

Beispiel: Ein Space Marine würfelt eine 0 beim Verteidigen, was seinen Tod bedeuten würde. Der Spieler nutzt einen Unterstützungsmarker von diesem Space Marine, um den Wurf zu wiederholen und hoffentlich ein besseres Ergebnis zu erzielen.

Achtung: Unterstützungsmarker kann man auf diese Weise nur nutzen, wenn der Space Marine **IN BLICKRICHTUNG** des angreifenden oder verteidigenden Schwarms steht (s. „Blickrichtung und Reichweite“, S. 18). Das heißt, wenn ein Symbiontenschwarm einen Space Marine von *hinten* angreift und tötet, darf dieser den Wurf *nicht* wiederholen.

Wird aus einem anderen Grund als zum Angriff oder zur Verteidigung gewürfelt, kann man *keine* Unterstützungsmarker zur Würfelwiederholung entfernen. Z.B. kann der Wurf für die Spezialfähigkeit der Aktionskarte „Heroischer Ansturm“ nicht mit Hilfe eines Unterstützungsmarkers wiederholt werden, da es sich nicht um einen Angriff handelt.

Marker bleiben auf den Space-Marine-Karten, bis sie durch einen Karteneffekt entfernt oder zur Würfelwiederholung ausgegeben werden. Man kann nur Unterstützungsmarker eigener Space Marines ausgeben.

BEWEGEN + AKTIVIEREN-AKTIONSKARTEN

Bewegen + Aktivieren-Aktionskarten erlauben Spielern, *jeden* Space Marine zu bewegen, der zum Kampfteam der entsprechenden Aktionskarte gehört (gemäß der Farbe). Jeder dieser Space Marines kann eine benachbarte Position einnehmen, die Blickrichtung ändern und/oder eine Ausstattungskarte aktivieren, die in seiner Blickrichtung liegt.

Bei Bewegen + Aktivieren-Aktionen führt der Spieler (der Reihe nach) einen, einige oder alle der folgenden Schritte durch. Sie sind alle optional (d. h., der Spieler kann Ausstattungskarten aktivieren, ohne Space Marines zu bewegen):

A. BEWEGUNG IN EINE ANGRENZENDE POSITION

Der Spieler *kann* beliebig viele Space Marines bewegen, die zum Kampfteam der Aktionskarte gehören (in beliebiger Reihenfolge, aber einzeln).

Um einen Space Marine in eine angrenzende Position zu ziehen, tauscht er die betreffende Karte mit einem beliebigen angrenzenden Space Marine aus (s. Abbildung S. 17). Der Space Marine, mit dem er den Platz tauscht, kann jedem Spieler gehören. Die Blickrichtung beider Space Marines bleibt unverändert. Das ist wichtig, weil ein Space Marine nur Symbionten angreifen und Unterstützungsmarker gegen sie einsetzen kann, wenn er sie sieht (s. S. 18).

Jeder Space Marine des Kampfteams der Karte kann pro Bewegungsaktion nur einmal bewegt werden.

Wenn sich ein Space Marine bewegt, bleiben alle Ausstattungskarten und Symbionten an ihrem Platz.

B. BLICKRICHTUNG ÄNDERN

Nach der Bewegung beliebig vieler Space Marines kann der Spieler die Blickrichtung beliebig vieler Space Marines seines Kampfteams ändern (egal ob sie bewegt wurden oder nicht). Dazu dreht er einfach die Karte um, sodass der Richtungspfeil auf der Karte in die andere Richtung zeigt (s. Beispiel, S. 17).

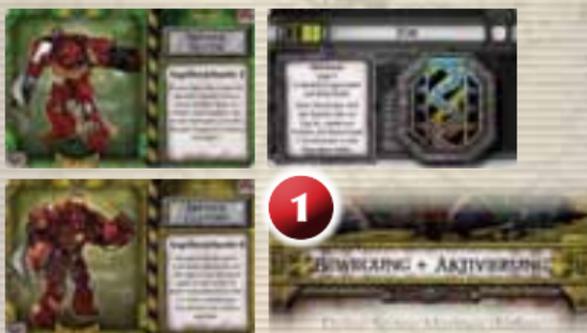
Eine Seite der Space-Marine-Karten hat Blickrichtung links, die andere Blickrichtung rechts (jeweils durch den Pfeil angezeigt). Ein Space Marine kann nur Schwärme in Blickrichtung angreifen, sowie Unterstützungsmarker (für Angriff oder Verteidigung) nur auf Schwärme in seiner Blickrichtung anwenden (s. „Unterstützungs-Aktionskarten“, S. 14).

