

CODEX

M I N H



WARHAMMER
40,000

INOFFIZIELLER CODIX

sphARENATOR

Die Minh

DER VERLORENE SEKTOR

Die sich selbst die „Minh“ nennenden Bewohner des Annam-Sektors leben abgeschieden am nordöstlichsten Rand des galaxisumspannenden Imperiums der Menschheit. Ihre isolierte Lage hat dazu geführt, dass sich hier fern von Terra und den großen Ereignissen in der Geschichte des Imperiums eine eigenständige und weitgehend unabhängige Kultur hat entwickeln können, von der nur die wenigsten imperialen Machthaber und Gelehrten wissen.

Die Ursprünge der Minh lassen sich kaum noch zurückverfolgen, doch da 98,6% der Bevölkerung dieselben äußeren Merkmale wie die meisten imperialen Bürger des Nakata- und Kai-Tschek-Sektors aufweisen, liegt die Vermutung nahe, dass es sich hier um Siedlungskolonien handelt, welche im Zuge der imperialen Expansion nach dem Großen Kreuzzug des Imperators errichtet worden sind. Der Umstand, dass der Annam-Sektor komplett außerhalb des Einflussbereiches des Astronomican liegt, lässt weiter vermuten, dass die Kolonien in der Folgezeit nur spärlichen Kontakt zu anderen imperialen Welten hatten, wenn überhaupt.

Dies wird bestätigt durch die Legenden und Sagen der Minh, in denen es heißt es, dass ihre Schiffe auf ihrer Reise durch das Sternenmeer von einem gewaltigen Himmelsturm erfasst und an diese Gestade gespült worden seien. Abgeschnitten vom Reich des Gottkaisers (ein heimisches Synonym für den Imperator) blieb ihnen nichts anderes übrig als auf diesen öden Wüstenplaneten seßhaft zu werden.

Kontakte zu den benachbarten imperialen Sektoren gab es kaum, denn die Entfernung zu ihnen war für einen regelmäßigen Handelsverkehr einfach zu groß. Einige wenige Aufzeichnungen in den Archiven von Haposzulus berichten davon, aber für die dortige Bevölkerung ist der Annam-Sektor nach wie vor zur gefährlichen Halozone zu zählen und viele halten die Geschichten von den Minh für nicht mehr als alte Raumfahrermärchen.

Erst in den letzten paar Jahrhunderten wurde der Annam-Sektor wieder dem Imperium angegliedert, nachdem ein mutiges Exploratorenteam auf einer geplanten Expedition zu den sogenannten Geistersternen zufällig auf die bewohnten Dschungelwelten der Minh gestoßen war.

Die Überraschung für die Forscher war groß, denn sie hatten in ihren ungenauen Astrokarten allerhöchstens eine Ansammlung von unbewohnten Felsbrocken erwartet, welche vor unzähligen Jahrtausenden hier vorgefunden wurde. Die Aufzeichnungen könnten natürlich falsch sein, doch die Minh behaupten felsenfest, dass sich ihre Heimatwelten im Laufe der Zeit von kargen Wüstenlandschaften über fruchtbare Felder bis hin zu den heutigen feuchten Urwäldern verwandelt haben. Dies entspräche einer Verschiebung von über sieben Klassifizierungstypen, was bisher nur bei einigen von primitiven Eldar bewohnten Planeten beobachtet werden konnte. Die Exploratoren sind sich daher einig, dass die Annam-Welten Teil dieses bisher kaum erforschten galaktischen Phänomens sein müssen.

Der Inquisitor blickte hinaus auf die atemberaubende Ansicht, die sich ihm durch das Bordfenster des imperialen Landungsschiffes offenbarte. Dampfender Dschungel und weite Terrassenfelder glitten unter ihnen vorbei, während eine jenseits der fernen Berge untergehende Sonnenscheibe die gesamte Szenerie in ein warmes Licht tauchte. Tief unten konnte er einige Bauern in den unter Wasser stehenden Feldern sehen, deren markanten Spitzhüte für ihn selbst in dieser Höhe noch klar erkennbar waren. Und auf einer grasbewachsenen Erhöhung trottete eine Kolonne von Wasserbüffeln mit vollen Erntesäcken auf ihren Tragebahnen einen Feldweg entlang.

Das Zischen einer sich öffnenden Tür riss ihn aus seinen Beobachtungen. In der Spiegelung des Glases sah er wie der Mandarin des amtierenden Minh-Kaisers Bao Dai der Yuan-Dynastie in die Kabine eintrat und sich tief verbeugte. „Der ehrenwerte Abgesandte des Gottkaisers entschuldige meine unangekündigte Audienz. Ich hoffe ich störe sie nicht, Botschafter Pomor Laco.“

Der Inquisitor drehte sich um und musterte ihn mit seinem bionischen Auge. Wie immer war er in ein farbenprächtiges und üppig verziertes Gewand gekleidet, hatte seine Ärmel ineinander gesteckt und trug eine schwarze Kappe, unter der nur sein zu einem langen Zopf geknotetes Haar herausging. Pomor Laco hatte nun schon genug Zeit mit diesen Menschen verbracht, um zu erkennen, dass die freundliche Miene des Botschafters diesmal reine Fassade war - er sah im unruhigen Blick des Mandarin, dass ihn etwas beunruhigte. „Nicht im geringsten, geehrter Chen-Li. Was führt sie so kurz vor der Landung zu mir?“

„Ich habe bemerkt, dass wir den Kurs geändert haben.“

„Eine spontane Entscheidung, mein Freund. Ich habe auf den Karten eines dieser Todesfelder des bedauerlichen Ungerechten Kriegs gesehen und würde es gerne sehen, bevor wir in Huenang landen.“

„Bei allem Respekt, aber dies ist keine gute Idee.“

„Weshalb?“

„Die Bevölkerung in dieser Gegend wurde nicht über ihr Kommen informiert. Wir sollten sofort um-“

Eine schrille Alarmsirene schnitt den Satz des Mandarin ab. Plötzlich ging ein heftiger Ruck durch die stark vibrierende Maschine und beide stürzten zu Boden.

„Was im Namen des Imperators geht hier vor!?“ brüllte Pomor Laco in das Kommlink während er sich wieder erhob.

Doch als er aus dem Fenster blickte, sah er weshalb der Pilot ein Ausweichmanöver flog. Die Felder waren auf einmal wie leergefegt, ein paar der Spitzhüte verschwanden gerade noch im Dickicht des Dschungels. Die Rauchschwaden von zwei abgefeuerter Raketen bohrten sich durch den Himmel, flogen aber zum Glück knapp an ihnen vorbei.

Unten auf dem Hügel sah der Inquisitor wie die einfache Abschusslafette eines der Büffelfreiter von dessen Sohn nachgeladen wurde, während seine Frau eine weitere Rakete aus einem verstecktem Loch im Boden herausholte.

Pomor Laco gab schnell seine Befehle an den Piloten:

„Sofort aufsteigen und Wechsel zurück zum alten Kurs!“

Dann sah er den leichenblassen Chen-Li an.

„Ich hoffe sehr, dass die Bevölkerung in Huenang auf mein Erscheinen vorbereitet ist.“

DIE DREI ZEITALTER

All die Jahrtausende zwischen der Besiedlung und der Neuentdeckung des Annam-Sektors wären im Dunkel der Zeit verloren gegangen wenn sich die Minh nicht immer wieder durch Lieder und Heldensagen ihrer Vergangenheit gedenken würden. Aus ihren kryptischen Erzählungen und Geschichtsbüchern lässt sich eine einigermaßen akkurate und plausible Entwicklung nachzeichnen.

Vom **Zeitalter des Sandes** (vermutlich M30 - M32), jener Epoche in der die meisten Planeten noch von leblosen Wüsten überzogen waren, wird berichtet, dass sich Barbarei und Anarchie unter den Überlebenden ausbreitete. Die Siedler degenerierten zurück zu primitiven Barbaren und begannen sich in Nomadenstämmen zu sammeln. Von den mitgebrachten Nutztieren überlebten auf Dauer nur die Pferde, welche bald zu den kostbarsten Gütern auf den kahlen Planeten wurden.

Das **Zeitalter des Bambus** (M32 - M35) brachte große Veränderungen in den Annam-Sektor, welcher allmählich immer grüner und lebendiger wurde. Dies sahen die Bewohner als ein Zeichen des fernen Gottkaisers an - ohne zu wissen, dass dieser nun durch seine Aufopferung im verheerenden Bruderkrieg auf ewig an seinen Goldenen Thron gefesselt war.

Doch das Böse gelangte auch in den fernen Nordosten der Galaxis. Ein Schlachtkreuzer der Word Bearers schlug sich bis zum Rande des Lungh-Nebels durch, wo seine Verfolger daraufhin die Spur verloren. Von dort aus muss das angeschlagene Schiff bis zum Annam-Sektor getrieben sein, wo die Verräter dann fälschlicherweise als Gesandten des Gottkaisers willkommen geheißen wurden.

In nur wenigen Jahren hatten die fanatischen Ketzer den gesamten Sektor unter ihrer Kontrolle und errichteten überall Kulte zur Anbetung ihrer dunklen Götter. Es war eine Epoche der Unterdrückung und des Schreckens. Doch gleichzeitig brachten die Word Bearers den Barbarenstämmen auch Waffen und Ausrüstung, mit denen sie dann auf deren Geheiß Eroberungsexpeditionen in den tiefen Raum unternahmen, um die Macht der „Götterboten“ auszuweiten.

Und in der Tat weisen Ruinen auf vereinzelt Planeten in umliegenden Regionen darauf hin, dass es bis zum Ende des 35. Jahrtausends hin ein Ketzerreich von beachtlichen Ausmaßen existiert haben muss. Bis zu den Geistersternen schienen sie mit ihren einfachen Schiffen vorgedrungen zu sein, denn in den Erzählungen aus jener Zeit wird von allerlei fremden Völkern berichtet, so auch von einem fernen Wüstenplaneten, der von „grünhäutigen Dämonen“ bevölkert war.

Der Beginn des **Zeitalters der Zedern** (M35 - Gegenwart) brachte den jähen Untergang des häretischen Reiches. Eine fremde Macht fiel plötzlich über es her und zerstörte einen Großteil der Kolonien. Es gibt keine Informationen über die Natur und Herkunft der Invasoren, die Minh nennen sie jedoch die „Linh Ma“, was in etwa mit „Geisterkrieger“ zu übersetzen ist. Alle Word Bearers und weite Teile der Bevölkerung kamen bei diesem Überfall ums Leben, welcher die Überlebenden zu der Erkenntnis brachte, dass ihre Herrscher nicht die unsterblichen „Götterboten“ sein konnten, für die sie gehalten wurden.

Während sich die tropischen Urwälder allmählich immer weiter ausbreiteten (was ebenfalls als ein böses Omen angesehen wurde), erhoben sich jene Zweifler gegen die Chaoskulte und auf allen Welten des Annam-Sektors brachen blutige Bürgerkriege aus. Nach vielen Jahrhunderten zermürender Kämpfe gelang es den Rebellen schließlich die Herrschaft der Demagogen zu beenden, doch einige der Ketzer konnten mit ihren Raumschiffen fliehen.

Dies sollte fatale Folgen haben, denn die Flüchtlinge erreichten nach einer langen Irrfahrt durch den leeren Raum endlich imperiales Territorium. Dort wurden sie von Baron Gissinjas Truppen aufgegriffen, dem imperialen Statthalter in Haposzolos. Doch das Imperium war zu jenem Zeitpunkt zersplittert und drohte durch die Kriege der Apostasie unterzugehen. Der Kontakt zu den äußeren Gebieten brach für lange Zeit ab und so begannen sich viele Gouverneure vom Imperium loszusagen und auf eigene Faust und in eigenem Interesse zu handeln.

So auch Gissinja, der angesichts der offensichtlichen Chaos-Anhängerschaft der Fremdlinge und der exotischen Reichtümer, die man auf den geenterten Schiffen fand, einen Kreuzzug zusammenstellen ließ, um sich deren Heimatwelt einzuverleiben. Er selbst führte die Streitmacht an und musste zunächst tatenlos mit ansehen wie eines seiner Kriegsschiffe nach dem anderen in der tückischen Halozone verloren ging. Zorn und Enttäuschung stauten sich in dem machthungrigen Potentaten an, doch sein Stolz verbot es ihm umzudrehen.

Und so erreichte schließlich eine um mehr als zwei Drittel geschrumpfte Armee die Kernwelten des Annam-Sektors. Gissinja schickte Abgesandte um seinen Anspruch auf dieses Territorium gültig zu machen, doch sie wurden überall zurückgewiesen. Die Minh, wie sie sich nun nannten, wollten nie wieder von fremden Mächten beherrscht sein.

Der abtrünnige Gouveneur war außer sich und befahl in seinem Wahn den sofortigen Angriff in Verbindung mit großflächigen Orbital-Bombardements. Die Bevölkerung wurde um ein weiteres Mal völlig überrascht und musste sich in die dichten Dschungel retten, welche nun fast die gesamte Planetenoberfläche bedeckten. Dort verlegten sie sich auf eine heimliche Kriegsführung mit einfachen aber effektiven Mitteln und mit Ausnutzung ihrer Geländekenntnisse. Auf diese Weise gelang es ihnen dann auch die leichtsinnigen Invasoren zurückzudrängen.

Nach einer neuen Welle von Misserfolgen, bei denen Gissinjas Truppen im unwirtlichen Dschungelgelände durch ständige Zermürbungsangriffe der Minh immer weiter dezimiert wurden, beauftragte er seine Techadepten an Bord seines Flaggschiffs mit der Entwicklung von Waffen, mit denen er die aufmüpfige Urbevölkerung aus den Wäldern treiben könne.

Kurze Zeit später regneten Giftgas-, Anti-Bio-, Napalm- und Fusionsbomben auf die Minh-Welten herab und verursachten horrende Verluste unter der sich verschanzenden Bevölkerung. Unter Ausnutzung des tödlichen Bombardements drangen speziell ausgebildete catachanische Söldner bis zu den Dörfern im Waldinneren vor und überfielen diese in orbital unterstützten Terrorangriffen. Auch vor den Kindern und den Alten machten die Flammenwerfer der Catachaner keinen Halt, und so sollten diese bald zu den meistgehassten Gegnern der Minh werden. Nicht nur die Bewohner sondern auch die Flora und Fauna der fruchtbaren Planeten hatten einen gewaltigen Blutzoll auszurichten, von dem die Minh noch bis zum heutigen Tage klagen. Doch ungeachtet dessen kämpften sie entschlossen weiter, so dass selbst das Betreten des zerbombten Dschungels für jeden Feind den sicheren Tod bedeutete.

Für die anhaltende Kampfmoral der Minh war auch ein besonders charismatischer und fähiger Kommandeur verantwortlich, dem es mit seinen Kriegern viele spektakuläre Siege einzufahren gelang. Seine Taktik und Kriegsführung wurde zum Vorbild für alle anderen Befehlshaber. Tsun Zhu war sein Name, doch man nannte ihn den „Kaiser“, und als der Erste Kaiser der Minh sollte er später dann auch in die Geschichte eingehen.

Eines Tages flüchteten schließlich die letzten gebeutelten Invasoren zurück auf ihre Raumschiffe und der schreckliche Krieg war endlich vorbei. Es heißt, dass der wahnsinnige Gissinja erst durch eine Meuterei auf seinem Flaggschiff umgebracht werden konnte, aber die Minh haben nie genau erfahren was letztendlich aus den Fremden wurde, wie sie von nun an alle anderen Menschen nannten. Auch auf Haposzulus wurde nie mehr von Gissinja und seiner Armee gehört, längst hatte ein anderer ruchloser Adliger die Macht an sich gerissen.

In der Entwicklung der Minh stellt dieser unvergessliche „Ungerechte Krieg“ jedoch einen entscheidenden Wendepunkt dar. Kulturelle und politische Umwälzungen geschahen, während sich die wenigen Überlebenden an den Neuaufbau machten. Viele Minh entschieden sich im Dschungel zu bleiben, sei es aus Angst vor weiteren Angriffen oder aus Liebe zu ihrer neu entdeckten Heimat. Auf jeden Fall sollte es nie mehr so viele Städte und Industriestandorte geben wie es sie einst zu den Zeiten der Chaosherrschaft gegeben hatte. Der gesamte Sektor wurde durch die Kriege auf feudales Niveau zurückgeworfen und bis zum heutigen Tage hat sich daran nichts geändert, genauso wenig wie an der Zurückgezogenheit seiner Bewohner.

Dazu beigetragen haben mit Sicherheit auch weitere Kriege gegen äußere Feinde wie z.B. den uns als Hrud und Vegeta bekannten Alien-Plagen, sowie auch den Eldar, welche ein besonderes Interesse für diesen Teil der Galaxis an den Tag zu legen scheinen. Diese ständigen Überfälle haben die Minh zu einem besonders wachsamem und kampfbereiten Volk gemacht.

Seit der Wiederentdeckung des Annam-Sektors gilt er jedenfalls wieder als imperiales Territorium, doch dies wurde weder vom amtierenden Kaiserhaus noch vom Hohen Senat bestätigt. Begünstigt durch die abgelegene Lage könnte man also sagen, dass die Minh innerhalb des Imperiums eine Art unausgesprochenen Sonderstatus haben. Dies wird aber wohl nur solange gelten wie sie unerwünschte Aufmerksamkeit von sich lenken können.