C. AUSSTATTUNGSKARTEN AKTIVIEREN

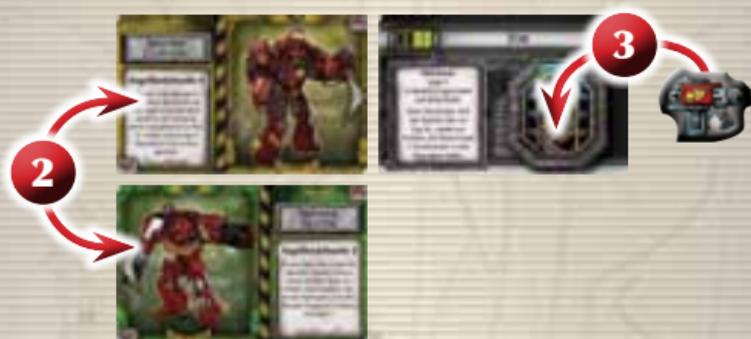
Nach eventuellem Ändern der Blickrichtung kann der Spieler beliebig viele Ausstattungskarten aktivieren, **VOR** denen sich einer seiner Space Marines befindet (in Blickrichtung und an derselben Position).

Man kann nur Ausstattungskarten aktivieren, auf denen **AKTIVIEREN** steht. Der Spieler führt einfach die Anweisungen auf der Ausstattungskarte aus, wozu er manchmal die Fähigkeit der gegenwärtigen Standortkarte braucht (s. S. 25, „Beim Betreten“-Fähigkeit von Standortkarten“).

Achtung: Man kann jede Ausstattungskarte nur einmal pro Runde aktivieren.



1. Der Spieler wickelt für das gelbe Kampfteam eine Bewegung + Aktivieren-Aktionskarte ab.



2. Er zieht Bruder Claudio auf die angrenzende Position. Bruder Noctis rückt auf Bruder Claudios Position nach. Dann beschließt der Spieler, Bruder Claudio in Blickrichtung zur Tür umzudrehen.

3. Schließlich entscheidet der Spieler, die Tür-Ausstattungskarte zu aktivieren und folgt deren Anweisungen, indem er einen Unterstützungsmarker darauf legt.



ANGRIFFS-AKTIONSKARTEN

Angriffs-Aktionskarten erlauben Spielern, mit *jedem* Space Marine in der Farbe des Kampfteams der Aktionskarte Symbiontenschwärme anzugreifen.

Der Spieler lässt einfach seine Space Marines (in beliebiger Reihenfolge) nacheinander Symbiontenschwärme seiner Wahl angreifen (gemäß den Regeln für „Blickrichtung und Reichweite“, s.u.).

Nachdem er einen Space Marine und einen Schwarm bestimmt hat, würfelt er. Zeigt der Würfel einen Schädel (☠), **STIRBT** eine Symbiontenkarte seiner Wahl aus dem Schwarm (und wird abgelegt). Anderenfalls handelt es sich um einen **FEHLSCHLAG**, und es passiert nichts.

Achtung: Die Spezialfähigkeiten vieler Aktionskarten beeinflussen die Kampffähigkeiten der Space Marines.

BLICKRICHTUNG UND REICHWEITE

Um einen Symbiontenschwarm anzugreifen, muss die Space-Marine-Karte in **BLICKRICHTUNG** und in **REICHWEITE** des Schwarms sein.

Die **BLICKRICHTUNG** eines Space Marines zeigt der Richtungspfeil auf seiner Karte an (links oder rechts). Bei Spielbeginn blicken die Space Marines in der oberen Hälfte der Formation nach links, die anderen nach rechts (s. „Aufbauabbildung“, S. 9). Space Marines können mit **Bewegen + Aktivieren-Aktionskarten** ihre Blickrichtung ändern.

Auf jeder Space-Marine-Karte steht die maximale **REICHWEITE** (die Anzahl der Positionen), in der dieser Space Marine angreifen kann. Ein Space Marine mit „Angriffsreichweite 1“ kann z.B. Schwärme angreifen, die im Kampf mit ihm *und* mit benachbarten Space Marines sind. Ein Space Marine mit „Angriffsreichweite 0“ kann nur Symbiontenschwärme angreifen, mit denen er im Kampf ist (d. h. solche in seiner Position – s. Beispiel, S. 19).



Beispiel: Bruder Noctis kann Schwarm 1 oder 3 angreifen, nicht aber 2, weil dieser nicht in seiner Blickrichtung ist. Bruder Claudio kann nur Schwarm 3 angreifen, weil er Angriffsreichweite 0 hat. Bruder Scipio kann Schwarm 2 angreifen, weil er genau 2 Positionen entfernt ist und er Angriffsreichweite 2 hat. Schwärme 1 und 3 kann er nicht angreifen, weil er nicht nach links blickt.

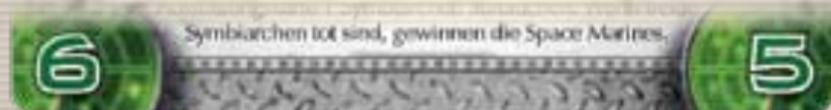
Bruder Noctis gilt als **IM KAMPF** mit Schwarm 2 und 1, Bruder Claudio gilt als im Kampf mit Schwarm 3.

SYMBIONTEN

Dieser Abschnitt erläutert Regeln für Symbiontenkarten, darunter deren Auftauchen, Bewegung, Umgehen und Sterben.

SIGNALSTAPEL

Bei Spielbeginn (und jedesmal, wenn Space Marines in einen neuen Standort vorrücken) werden 2 verdeckte Signalstapel gebildet – einer rechts und einer links der Standortkarte. Die Anzahl von Symbiontenkarten, aus denen sie bestehen, steht in den unteren Ecken der aktuellen Standortkarte.



Wird die obige Standortkarte erreicht, kommen verdeckt 6 Karten in den linken und 5 in den rechten Signalstapel.

AUFTAUCHEN VON SYMBIONTEN

Wenn ein Symbiont **AUFTAUCHT**, zieht der Spieler, der am Zug ist, die oberste Karte eines Signalstapels und legt sie offen auf die entsprechende Position der entsprechenden Seite der Formation.

Lässt der Mobilisierungsbereich einer Ereigniskarte Symbionten auftauchen, tauchen auf *jeder* Position der Formation, welche die entsprechende Ausstattungskarte enthält, eine Reihe von Symbionten auf.



Ein massives Auftauchen auf jeder gelben und ein geringes auf jeder roten Ausstattungskarte

Es gibt 4 Arten von Ausstattungskarten: rote, orange, gelb und grün. Die Anzahl farbiger Kästchen auf einer Ausstattungskarte weist darauf hin, wie häufig dort durch Ereigniskarten Symbionten auftauchen (die größte Häufigkeit sind 4 rote Kästchen).

An der Unterkante jeder Standort-Startkarte steht, wie viele Symbionten auftauchen, wenn es ein **MASSIVES AUFTAUCHEN** (gelbes Dreieck) bzw. **GERINGES AUFTAUCHEN** (weißes Dreieck) gibt. Je nach Standort-Startkarte variieren diese Zahlen.



Die obige Standort-Startkarte hat einen Wert von 5 für massives und von 3 für geringes Auftauchen.

Sind mehrere Ausstattungskarten derselben Farbe im Spiel, taucht die angegebene Symbiontenmenge auf *jeder* davon auf.

Achtung: Manche Kartenfähigkeiten lassen Symbionten an Positionen ohne Ausstattungskarten auftauchen.

Wichtig: Auftauchende Symbionten kommen *immer* aus dem Signalstapel, auf dessen Seite sie auftauchen. Ist er leer, kann ein Symbiont *nicht auftauchen*.

Reichen die Karten im Signalstapel nicht aus, um alle Symbionten auftauchen zu lassen, muss der Spieler, der am Zug ist, so viele wie möglich auftauchen lassen (auf den erlaubten Positionen seiner Wahl).

DIE BEWEGUNG VON SYMBIONTEN

Symbionten werden meist in der Ereignisphase bewegt. Der Spieler, der am Zug ist, hat die Anweisung, bestimmte Schwärme in angrenzende Positionen zu bewegen *oder* sie den Space Marine, mit dem sie im Kampf sind, **UMGEHEN** zu lassen. Egal wie – jede Symbiontenkarte kann sich pro Ereignisphase maximal einmal bewegen bzw. einen Gegner umgehen.