Doch da das Imperium derzeit einfach nicht über die Kapazitäten verfügt, um einen solch abgelegenen Sektor unter volle Kontrolle zu bringen, werden die Minh wohl auch in Zukunft ihre Eigenständigkeit behalten können. Zudem konnte Inquisitor Pomor Laco, welcher eine Botschafterdelegation in den Annam-Sektor begleitete, und von dem der Großteil der bekannten Informationen über die Minh stammen, trotz anfänglicher Schwierigkeiten keine Gründe für ein aggressives Vorgehen gegen dieses Volk finden.

Der anhaltende Kontakt zum Imperium wird vermutlich von alleine zu einer stärkeren Integration führen. Besonders seit den letzten Jahren steuern immer mehr waghalsige Freihändler die Planeten der Minh an, um dort Waffen und Werkzeuge gegen Lebensmittel und Luxusgüter einzutauschen. Und auch unter den vielen verschiedenen Herrscherhäusern gibt es bereits einige, die einer kooperativen Haltung gegenüber den Fremden nicht abgeneigt zu sein scheinen.

Die Piraten des Meeres beschuldigen die Räuber des Dschungels der Verbrechen.

- Tsun Zhu in einer Antwort auf die Vergeltungsdrohungen Gissinjas
für das Massaker an der 3. Baktrischen Luftlandedivision

DIE MINH

Für Jahrtausende getrennt vom restlichen Imperium konnte sich im Annam-Sektor eine Kultur entwickeln, die einzigartig in der gesamten Galaxis ist. Angefangen von ihrem exotischem Aussehen (schlitzförmige Augen, gelbliche Haut, kegelförmige Stroh Hüte) über ihre komplizierte Sprache (Symbolschrift) bis hin zu ihrer dualistischen Glaubensform, gibt es kaum etwas was sie mit den zig Milliarden anderen Bürgern des Imperiums verbindet. Unter dem Begriff „Minh“, welcher in ihrer Sprache die Bedeutung von „Uns“ oder „Bündnis“ besitzt, werden generell alle Bewohner des Sektors zusammengefasst, auch wenn es zum Beispiel noch einige wilde Bergvölker oder Reiterstämme in entlegenen Gebieten gibt, die sich selbst nicht als zugehörig ansehen und den Bewohnern der Dschungel und des Flachlandes gegenüber oft sogar feindselig eingestellt sind.

Mentalität

Die Minh sind Fremden nicht gerade sehr aufgeschlossen, zu tief sitzt das Misstrauen und der Hass aus alten Zeiten. Fremde werden daher eher ungern im Annam-Sektor gesehen. Doch aufgrund der strengen Gebote zu Höflichkeit und Anstand, welche einen wichtigen Bestandteil in der Kultur der Minh darstellen, werden sie dennoch gut behandelt, solange sie sich nicht unschicklich gebären.

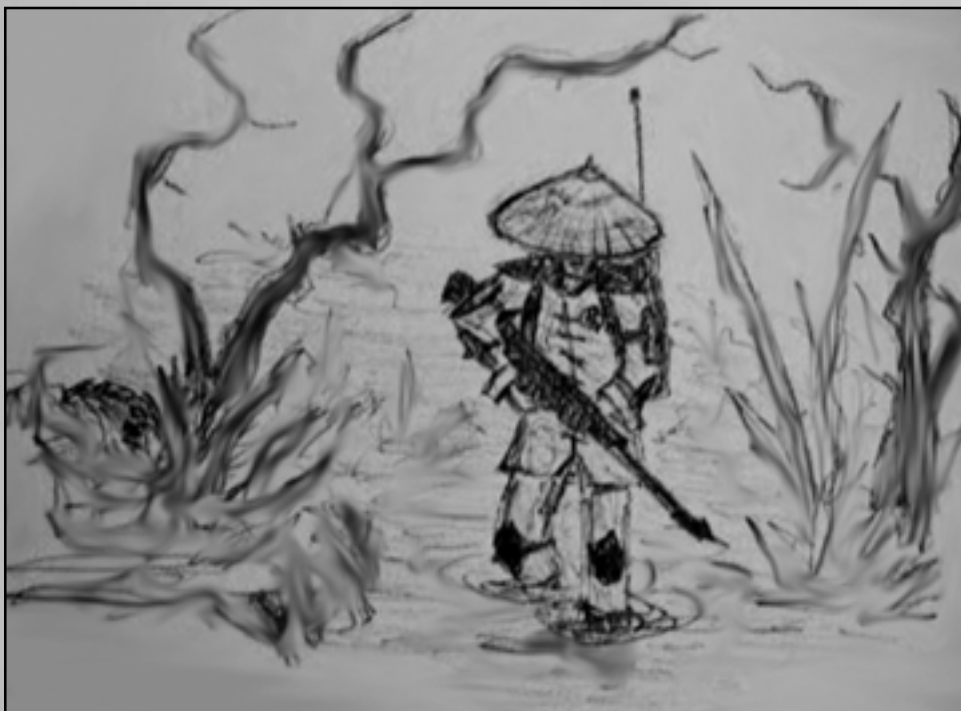
Für viele Außenstehende mag der Zwang zu Freundlichkeit und Respekt verlogen und künstlich wirken, doch die Minh haben aus ihren Kriegen gelernt, dass Zusammenhalt und Harmonie unbedingt erforderlich für das gemeinsame Überleben sind.

Gesellschaft

Das Volk der Minh lebt verstreut auf den extrem fruchtbaren Planeten des Annam-Sektors, die größtenteils von Urwäldern bedeckt sind und nur einen losen Zusammenhalt pflegen. Städte gibt es nur wenige, die meisten Menschen sind entweder Reisbauern oder Jäger bzw. Fischer und leben in relativ kleinen Dorfgemeinschaften.

Ihre Gesellschaft war von jeher stark durch Sippen- und Familienbande geprägt. Entstanden aus den Reiterstämmen ihrer barbarischen Vergangenheit gibt es heute unzählige auf diesem Prinzip der Verwandtschaft und Loyalität basierende Strukturen. Der kleinste Nenner ist sicherlich die Familie, gefolgt von der Sippe und der Dorfgemeinde, welche wiederum in territorialen Bündnis zusammengefasst werden. Über allem stehen die adligen Herrscherhäuser und ihre Shogune, welche manchmal über ganze Kontinente oder gar Planeten regieren.

Damit der Zusammenhalt der Minh gegen fremde Mächte gewährleistet ist, gibt es seit dem Ungerechten Krieg einen Kaiser, der die Macht aller Adligen konzentriert und damit im Grunde über den gesamten Sektor herrscht. Um Streitigkeiten unter den einzelnen Häusern zu vermeiden wird dieses Amt jeder Herrscherfamilie für den Ablauf einer gewissen Periode übertragen, welche abhängig von Status und Ansehen des jeweiligen Hauses ist. Diese sogenannten „Dynastien“ können also mitunter sehr kurz ausfallen, doch im Normalfall betragen sie meist ein- bis zweihundert Standardjahre. Die Reihenfolge und Dauer der verschiedenen Amtsperioden wird durch einen komplizierten Schlüssel errechnet, welcher vom legendären Ersten Kaiser entwickelt wurde und seit Hunderten von Jahren genau befolgt wird.



Glauben

Über Jahrhunderte von den grausamen Anhängern des Chaos geknechtet und danach von den bestialischen Dienern des Gottkaiser-Imperators an den Rande der Auslöschung gebracht - die Minh hatten nach jener schrecklichen Periode vieles zu verarbeiten und begannen z.B. dabei ihre religiösen Einstellungen zu hinterfragen.

In dieser Zeit der gesellschaftlichen Neuordnung kristallisierten sich die Lehren eines bescheidenen namenlosen Wandermönchs als die überzeugendste Denkweise heraus. Er sprach von den zwei Gegensätzen, die das Universum in einen ständigen kosmischen Krieg verwickeln würden - Chaos und Ordnung, Licht und Schatten, Traum und Realität, Tod und Leben. Und inmitten dieses Mahlstroms stünde der einfache Mensch, von beiden Seiten herausgefordert, beeinflusst, versucht, und letztendlich zerrissen. Angesichts der Gräueltaten der Word Bearers und der Soldaten Gissinjas erschienen den leidgeprüften Minh diese Weisheiten als nur zu plausibel, und so hörte man ihm allerorten weiter zu.

In den Lehren des Mönchs heißt es weiter, dass es falsch sei sich einem der beiden Prinzipien völlig hinzugeben, sondern es müsse das Ziel eines jeden sein eine Balance zu finden, einen dritten Weg zu öffnen, der schließlich zur „Erleuchtung“ führe. So nannte der Mönch es, wenn die Seele den ewigen Krieg im Universum verlässt und damit die Leiden des Lebens hinter sich lässt. Ein gewöhnlicher Tod könne die Seele nicht befreien, sie würde dann entweder zu den Göttern des Chaos oder dem Gottkaiser gezogen und dann wieder und wieder in diese Arena des Blutes und der Zerstörung geschickt werden. Diesen Kreislauf zu durchbrechen erfordere jedoch eine absolute Reinheit von Geist und Körper und eine vollkommene Harmonie mit dem Kosmos, die nur durch stetige Gebete, Meditationen und physische wie auch psychische Übungen zu erreichen sei.

Den Legenden zufolge verschwand der Mönch kurze Zeit darauf wieder und ward nimmermehr gesehen, doch er hinterließ seinen Mitmenschen viele konkrete Weisheiten und Richtlinien, aus denen seine Anhänger ein Glaubensbuch schufen, das sie das „Mahamudra“ nannten. Seine Lehren verbreiteten sich wie ein Lauffeuer und heute stellen sie die dominierende Glaubensrichtung auf allen bewohnten Planeten des Annam-Sektors dar. Doch es wird gemunkelt, dass es tief in den Dschungeln immer noch einige Sippen gibt, die den Gottkaiser oder gar noch schlimmer, die Chaosmächte anbeten und verehren.

Trotz der weiten Akzeptanz der Lehren zieht es jedoch nur wenige Menschen in die verborgenen Tempel, in denen man als Mönch den Weg des Erleuchteten zu begehen versucht. Schließlich gibt es nur wenige Überlieferungen von Personen, denen dies gelungen ist. Doch auch dies ist im Mahamudra berücksichtigt, die Erleuchtung wird zwar als schier unerreichbar beschrieben, aber allein der Versuch zähle schon, würde zumindest dazu ausreichen, dass man nicht in Gefahr gerät, dem einen oder anderen Extrem zu verfallen. Und so müsse ein Gläubiger auch sich selbst, die Welt und seine Mitmenschen sehen: In einem ständigen Wechselspiel zwischen diesen beiden kosmischen Kräften, die es soweit möglich einzudämmen gilt.

Da diese Überzeugungen die absolute Göttlichkeit des Imperators untergraben und ihn auf dieselbe Stufe stellen wie die Ausgeburten des Warp, ist die Ekklessiarchie überaus erzürnt über diese klare Blasphemie und hat bereits damit begonnen eine ganze Schar von Predigern und Missionaren auszusenden, um auch in diesen entlegenen Winkel der Galaxie das Licht des Imperators zu bringen.

Und da die Ekklessiarchie noch nie dem Beurteilungsvermögen des Hohen Senats oder der Inquisition vertraut hat, wurde zugleich noch der Orden der Scharlachroten Lilie des Adeptus Sororitas in unmittelbarer Nähe zum Annam-Sektor auf einem aufgekauften Planeten stationiert.

Gleichzeitig wurden seit der Wiederaufnahme des Kontakts auch immer wieder einzelne Wandermönche der Minh weit außerhalb ihrer Territorien gesichtet, die vermutlich als blinde Passagiere auf Handelsschiffen den Annam-Sektor verlassen konnten. Für die Geistlichen der angrenzenden Diözesen ist dies natürlich ein weiteres gefährliches Anzeichen, doch in Wirklichkeit versuchen diese Mönche keineswegs primär ihren Glauben auszubreiten, sondern befinden sich vielmehr auf der Suche nach den Reinkarnationen großer religiöser Persönlichkeiten, denen es in ihrem letzten Leben nicht gelungen war, den Weg zur Erleuchtung zu finden oder zu Ende zu gehen. Denn in ihrer Überzeugung kann selbst die Seele eines edlen Priesters durch die Wankelmütigkeit der Götter im Körper eines dreckigen Mutanten wiedergeboren werden. Jene verlorengegangenen Helden gilt es wiederzufinden und auf den rechten Weg zurückzuführen, auch wenn dies zu unausweichlichen Konflikten mit dem vorherrschenden imperialen Kult führen wird.

Freude ist der Keim des Leids, Leid der Keim der Freude.
Ein starker Wille dringt durch Felsen.
Der Sprechende mag ein Tor sein - wenn nur der Hörer weise ist.
Der längste Weg beginnt mit dem ersten Schritt.

- Sutren aus dem „Mahamudra“

+++ Vid-Log 385707/M41:
+++ Inquisitor Pomor Laco
Gebetsschrein aus einem
Minh-Tempel

Visualisierung ihres dualistischen Glaubens durch Zwillingsdrachen und das sogenannte „Yin-Yang“ Symbol, welches die Zerteilung des Universums darstellen soll [Anm.: Ein identisches Symbol ist mir aus Kryptmans Studien über die Eldar bekannt. Siehe hierzu auch meine Analyse der Minh-Symbolschrift und die zugehörigen Mutmaßungen]. Beide Kräfte befinden sich in einem Kreislauf, und besitzen den Samen des jeweiligen anderen in sich selbst. Anscheinend gibt es keine klare Zerteilung, welche Macht zu welcher Farbe bzw. Drachen zugeordnet werden muss. Dies verstärkt die propagierte Gleichstellung der beiden Seiten.

Dennoch gibt es abgesehen davon keine klaren Anzeichen von potenzieller Häresie. Im Gegensatz zu den tiefgläubigen Mönchen bezieht die restliche Bevölkerung diese dualistischen Lehren in der Praxis ohnehin eher auf alltägliche Dinge und verehrt den Imperator immer noch als die Verkörperung des Guten.

Hereticus Gradus: Minor

Vergleiche mit dem Janusz-Kult auf Phraka IV und der Tilseriter Bruderschaft des Ordo Malleus folgen im nächsten Datensegment.



„Steh auf, Häretiker!“

Die Sororita keifte den glatzköpfigen Mönch an, der vor ihr im Schneidersitz saß und ein leises Gebet zu sprechen schien. Jedenfalls schenkte er der Kriegerin keine Beachtung.

„Zum letzten Mal: Auf Geheiß des Kardinals von Kijev ist dieser Tempel unverzüglichst aufzugeben. Dieser Planet geht über in die fürsorglichen Arme der Ekklesiarchie. Euer Kaiser hat den Handel bestätigt, also widersetze dich nicht... oder wir müssen zu anderen Mitteln greifen.“

Nach einigen weiteren monotonen Wiederholungen seines Mantra blickte der Mönch zu ihr auf und lächelte.

„Auch Kaiser machen ungerechte Verträge. Doch ich werde diesen Ort nicht verlassen. Hier auf Kwon-Ghon soll Meister Gautama vor vielen Jahrhunderten die Erleuchtung erfahren haben - und ich werde es ihm gleich tun.“

„Halte mich nicht mit blasphemischem Geschwätz auf! Die einzige Erleuchtung die ein Mensch erlangen kann ist die Erkenntnis der Allmacht und der Ewigkeit des Imperators.“

„Seine Allmacht gilt nur in den Kreisen dieses Universums, seine Ewigkeit ist sein Fluch. Doch für uns Menschen gibt es einen Ausweg,“ erklärte er daraufhin mit ruhiger Stimme.

„Genug geredet! Das war meine letzte Warnung, Mönch!“ Mit diesen Worten trat die Sororita vor und griff nach ihm. Doch blitzschnell ging sein Oberkörper zur Seite und ihr gepanzerter Arm schoss ins Leere.

Sie versuchte es noch einmal. Und wieder war er ihr mühelos ausgewichen.

Fassungslos vor Wut starrte sie ihn an, doch der Mönch schloss seine Augen und atmete einmal tief ein und aus.

„Gehe nun, Schwester. Ich bitte dich darum. Kehre wieder wenn dein Karma in Einklang mit dem Kosmos gebracht ist.“

Die Sororita stürzte sich wortlos auf ihn, bereit ihn mit der Wucht ihrer geballten Faust bewusstlos zu schlagen.

Doch plötzlich katapultierte sich der Körper des Mönchs in

die Luft und segelte wirbelnd über ihren Kopf hinweg. Als sie sich überrascht umdrehte, war er schon hinter ihr gelandet. Das nächste was sie spürte war ein mächtiger Tritt in ihren Bauch, der sie mehrere Meter fortschleuderte.

Ungläubig rappelte sie sich wieder auf. Die Augen des Mönches waren noch immer geschlossen. Und sein Bein ohne Schaden, jeder andere Mensch hätte sich an der harten Servorüstung den Fuß gebrochen.

„Dann werde ich eben den zweiten Auftrag meiner Mission vorziehen,“ beschloss sie kühl.