BEWEGUNG AUF BENACHBARTE POSITIONEN

Zeigt das Bewegungssymbol nach oben und unten weisende Pfeile (), bewegt sich **jeder Schwarm**, der einen Symbionten dieser **ART** enthält, auf eine benachbarte Position. Die **ART** eines Symbionten ist durch ein Symbol in der unteren linken Ecke der Symbionten-Karte angegeben.

Ein sich derart bewegendes Schwarm folgt immer den Pfeilen, die sich auf der dem Schwarm zugewandten Seite der Space Marine-Karte befinden, mit dem er im Kampf ist.



Würde der sich bewegendes Schwarm die Formation nach oben oder unten verlassen, **UMGEHT** er statt dessen.

UMGEHEN

Ist das Bewegungssymbol ein nach rechts gekrümmter Pfeil (), dann zieht **jeder Schwarm**, in dem sich diese **ART** von Symbiont befindet, **HINTER** seinen Space Marine. **HINTEN** ist die Seite der Formation, die der Blickrichtung des Space Marine *abgewandt* ist.

Befindet sich der Schwarm bereits hinter dem Space Marine, bewegt er sich nicht.



1. In der Ereignisphase verursacht das erste Kästchen des Mobilisierungsbereichs der Ereigniskarte ein massives Auftauchen auf allen gelben Ausstattungskarten. Der Spieler, der am Zug ist, nimmt 3 Karten (laut Standort-Startkarte) vom Signalstapel dieser Seite und legt sie auf die Position mit der gelben Ausstattungskarte („Steuertafel“).

2. Da es rechts der Formation keine roten Ausstattungskarten gibt, tauchen auf dieser Seite der Formation keine Symbionten auf.

3. Jeder Schwarm mit einem Symbionten mit Symbol „Schwanz“ zieht auf die benachbarte Position (den Pfeilen auf der Space-Marine-Karte folgend). Zuerst zieht der Spieler den Schwarm bei Bruder Claudio auf die Position Bruder Noctis’.



4. Dann zieht er die frisch aufgetauchten Symbiontenkarten auf Bruder Claudios Position (er bewegt alle Symbiontenkarten in diesem Schwarm). Schwärme ohne Symbionten mit dem Bewegungssymbol dieser Ereigniskarte würden nicht bewegt.

GESTORBENE SYMBIONTEN

Stirbt ein Symbiont (üblicherweise durch den Angriff eines Space Marines), kommt seine Karte offen auf einen Ablagestapel neben dem Symbiontenstapel. Sind die Symbiontenkarten alle, mischt man aus dem Ablagestapel einen neuen Symbiontenstapel.

SYMBIARCHENKARTEN

Symbiarchenkarten werden mit folgenden Ausnahmen genau wie Symbiontenkarten behandelt:

- Symbiarchenkarten werden *nie* in den Symbionten- oder einen Signalstapel gemischt. Sie tauchen nur auf, wenn es eine Standortkarte verlangt, und zwar ohne in einem Signalstapel gewesen zu sein.
- Symbiarchen haben zwei Bewegungssymbole, und ihr Schwarm bewegt sich, wenn *bereits eines* davon mobilisiert wird.
- Ein Symbiarch darf *nicht* getötet werden, wenn dann eine normale Symbiontenkarte im Schwarm bliebe. Mit anderen Worten: der Symbiarch muss als letzter Symbiont im Schwarm sterben.
- Wenn ein Schwarm mit Symbiarch angreift, wird 1 vom Angriffswurf abgezogen. Somit ist es wahrscheinlicher, dass er den angegriffenen Space Marine tötet.



VORRÜCKEN

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler an neue Standorte im Space Hulk **VORRÜCKEN**, um schließlich die letzte Karte im Standortstapel zu erreichen, die den Sieg ermöglichen kann.

Achtung: **VORRÜCKEN** bedeutet, dass sich die gesamte Formation an einen neuen Standort begibt. **BEWEGUNG** ist, was Space Marines und Symbionten *innerhalb* der Formation tun.

Vorrücken findet automatisch statt, wenn am Ende irgendeiner Phase irgendein Signalstapel leer ist.

Vorrücken bleibt nur dann aus, wenn der Standortstapel leer ist; dann bleiben die Space Marines, wo sie sind, bis sie gewonnen oder verloren haben.