Sie zog eine Flammenpistole hervor und begann damit, die Bambuswände des Gebetsraumes in gleißendes Feuer zu tauchen. Der Mönch zeigte darauf keine Reaktion und setzte sich nur wieder betend hin. Und so war bald der gesamte Tempel in Brand gesteckt.

Die Sororita lächelte zufrieden angesichts des Infernos und legte sich eine Atemschutzmaske an. Als sie zurückkehrte saß der Mönch immer noch schweigend da. Das Feuer hatte ihn bereits erfasst und sein Umhang brannte lichterloh.

Die Qualen der unmenschlichen Hitze schien ihm nichts auszumachen. Beeindruckt über diesen Grad an Selbstbeherrschung trat sie näher an die lebende Fackel heran. Plötzlich blitzte eine Klinge auf. Kalter Stahl durchbohrte funkenschprühend ihre Rüstung und stach tief in ihr Herz.

Während sie langsam und stammelnd zu Boden glitt, zog der Mönch das Schwert aus ihrem ausblutenden Körper und legte es wieder hinter sich auf den Boden.

„Eine Frau im Zorn tötet einen friedlichen Mann, und umgekehrt. Feuer und Blut. Der Kreis schließt sich, wieder einmal. Vielleicht treffen sich unsere Seelen im nächsten Leben wieder, Schwester, aber das wissen nur die Götter...“

Er brannte noch immer und seine Augen waren bereits verdampft. Doch als er sich neben der Sterbenden hinkniete, schien er immer noch weise zu lächeln.

Sonderregeln

Dschungelkämpfer

Genauso wie die berühmten Catachaner sind auch die Minh durch die Natur ihrer Heimatwelten exzellente Kämpfer in solchem Terrain. Deshalb gelten für sie dieselben Vorteile in Dschungel- oder Waldgebieten:

- Dschungel- oder Waldgebiete zählen für sie als offenes Gelände
- sie erhalten in Dschungel- oder Waldgebieten einen 4+ Deckungswurf
- Minh, die sich nicht bewegt haben, besitzen innerhalb von Dschungel- oder Waldgebieten eine Sichtweite von 12" Zoll an Stelle der üblichen 6 Zoll
- wenn die Mission es erlaubt, dürfen sie die Regeln für *Infiltration* benutzen, solange sie dabei in Dschungel- oder Waldstücken aufgestellt werden

Der Minh-Spieler darf vor Spielbeginn festlegen, ob in *Dschungelgelände* (siehe Codex Catachan) gespielt wird. Der Gegenspieler muss jedoch über den vollen Umfang dieser Regeln unterrichtet sein.

Feuertrauma

Aufgrund des verheerenden Einsatzes von Flammen- und Napalmwaffen im Ungerechten Krieg verabscheuen die Minh den Einsatz jeglicher solcher Waffen. Aus diesem Grund darf kein Modell in der Streitmacht einen Flammenwerfer oder schweren Flammenwerfer besitzen.

Mörsergewitter

Aufgrund der für andere schwere Waffen eher ungeeigneten Geländebedingungen haben sich Mörser als die bevorzugte Unterstützungswaffe der Minh etabliert. Ihre mobile Kriegsführung und ständige Alarmbereitschaft haben dazu geführt, dass die Mörser-Schützen der Minh besonders schnell im Laden und Abfeuern ihrer Waffen sind, so dass sie dazu in der Lage sind selbst im Vorrücken noch einen tödlichen Granatenhagel auf ihre Gegner herabregnen zu lassen.

Mörser der Minh können daher auch nach einer 6 Zoll Bewegung abgefeuert werden, der Nachteil bei diesem Spontanfeuern ist jedoch natürlich eine schlechtere Trefferquote. Deswegen werden zur Bestimmung der Abweichungsentfernung immer zwei Würfel benutzt, wovon dann der höhere zählt.

Banzai!

Minh zeigen einen überdurchschnittlich hohen Kampfeswillen, der mit starker Aufopferungsbereitschaft einhergeht. Daher sieht man immer wieder wie sich ganze Wellen von Soldaten unerschrocken und wild feuernd auf selbst übermächtige Gegner stürzen und versuchen diese in einem kurzzeitigen Kampfesrausch niederzuringen.

Minh-Einheiten erhalten daher auch dann den Attacke-Bonus für einen Angriff wenn sie in der vorhergegangenen Schussphase gefeuert haben. Sie gelten zudem in der ersten Nahkampfrunde nach einem ausgeführten Angriff als *furchtlos*.

Waffenloser Kampf

In der Kultur der Minh spielen diverse Kampftechniken eine große Rolle, welche selbst einen unbewaffneten Mann zu einem gefährlichen Gegner machen können und darüber hinaus auch als Konzentrations- und Meditationsübungen Verwendung finden. Die Palette reicht von Tritten und Schlägen bis hin zu spektakulären Sprungattacken und wirbelnden Angriffskombinationen.

Da diese Art des Kampfes eher selten zu tödlichen Verletzungen führt, erzeugen Modelle, die diese Techniken im Nahkampf benutzen, nur bei einer 6 auf dem Trefferwurf einen möglichen Lebenspunktverlust bei ihrem Gegner. Dafür verwunden solche Attacken immer auf 4+, denn das Ziel ist es meist die Kraft und die Masse des Gegners auf ihn selbst zurückzuwenden.

Alle anderen Verwundungen bewirken eine Beeinträchtigung des Getroffenen in sowohl der laufenden als auch der nächsten Kampfrunde, wenn sie nicht von einem Rüstungs- oder Rettungswurf abgeblockt werden. Die Art dieses Nachteils hängt von dem Kampfstil ab, den das Modell verwendet:

- *Tanzender Lotusfalter*: Malus von -1 auf den Attackewert des Gegners
- *Dreifingerkranich und Drachenfaust des Liu Kang*: Malus von -1 auf den Initiativwert des Gegners
- *Feurrote Tigerfaust*: Malus von -1 auf das Kampfgeschick des Gegners

Der Minh-Spieler muss zu Beginn des Nahkampfes ankündigen welche Technik von seinem Krieger verwendet wird. Alle Abzüge sind kumulativ falls ein Modell mehrere solche Treffer erhält, es kann jedoch kein Profilwert unter 1 gesenkt werden.

Bsp.: Ein Linshao-Mönch kämpft mit der *Feurroten Tigerfaust* und erzielt vier Treffer ohne eine 6 beim Trefferwurf erzielt zu haben. Zwei seiner Treffer verwunden, und werden nicht durch Rüstungswürfe aufgehalten. Dies bedeutet nun, dass zwei seiner Gegner in dieser und der nächsten Kampfrunde jeweils einen Malus von -1 auf ihr KG einbüßen. Sollte er nur gegen einen einzigen feindliches Modell kämpfen, so würde dieses beide Treffer erhalten und damit einen doppelten Abzug erleiden.

Beachte, dass Waffenloser Kampf nutzlos gegen Fahrzeuge oder Modelle mit Panzerungswerten ist.

Heimatverteidigung

Die Minh sind nicht an Expansion und Eroberungen interessiert bzw. es fehlen ihnen die nötigen Mittel dazu. Die Fruchtbarkeit der Annam-Welten und ihr Reichtum an Bodenschätzen führen jedoch dazu, dass sie ständig mit Invasionen und Plünderungsfeldzügen äußerer Mächte zu kämpfen haben. Auch das Imperium, das nun seine schützende Hand auf den fernen Sektor legen möchte, wird an dieser Situation nicht viel ändern können. Die Minh wissen dies und bleiben weiterhin in permanenter Verteidigungsbereitschaft.

Minh gelten bei allen Missionen als Verteidiger.

Fremde Teufel

Die Erbarmungslosigkeit und tödliche Effizienz der Catachaner im Ungerechten Krieg ist auch nach all den Jahrtausenden noch unvergessen. In unzähligen Geschichten und Liedern werden immer wieder die Verbrechen und Gräueltaten der Fremden aufgezählt, so dass nach wie vor eine große Feindseligkeit gegenüber den Catachanern existiert, welche für die Minh ohnehin durch ihr ruppiges und physisch orientiertes Auftreten der Inbegriff für Unhöflichkeit und Geistlosigkeit sind.

Hass und Misstrauen verbieten es den Minh sich einem Nahkampf anzuschließen, in dem sich bereits ein catachanisches Modell befindet. Außerdem müssen sie keinen Moraltest ablegen, wenn eine catachanische Einheit in ihrer Nähe aufgerieben und zum Rückzug gezwungen wird.

*** Klammer auf ***

MINH IN IMPERIALEN REGIMENTERN

Derzeit ein noch sehr seltener Anblick, doch imperiale Kommandanten der in den benachbarten Sektoren stationierten Truppen beginnen nun allmählich damit, Minh-Soldaten aus den Randgebieten von Annam zu rekrutieren, um auf ihre außergewöhnlichen Eigenschaften und Fähigkeiten zurückgreifen zu können. Gleichzeitig kommt es auch immer wieder vor, dass sich einzelne Krieger aus freien Stücken und aufgrund allerlei unterschiedlichen Gründen einer imperialen Streitmacht anschließen, sei es Verbannung, eine geheime Mission oder reine Abenteuerlust.