Beim Vorrücken werden folgende Schritte in dieser Reihenfolge abgearbeitet:

1. **Neue Standortkarte legen**
2. **Ausstattungskarten legen**
3. **Signalstapel ablegen/auffüllen**
4. **„Beim Betreten“-Fähigkeit des Standorts umsetzen (falls nötig)**

Wichtiger Hinweis: Beim Vorrücken *bleiben* alle Symbionten, die gerade im Kampf mit Space Marines sind, in der Formation. Symbionten im Kampf verlassen das Spiel nur durch die Fähigkeit der Ausstattungskarte „Tür“ oder wenn sie durch eine andere Karte oder Fähigkeit abgeworfen oder getötet werden.

Es folgt eine detaillierte Erläuterung dieser Schritte:

SCHRITTE DES VORRÜCKENS

1. **Neue Standortkarte legen:** Die oberste Karte des Standortstapels wird offen auf die aktuelle Standortkarte gelegt (Achtung: Die Zahlen für massives und geringes Auftauchen am unteren Rand der Standort-Startkarte müssen lesbar bleiben). Diese neue Karte ist der **AKTUELLE STANDORT**.

2. **Ausstattungskarten legen:** Der Spieler, der am Zug ist, entfernt erst alle Ausstattungskarten aus der Formation.



Dann spielt er die auf der neuen Standortkarte angegebenen Ausstattungskarten. Die vier weißen Symbole links und rechts auf der Standortkarte entsprechen den Symbolen der jeweils geforderten Ausstattungskarten. Bei jedem Symbol auf der Standortkarte steht eine Zahl und ein Pfeil. Zeigt der Pfeil nach unten, wird die entsprechende Ausstattungskarte die jeweilige Anzahl von Positionen vom oberen Ende der Formation abwärts gelegt. Zeigt der Pfeil nach oben, wird sie die entsprechende Anzahl von Positionen vom unteren Ende der Formation aufwärts gelegt (s. auch Abbildung nächste Seite).

Ist die Zahl größer als die der verbleibenden Space Marines in der Formation, wird die Ausstattungskarte auf die nächste gültige Position gelegt.

3. **Signalstapel ablegen/auffüllen:** Alle auf einem Signalstapel verbliebenen Karten werden abgelegt. Dann kommen aus dem Symbiontenstapel Karten verdeckt auf die Signalstapel, bis beide die auf der Standortkarte angegebene Anzahl Karten enthalten (s. „Signalstapel“, S. 19).

4. **„Beim Betreten“-Fähigkeit des Standorts umsetzen (falls nötig):** Die Fähigkeit der einzelnen Standortkarten enthält die Formulierung „Beim Betreten“ oder „Steuertafel aktivieren“. Im ersteren Falle wird die Fähigkeit jetzt umgesetzt.

Hat die Karte eine „Steuertafel aktivieren“-Fähigkeit, kommt diese *jedesmal* zum Tragen, wenn eine „Steuertafel aktivieren“-Ausstattungskarte genutzt wird, solange dies der aktuelle Standort ist.

Achtung: Nach dem **Vorrücken** wird die unterbrochene Spielrunde ganz normal fortgesetzt.

ABBILDUNG: AUSSTATTUNGSKARTEN LEGEN



1. Ein Spieler legt bei Spielbeginn die Ausstattungskarten aus. Er betrachtet zunächst die linke Seite der Standortkarte und befolgt die Aufbauanweisungen. Das Symbol weist ihn an, eine „Tür“ ganz oben in die Formation zu legen.

2. Das zweite Symbol weist ihn an, eine „Dunkle Ecke“ an die dritte Position der Formation von oben zu legen. Nachdem er beides getan hat, befolgt der Spieler die Platzierungsanweisungen auf der rechten Seite der Standortkarte.

TOTE SPACE MARINES

Stirbt ein Space Marine (üblicherweise durch den Angriff eines Schwarms), wird seine Karte aus der Formation entfernt und kommt aus dem Spiel. Dann muss die Formation **VERSCHOBEN** werden (s. S. 27).

Werden beide Space Marines eines Kampfteams getötet, kommen alle Aktionskarten dieses Kampfteams aus dem Spiel. Der entsprechende Spieler kann trotzdem noch gewinnen, falls die verbleibenden Space Marines das Spiel gewinnen sollten!

Wird die Karte des Spielers, der am Zug ist, auf diese Weise entfernt, ist nun der Spieler der Aktionskarte mit der nächstkleineren Nummer am Zug.