Folgende Minh-Einheiten können einer Imperialen Armee hinzugefügt werden:

- Minh Soldaten
- 0-1 Tunnelkämpfer
- 0-1 Mönch oder Ronin oder Shinobi-Einheit

Die Sonderregeln dieser Einheiten betreffen nur sie selbst und andere Minh - gewöhnliche imperiale Truppen profitieren nie in irgendeiner Weise davon.

*** Klammer zu ***



Rüstkammer

Jedes Charaktermodell der Minh darf Ausrüstung im Wert von bis zu 75 Punkten und zwei Waffen erhalten, wovon nur eines aber eine zweihändige Waffe sein darf.

* besondere Einschränkungen - siehe Beschreibung des jeweiligen Ausrüstungsgegenstandes.

EINHÄNDIGE WAFFEN

Nahkampfwaffe	1 Pkt.
Maschinen-/Laserpistole	1 Pkt.
Boltpistole	3 Pkt.
Katana	4 Pkt.
Linshao-Klinge	3 Pkt.

ZWEIHÄNDIGE WAFFEN

Sturm-/Lasergewehr	1 Pkt.
Schrotflinte	1 Pkt.
Bolter	2 Pkt.
Jagdgewehr	5 Pkt.
Kampfstab	5 Pkt.
No-Dashi Langschwert	5 Pkt.

AUSRÜSTUNG

Kendo-Rüstung*	5 Pkt.
Fragmentgranaten	1 Pkt.
Sprenggranaten	2 Pkt.
Kriegsbanner*	10 Pkt.
Sänfte*	35 Pkt.
Jadedrache*	25 Pkt.
Sutra-Schein	2 Pkt.
Bushido	15 Pkt.
Pferd	10 Pkt.

Katana (nicht für Ronin und Mönche)

Diese leicht geschwungenen Schwerter sind das Markenzeichen der Bushido-Ritter und die klassische Waffe der Minh. Sie werden nach uralten Schmiedetechniken angefertigt, welche die Minh vor vielen Jahrtausenden ohne fremde Einflüsse selbst erarbeitet haben. Dennoch ist der Stahl sehr hochwertig und die Klingen können eine enorme Schärfe erreichen, was teilweise auf die reichhaltigen Mineralien im Annam-Sektor zurückzuführen ist. In der Hand eines erfahrenen Schwertkämpfers stellt das Katana eine tödliche Waffe dar, die selbst Servorüstungen zu durchdringen vermag.

Modelle mit Katana-Schwertern erzielen daher bei jeder 6 auf dem Trefferwurf eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Gegen Modelle mit Panzerungswerten erhält ein solcher Treffer einen zusätzlichen Würfel beim Durchschlagungswurf.

Linshao-Klinge

Da die edlen und hochwertigen Katana-Schwerter nur dem Adel und dem Militär vorbehalten sind, benutzen die Kampfmönche des Linshao-Tempels seit jeher ihr eigenes exotisches Waffenarsenal, das von Kettenwaffen über Sturmheltebarden und den dreiklingigen „Sai“-Dolchen bis hin zu Schwertern mit abbrechenden Klingenstücken reicht. Viele dieser Waffen werden mittlerweile auch von anderen Kriegerern verwendet.

Solche unter dem Begriff „Linshao-Klinge“ zusammengefassten Waffen verleihen den Nahkampftreffern ihres Trägers einen Bonus von +1 auf die Stärke.

Jagdgewehr

Diese Schusswaffen der Minh ähneln stark den üblichen Scharfschützengewehren der Imperialen Armee, verwenden jedoch keine besondere Munitionstypen wie z.B. Gift- oder Säuregeschosse, und sind daher nicht so durchschlagskräftig. Unter den unwirtschaftlichen Bedingungen des tropischen Klimas sind solche Jagdgewehre ohnehin gerade nur noch so auf längere Zeit nutzbar zu halten, weswegen sie von der ländlichen Bevölkerung als unersetzliches Gut angesehen wird. Schließlich hängt die Verteidigung eines Dorfes vor Räubern und die Beschaffung der Nahrung oft von einem einzigen solchen Gewehr ab.

Jagdgewehre funktionieren genauso wie Scharfschützengewehre, verwunden jedoch nicht automatisch auf 4+ sondern verwenden dafür nur eine Stärke von 3. Das restliche Profil und die Niederhalten-Regel bleiben erhalten.

Kampfstab

Viele Mönche und auch einige Krieger bevorzugen den Kampf mit langen, stahlbeschichteten Stäben an Stelle von martialischen Klingenwaffen. Dafür, dass sie nicht so tödlich sind, erlauben Kampfstäbe es ihren Benutzern schnelle und vielseitige Techniken anzuwenden, die ihm eventuell entscheidende Vorteile im Kampf verschaffen.

Kampfstäbe erhöhen Attacke und Initiative des Trägers um +2, und unterliegen den Regeln für waffenlosen Kampf (siehe vorhergehende Seite).

Sutra-Scheine

Viele Krieger lassen sich vor dem anstehenden Kampf von Mönchen segnen und erhalten mit Bannformeln beschriftete Papierscheine, die aufgrund des latenten psionischen Potenzials der meisten Minh wirklich in der Lage sind gegnerische Psi-Kräfte abzuwehren.

Jegliche Psi-Angriffe, die auf Besitzer von Sutra-Scheinen ausgeübt werden, können mit einer 6 auf einem W6 vollständig abgewehrt werden.

Sprengbündel

Da ihnen eine solch durchschlagskräftige Waffe wie die Melterbombe fehlt, haben die Minh sich mit einer simplen Improvisation beholfen, die aus einem Bündel zusammengeknotteter Granaten und konzentriertem Feuerwerkspulver besteht. Diese Sprengbündel können entweder im Nahkampf an gegnerischen Fahrzeugen angebracht oder in der eigenen Schussphase auf Feinde geschleudert werden. In ersterem Fall werden sie wie Melterbomben benutzt, jedoch an Stelle von 2W6 darf nur ein Würfel beim Durchschlagswurf verwendet werden. Hier besitzt das Sprengbündel wegen der fokussierten Wirkung eine Stärke von 8. Beim Schleudern muss beachtet werden, dass nur ein Modell aus einer Einheit ein Bündel zünden und werfen darf. Die Reichweite beträgt 6 Zoll, das werfende Modell darf sich zuvor bewegt haben und der Schuss wird nach der endgültigen Positionierung der ersten Schablonen (siehe Geschützaffen) wie ein Treffer durch eine Sperrfeuerbatterie mit folgendem Profil behandelt:

Reichw.	S	DS	Spezial
6"	6	3	Sperrfeuer W3 Explosiv

Sprengbündel sind Einwegwaffen, daher sollten die entsprechenden Modelle wenn möglich ausgetauscht werden.

0-1 Kriegsbanner (nur für Bannerträger)

Das Kriegsbanner eines Fürsten oder gar des Kaisers wird nur bei entscheidenden Schlachten ausgerollt und spornt seine Krieger zu noch größerem Einsatz an.

Zusätzlich zu den Fähigkeiten eines Bannerträgers erhalten alle Einheiten in 6 Zoll Umkreis einen +1 Bonus auf ihr Kampfergebnis (also ob sie einen weiteren LP-Verlust verursacht hätten). Sollte das Modell mit dem Kriegsbanner fallen, geht es über an den Gegner, der dann von diesem Bonus profitiert. Ein Kriegsbanner kann im Verlauf einer Schlacht mehrmals den Besitzer wechseln.

Sänfte (nur für Shogune)

Vor allem die wohlhabenderen und älteren Adligen bevorzugen es, sich in einer gepanzerten Sänfte auf das Schlachtfeld gebracht zu werden. Die Träger fungieren dabei gleichzeitig auch als zusätzliche Leibwächter.

Ein Modell in einer Sänfte erhält einen Bonus von +1 auf Lebenspunkte, Widerstand, Attacken und besitzt einen 4+ Rüstungswurf. Zudem gilt es bei der Benutzung von Schusswaffen stets als stationär und darf keine Angriffsbewegungen durchführen. Shogune in Sänften dürfen nicht zu Bushido-Meistern gemacht werden und keine Kendo-Rüstungen oder Pferde erhalten.

0-1 Jadedrache (nur für Shogune)

Diese uralten Artefakte gehören zu den bestbeschützten Schätzen der Minh. Oft sind diese fein ausgearbeiteten grünen Drachenskulpturen in unzugänglichen Schreinen versteckt und werden nur dann hervorgeholt wenn ihre Zauberkraft gebraucht wird. Die Kraft, die in den Edelsteinaugen der Jadedrachen steckt, vermag es nämlich seinem Träger kurzzeitig die Kontrolle über alle Pflanzen zu geben und damit umgebende Wälder und Wiesen nach Belieben zu verformen.

Ein Jadedrache kann einmal im Spiel auf zwei verschiedene Weisen im eigenen oder gegnerischen Spielzug aktiviert werden. In ersterem Fall bewirkt er, dass jegliche behindernde Vegetation in 12 Zoll Umkreis ignoriert werden kann, sowohl bei Bewegung als auch bei Beschuss. In letzterem Fall ist es genau umgekehrt, das ganze Gebiet in 12 Zoll Umkreis zählt als Wald und schränkt damit Bewegung und Sichtlinien ein. Die Wirkung des Jadedrachen hört zum Ende des jeweiligen Spielzugs wieder auf.

Kendo-Rüstung (nur für Shogune und Daimyo)

Dies ist die einzige schwerere Rüstung, die von den Minh benutzt wird, da sie aufgrund der Hitze und Feuchtigkeit leichtere Bekleidung bevorzugen und sich im Kampf eher auf die Deckung des Waldes verlassen. Kendo-Rüstungen wurden ursprünglich für Übungskämpfe entwickelt, kamen dann aber angesichts der überlegenen Feuerkraft der meisten Gegner auch immer öfter auf dem Schlachtfeld zum Einsatz. Charakteristisch für sie sind das Gittervisier des Helmes und die langen schwarzen Roben, welche ihren Trägern ein bedrohlicheres Aussehen verleihen. Modelle in Kendo-Rüstung besitzen einen 4+ Rüstungswurf.

Pferd (nur für Shogune, Daimyo und Ronin)

Für die Adligen und Reichen unter den Minh gehört es zum Stand eines der wilden Pferde aus den letzten Steppengebieten sein Eigen zu nennen. Viele von ihnen lassen sich auch in der Jagd und im Kampf zu Pferde unterrichten, denn die Vorteile eines Reittieres sind, zumindest außerhalb der dichten Dschungel, nicht von der Hand zu weisen. Modelle auf Pferden bewegen sich wie Kavallerie und dürfen von der *Galopp*-Regel Gebrauch machen (9 Zoll Bewegungs- und 9 Zoll Angriffsreichweite; kein schwieriges Gelände; kein Gebrauch von Feuerwaffen).

No-Dashi Langschwert (nur für Shogune und Daimyo)

Dies ist eine verlängerte Version des Katana, welche nur von wenigen begabten Schmieden hergestellt werden kann und daher als sehr kostbar angesehen wird. Nur die geübtesten Schwertkämpfern meistern den Kampf mit dem riesigen Nodashi, welches die tödlichste Nahkampfwaffe der Minh darstellt.

Ein Nodashi-Langschwert muss beidhändig geführt werden. Es erhöht die Stärke aller Nahkampftreffer um +1 und erzielt bereits ab einer 5 eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

BUSHIDO

„Bushido“ bedeutet „Weg des Kriegers“ und umfasst alle relevanten Kampftechniken und Kriegskünste der Minh Kultur. Ein Meister des Bushido besitzt Kräfte und Fähigkeiten, welche die eines gewöhnlichen Menschen bei weitem übertreffen. Jahrelanges konzentriertes Training, die Schärfung aller Sinne und die absolute Kontrolle über Körper und Geist machen solche Kämpfer zu gefährlichen Gegnern. Doch da das Bushido nur in ausgewählten Kampfschulen gelehrt wird, ist es meist nur dem Adel und ihren direkten Untergebenen vorbehalten.

Modelle, die das Bushido beherrschen, erhalten einen Bonus von +1 auf Initiative, Attacke, Moralwert, sowie Kampfgeschick. Zudem können nur sie auf die Verwendung jeglicher Waffen verzichten (nur Kampfstab erlaubt), und damit die Regeln für *Waffenlosen Kampf* benutzen, falls der Spieler es wünscht.

Bushido-Kämpfer dürfen zusätzlich zu ihrer sonstigen Ausrüstung eine bestimmte Anzahl an Spezialtechniken erhalten, welche in den entsprechenden Armeelisten-Einträgen angegeben ist.

Jedes Modell kann pro Runde beliebig viele Kampfkünste die es beherrscht anwenden, jedoch nie miteinander kombinieren. Dazu muss es zunächst einen Test auf seinen Moralwert bestehen, welcher im folgenden als *Konzentrationstest* bezeichnet wird. Dies gilt für jede einzelne Verwendung, es kann also sehr gut vorkommen, dass mehrere Tests innerhalb einer Spielrunde abgelegt werden müssen. Sollte einer dieser Tests fehlschlagen, sind keine weiteren bis dahin erlaubt, da sich der Bushido-Kämpfer erst einmal wieder innerlich sammeln muss. Ansonsten hat ein missglückter Konzentrationstest im Normalfall keine Auswirkung auf die Anwendung der jeweiligen Kampfkunst.

Iadou: Die Kunst des Schnellen Ziehens (+10 Pkt.)

Kämpfer mit dieser Kampfkunst sind in der Lage ihre Waffen blitzschnell zu ziehen und sogleich in derselben fließenden Bewegung einen tödlichen Schlaganzusetzen. Für jeden gelungenen Konzentrationstest dürfen sie eine ihrer Nahkampfattacken mit Initiative 10 ausüben. Die Tests werden selbstverständlich vor den Trefferwürfen abgewickelt.

Zanshin: Die Kunst dem Tode auszuweichen (+16 Pkt.)

Krieger mit dieser Kampfkunst besitzen unglaublich scharfe Sinne und können somit leicht anfliegenden Projektilen und auf sie eingehenden Schlägen ausweichen. Sie erhalten einen 4+ Rettungswurf gegen Trefferwürfe des Gegners (Nah- und Fernkampf). Bei Schablonenwaffen ist diese Fertigkeit jedoch nutzlos. Der Test muss vor dem Trefferwurf des Gegners abgewickelt werden, für jeden Trefferwurf darf nur einmal getestet werden.

Metsuke: Die Kunst sein Ziel zu finden (+8 Pkt.)

Das geistige Auge dieser Kämpfer vermag es die Bewegungen des Gegners genau zu studieren, so dass ihre Angriffe nur selten fehlgehen. Sie dürfen Trefferwürfe für jeden Konzentrationstest, der ihnen gelingt, um eine Augenzahl korrigieren. Der Test wird vor dem Trefferwurf abgewickelt, für jeden Trefferwurf darf nur einmal getestet werden.

Seigan: Die Kunst des Todesstoßes (+5 Pkt.)

Solche Krieger besitzen die Fähigkeit Schwachstellen des Gegners blitzschnell ausmachen zu können und ihre Kraft in einen einzigen gezielten Schlag zu konzentrieren. Sie dürfen im Nahkampf all ihre Attackenwürfel zu einem Angriff bündeln, bei dem ihre Stärke für jeden gelungenen Konzentrationstest um W3 erhöht wird (bis zu einem Maximum von 10). Die Tests werden selbstverständlich vor den Trefferwürfen abgewickelt.

Suisuito: Die Kunst Hindernisse zu überwinden (+10 Pkt.)

Mit unvorstellbarer Balance und Leichtfüßigkeit, die fast Magie gleichkommt, können Krieger mit dieser Kampfkunst Mauern überwinden, über Wasser laufen und auf den Wipfeln hoher Bäume stehen. Für jeden gelungenen Konzentrationstest darf ein solches Modell bei seiner Bewegung (auch Angriff und Rückzug) ein Hindernis überqueren, das ansonsten als schwieriges oder unpassierbares Gelände gezählt hätte, gegnerische Modelle mit eingeschlossen. Unter Umständen darf es seine Bewegung auch in einem solchen Gebiet beenden (gesunder Menschenverstand!). Diese Kampfkunst darf nicht angewandt werden, falls der Bushido-Kämpfer eine Kendo-Rüstung trägt, beritten ist oder in einer Sänfte transportiert wird.

Hinshi: Die Kunst Schmerzen zu besiegen (+20 Pkt.)

Kämpfer mit dieser Fertigkeit vermögen es unmenschliche Qualen ohne Reaktion über sich ergehen lassen zu können und ohne erkennbare Beeinträchtigung weiterzukämpfen. Fällt der Lebenspunktwert eines solchen auf 0, so muss er einen Konzentrationstest absolvieren, um nicht ausgeschaltet zu werden und weiteragieren zu können. Für alle bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzugs hingenommenen weiteren Lebenspunktverluste muss er einen erneuten Test bestehen, ansonsten wird das Modell aus dem Spiel genommen. Hält es bis dahin durch, kämpft es mit einem „regenerierten“ Lebenspunkt weiter.