VERSCHIEBEN DER FORMATION

Stirbt ein Space Marine, so muss sich die Formation **VERSCHIEBEN**, um die Lücke zu füllen.

Ein Verschieben findet statt, indem man *alle* Ausstattungs-, Space Marine- und Symbiontenkarten im kleineren Bereich der Formation nimmt und sie (nach oben oder unten) verschiebt, um die durch den Tod entstandene Lücke zu füllen.

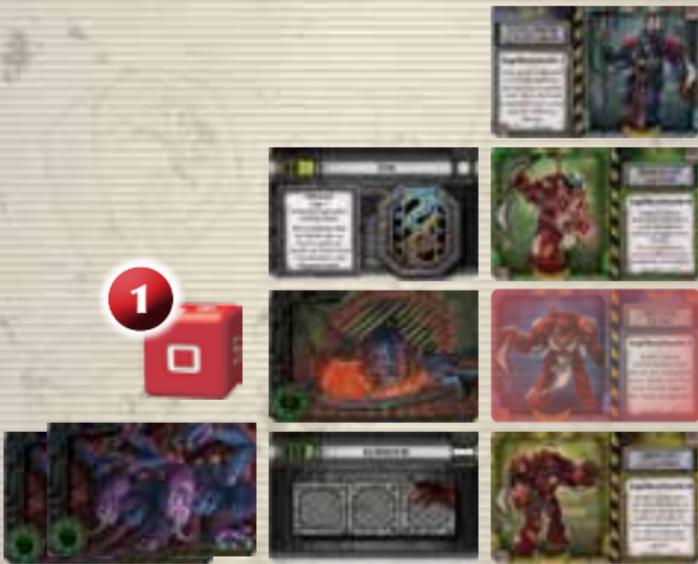
Als kleinerer Bereich gilt die Hälfte der Formation mit weniger Space-Marine-Karten. Sind in beiden Hälften der Formation gleichviele, wird die untere Hälfte hochgerückt.

Wenn sich die Formation verschiebt, kann sich ein Symbiontenschwarm in einen anderen schieben. Geschieht dies in der Angriffsphase der Symbionten, müssen Schwärme, die *bereits angegriffen* haben, von den anderen *getrennt bleiben*. Erst am Ende der Ereignisphase verschmelzen alle Schwärme an derselben Position und auf derselben Seite der Formation zu einem größeren Schwarm.

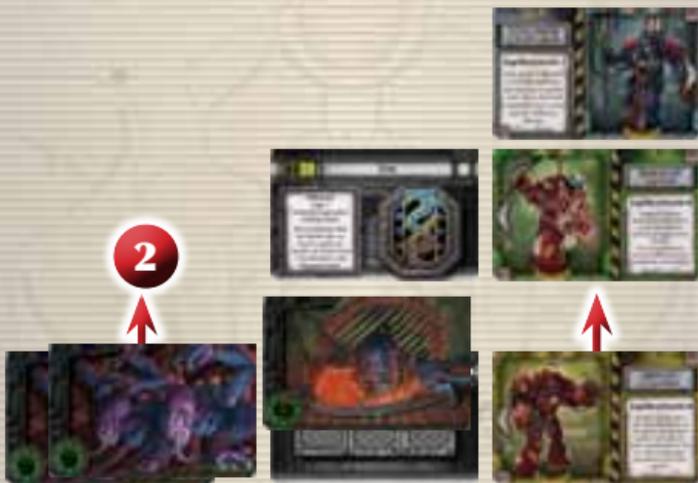
Achtung: Beim Verschieben ist es möglich, dass sich mehr als eine Ausstattungskarte auf derselben Position befindet.

Falls ein Space Marine sich durch eine Karte oder Fähigkeit auf eine nicht angrenzende Position bewegen darf, verschiebt sich die Formation dadurch übrigens nicht. Er tauscht einfach mit dem dort befindlichen Space Marine den Platz.





1. In der Angriffsphase der Symbionten greift ein Symbiontenschwarm Bruder Deino an. Da sein Würfelergebnis nicht größer als die Anzahl der Symbiontenkarten im Schwarm war, stirbt er.



2. Da sich in der unteren Hälfte der Formation nur ein Space Marine befindet (oben allerdings noch zwei), rückt der untere Teil der Formation hoch. So kommt der Symbiont, der gerade angegriffen hat, auf Bruder Claudios Position.

Dann greift der Schwarm mit den zwei Symbionten an. Nachdem alle Schwärme angegriffen haben, verschmelzen sämtliche Symbiontenkarten auf Bruder Claudios Position zu einem drei Symbionten umfassenden Schwarm.

KOMPONENTENBESCHRÄNKUNGEN

Die Zahl aller Karten und Marker ist auf die im Spiel enthaltenen beschränkt.

Wird ein Unterstützungsmarker eingesetzt oder abgelegt, kommt er zu dem Vorrat ungenutzter Marker. Wird ein Spieler angewiesen, einen Unterstützungsmarker zu nehmen, wenn dieser Vorrat leer ist, kann er dies nicht tun.

Wird eine Karte aus dem Spiel genommen, kommt sie offen auf einen Ablagestapel neben dem entsprechenden Stapel. Ist ein Stapel leer, wird er durch Mischen des Ablagestapels erneuert (Ausnahme: der Standortstapel).

Sind beim Erzeugen der Signalstapel nicht genug Symbiontenkarten in Stapel und Ablagestapel, bildet der Spieler, der am Zug ist, so ausgeglichen wie möglich zwei möglichst große Stapel.

SPIEL MIT 1 BIS 3 SPIELERN

Alle Regeln gelten unverändert bis auf folgende Änderungen:

Bei 1 bis 3 Spielern wählt jeder Spieler beim Aufbau mehr als 1 Kampfteam:

- 3 Spieler: je 2 Kampfteammarker
- 2 Spieler: je 2 Kampfteammarker
- 1 Spieler: 3 Kampfteammarker

Beim Aussuchen der Aktionen wählt jeder Spieler 1 Karte in der Farbe *jedes* seiner Kampfteammarker.

Beim Solospiel z. B. wählt der Spieler 3 Karten (je 1 in der Farbe eines seiner Kampfteammarker).

Dann wickelt er alle 3 ab (wie üblich in aufsteigender Reihenfolge).

Achtung: Der Ausdruck „deine Space Marines“ auf Aktionskarten bezieht sich *nur* auf Space Marines, die zum Kampfteam (= zur Farbe) der Karte passen.

CREDITS

Spielentwicklung: Corey Konieczka

Schachtelgestaltung: Bradford Rigney

Kartenillustrationen: Matthew Bradbury, Kevin Chin, Zach Graves, Nikolaus Ingeneri, Sept13, Hector Ortíz, Daniel Xio, Victor Corbella, John Gravato

Graphikdesign: Will Springer, Brian Schomberg und Andrew Navaro

Einleitungstext: Sam Stewart

Art Director: Zoë Robinson

Illustrationskoordination: Kyle J. Hough

Lektorat: Talima Fox

Herstellungsleitung: Gabe Laulunen

Entwicklungsleitung FFG: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Aus dem Englischen von: Oliver Hoffmann (Feder&Schwert)

Deutsches Lektorat: Oliver Erhardt, Michael Kröhnert

Deutsches Layout: Heiko Eller

Deutsche Bearbeitung: Oliver Erhardt, Michael Kröhnert

Unter Mitarbeit von: Peer Lagerpusch, Marcus Lange

Testspieler: Jaffer Batica, Harald Bilz, Bryan Bornmueller, Freekjan Brink, Ed Browne, Jessie Brueske, Daniel Lovat Clark, Mike David, Oliver Erhardt, William Faciane, Ingrid Garrett, John Goodenough, JR Goodwin, James Hata, Anita Hilberdink, Sally Karkula, Shannon Konieczka, Rob Kouba, Ronald Leerink, Jay Little, Xi-Sheng Luo, Emile de Maat, Andrew Meredith, Brian Mola, Bart Pardoel, Lisa Poff, Martin van Schaijk, Gerben Seekles, Marie-Louise Snel, Erik Snippe, Sandra Stadman, Ian S. Stedman, Sam Stewart, Tim Uren, Wilco van de Camp, Dylan Vedas, Vera Visscher, Jason Walden, Ross Watson, Jamie Zephyr

GAMES WORKSHOP

Lizenzen: Owen Rees

Leiter der Lizenzabteilung: Paul Lyons

IP-Management: Alan Merrett

Space Hulk: Death Angel © Games Workshop Limited 2010. Games Workshop, *Space Hulk: Death Angel – The Card Game*, *Space Hulk*, *Warhammer 40,000* und alle zugehörigen Marken, Logos, Charaktere, Produkte und Illustrationen aus *Space Hulk: Death Angel* sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Limited 2010, eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern. Dies ist eine Lizenzausgabe von Heidelberger Spieleverlag unter Lizenz von Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind Warenzeichen von Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte sind den jeweiligen Rechteinhabern vorbehalten.

Weitere Informationen im Netz:

WWW.HDS-FANTASY.DE

KARTENÜBERSICHT

SPACE-MARINE-KARTE

Blickrichtung (hier: links)

Richtung der Schwarmbewegung (s.S. 21)

Nummer für Spielreihenfolge (s.S. 11)

Aktionsart

Symbole der auszulegenden Ausstattungskarten (mit Angabe ihrer Position in der Formation, s.S. 24–26)

Kartenmenge für linken Signalstapel (s.S. 25)



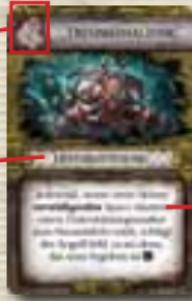
Richtung der Schwarmbewegung (s.S. 21)

Reichweite (s.S. 18)

AKTIONSKARTE

(s.S. 14–18)

Zusatzfähigkeit



STANDORTKARTE

Fähigkeit (s.S. 25)

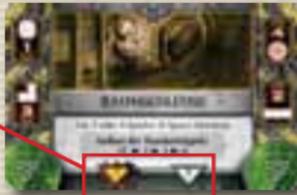
Kartenmenge für rechten Signalstapel (s.S. 25)



Während gesamter Partie geltende Anzahl der durch Ereigniskarten auftauchenden Symbionten (s.S. 20)

STANDORT-STARTKARTE

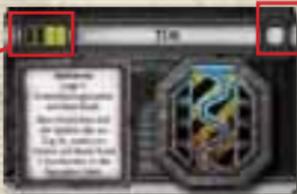
ähnlich Standortkarte (s.S. 6)



AUSSTATTUNGS-KARTE

Symbol (Wahrscheinlichkeit für Symbiontenbefall), wie im Mobilisierungsbereich einer Ereigniskarte angegeben (s.S. 20)

Symbol der Ausstattungsart (wie auf Standortkarte angegeben)

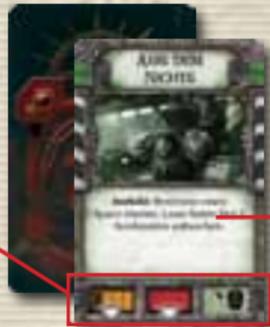


Mobilisierungsbereich (Symbol der Ausstattungskarte und Zahl der Symbionten; ggf. noch Symbol für die Symbiontenbewegung; ab S. 20)

EREIGNISKARTE

(s.S. 12)

Ereignis



SYMBIARCHEN- (s.S. 23) und SYMBIONTENKARTE (s.S. 19)



KURZÜBERSICHT

DIE SPIELRUNDE

Einzelheiten s. S. 9–13

1. Aktionswahl-Phase
2. Aktionsabwicklungs-Phase
3. Symbiontenangriffs-Phase
4. Ereignis-Phase

SCHRITTE BEIM VORRÜCKEN

Sobald 1 Signalstapel leer ist; Einzelheiten s. S. 24

1. Neue Standortkarte legen
2. Ausstattungskarten legen
3. Signalstapel ablegen/auffüllen
4. „Beim Betreten“-Fähigkeit der Karte abwickeln (wenn nötig)

GLOSSAR

- **Fehlschlag:** Würfelerggebnis, das den verteidigenden Space Marine oder Symbionten nicht tötet.
- **Hinter:** In derselben Position wie ein Space Marine, aber nicht in dessen Blickrichtung.
- **Im Kampf befindlich:** Ein Symbiont in derselben Position wie ein Space Marine.
- **Kampfteam:** Zwei gleichfarbige Marines.
- **Position:** Eine Reihe der Formation, die einen Space Marine und alle Symbionten- und Ausstattungskarten links und rechts von ihm umfasst.
- **Schwarm:** Ein oder mehr Symbionten auf derselben Seite und Position der Formation.
- **Spitze der Formation:** Die Position, die der momentanen Standortkarte am nächsten ist.
- **Treffer:** Würfelerggebnis, das den verteidigenden Space Marine oder Symbionten tötet.
- **Vor:** In derselben Position wie ein Space Marine, sowie in dessen Blickrichtung.