Kesshi: Die Kunst des Letzten Hiebes (+7 Pkt.)

Solche Krieger bereiten sich vorzeitig auf jeden möglichen Zeitpunkt ihres Todes vor, um in jenem Augenblick noch in der Lage zu sein ihren Gegnern zu schaden und wenn möglich mit in den Tod zu reißen. Wird ein Modell, das diese Kampfkunst besitzt ausgeschaltet, so darf es für jeden Konzentrationstest der ihm gelingt sofort eine reguläre Nahkampfattacke ausüben (bis zu einem Maximum des Attackenwertes im Grundprofil).



Armee



HQ

Die Fürsten der Minh können sehr unterschiedlich sein. Es gibt dekadente Shogune, die sich in Sänften aufs Schlachtfeld tragen lassen, blutrünstige Daimyo auf Pferden und mit schweren Rüstungen oder Bushido-Meister, die ohne Waffen in den Kampf ziehen.



Vorausschauende Shogune und Daimyo setzen die Kenntnisse und Fähigkeiten ihrer Spezialisten und Experten weise ein, um sich Vorteile im Kampf gegen ihre Gegner zu verschaffen.



GENERÄLE

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Shogun	42	4	4	3	3	3	4	3	9	6+
Daimyo	29	4	4	3	3	2	4	3	9	6+

Trupp: 1

Waffen: Ein Shogun oder Daimyo darf Ausrüstung aus der Minh Rüstkammer erhalten.

Bushido: Ein Shogun darf bis zu drei, ein Daimyo bis zu zwei Bushido-Kampfkünste erhalten.

Charaktermodell: Ein Shogun oder Daimyo ist ein unabhängiges Charaktermodell und folgt den entsprechenden Sonderregeln. Er darf jedoch von Beratern, Mönchen und einer Leibgarde aus Bushido-Rittern begleitet werden, mit denen er immer in Formation bleiben muss, solange nicht alle begleitenden Modelle ausgeschaltet sind.

SONDERREGELN

Führungspersönlichkeit: Alle Minh Einheiten in 12 Zoll Umkreis dürfen den Moralwert des Shogun oder Daimyo für Moral- und Niederhalten-Tests verwenden.

Hierarchie: Eine Armee der Minh muss einen Oberbefehlshaber besitzen, dessen Rang unangefochten ist. Daher ist es z.B. nicht erlaubt eine Streitmacht zu erstellen, die von zwei Shogunen oder zwei Daimyos angeführt wird.

Kein Dschungelkämpfer: Shogune und Daimyo verbringen nur wenig Zeit in den tiefen Dschungeln, daher verfügen sie nicht über die besonderen Fähigkeiten der gewöhnlichen Bevölkerung.

BERATERSTAB

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Berater	6	3	3	3	3	1	3	1	8	6+

Trupp: Du darfst bis zu 5 Berater in deine Streitmacht aufnehmen. Diese belegen jedoch keine HQ-Auswahl in deinem Armeeorganisationsplan. Berater müssen anderen Einheiten zugeteilt werden oder sich mit einem unabhängigen Charaktermodell zu einer neuen Einheit verbinden. Es dürfen nicht mehrere Berater des gleichen Typs in ein- und dieselbe Einheit aufgenommen werden.

Waffen: Automatikpistole

Optionen: Falls sich einer der Berater einer berittenen Einheit anschließt, wird er kostenfrei mit einem Pferd ausgestattet.

Sherpa: Einer der Berater darf für +5 Pkt. zum Sherpa ernannt werden, wodurch die Einheit, der er zugeteilt wird, in Wald- und Dschungelgelände einen zusätzlichen Würfel beim Geländetest erhält.

Mandarin: Dies sind die hohen Beamten am Hofe des Fürsten und werden oft als Botschafter und Verwalter eingesetzt. Bei einer Schlacht können ihre organisatorischen Fähigkeiten sehr hilfreich sein. Eine beliebige Anzahl an Beratern kann für +5 Pkt. zu Mandarinern aufgewertet werden. Jeder Mandarin erlaubt es dem Spieler einen Reservewurf pro Runde nochmal neu zu ermitteln. Das zweite Ergebnis ist verbindlich und kann auch nicht von einem weiteren Mandarin beeinflusst werden.

Sprengemeister: Diese Experten kümmern sich in Friedenszeiten um die Inszenierung der großen Neujahrsfeuerwerke und Sprengungen im Bergbau. Kommt es zum Kampf, sind sie oft hinter der Schlachtlinie vorzufinden, wo sie die Feuerkoordination der Artillerie übernehmen. Eine beliebige Anzahl an Beratern darf für +7 Pkt. zu Sprengmeistern aufgewertet werden. Eine von einem Sprengmeister begleitete Einheit darf geschätzte Entfernungen um bis zu 3 Zoll nachkorrigieren.

Heiler: Diese altehrwürdigen Greise besitzen ein großes Wissen über Medizin und spirituelle Praktiken. Eine beliebige Anzahl an Beratern darf für +8 Pkt. zu Heilern aufgewertet werden. Dies bewirkt, dass in jeder Runde der erste verpatzte Rüstungswurfürher zugeteilten Einheit einmal wiederholt werden darf.

SONDERREGELN

Keine Dschungelkämpfer: Berater leben die meiste Zeit auf dem Anwesen ihres Gebieters und verfügen daher nicht über die besonderen Fähigkeiten der gewöhnlichen Bevölkerung.



ELITE

0-3 MÖNCH

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Mönch	47	5	2	3	3	2	5	3	10	6+

Trupp: Du darfst bis zu 3 Mönche für jeden Elite-Eintrag in deinem Armeeargumentsplan in deine Streitmacht aufnehmen. Mönche können entweder eine Einheit bilden oder getrennt als unabhängige Charaktermodelle eingesetzt werden.

Waffen: Der Mönch darf Ausrüstung aus der Rüstkammer erhalten.

Bushido: Mönche beherrschen das Bushido (Boni sind bereits im Profil enthalten) und können jeweils mit dem Wissen für bis zu 3 Kampfkünste ausgestattet werden.

SONDERREGELN

Willensstärke: Aufgrund ihrer legendären Selbstbeherrschung und Geisteskraft sind Mönche von nichts und niemanden aus der Ruhe zu bringen. Sie gelten als *furchtlos* solange sie als unabhängige Charaktermodelle eingesetzt werden. Als Teil einer Einheit müssen sie zwar auf diese Eigenschaft verzichten, doch durch ihre Ausstrahlung und spirituellen Gebete können sie dafür dann den anderen Kämpfern mentalen Rückhalt geben. Eine von einem Mönch begleitete Einheit darf alle verpatzten Moral- und Niederhalten-Test einmal wiederholen und benutzt stets den Moralwert des Mönchs.

Keine Schusswaffen: Mönche verabscheuen alle Arten von Feuerwaffen und dürfen daher mit keinen Pistolen, Gewehren oder ähnlichem ausgestattet werden.

Suisuito-Meister: Mönche besitzen die Fähigkeit sich mit langen weiten Sprüngen fortzubewegen und damit jegliche Hindernisse überwinden zu können. Sie zählen daher als mit Sprungmodulen ausgestattet.

*“Ich habe gesehen wie er einem Schuss aus nächster Nähe ausgewichen ist. Ich habe gesehen wie er drei meiner Jungs auf einmal vermöbelt hat. Der Kerl war schnell, unglaublich schnell. Dann sprang er über die Mauer und ich sah mit eigenen Augen wie er über das Wasser davonlief!
Mir ist egal wie du es anstellst, aber ich will ihn haben. Egal zu welchem Preis. Morgen legt das Schiff von diesem Inquisitor Gallus ab und er zahlt gut für außergewöhnliche Söldner.“*

- Menschenhändler Napassimo

*Normalerweise ziehen Mönche durch das Land und verbreiten die Weisheiten des Mahamudra, sie selbst sind jedoch auf der Suche nach der eigenen Erleuchtung und damit der Erlösung aus dem Kreislauf dieses schrecklichen Universums.
Auf den Schlachtfeldern sind sie eine gern gesehene Unterstützung, denn es gilt als gutes Omen von einem dieser weisen und tief sinnigen Männer begleitet zu werden. Trotz ihrer schwachen Ausrüstung stellen die meisten Mönche nicht zu unterschätzende Gegner dar. Denn oft verbirgt sich hinter der einfachen Kutte ein Kämpfer mit übermenschlichen Reflexen und absoluter Kontrolle über seinen Körper.*



Jeder Fürst der Minh besitzt eine Reihe von treu ergebenen Bushido-Kriegern unter seinem Kommando, welche in Kriegszeiten die Elite seiner Streitmacht darstellen und in Friedenszeiten in allen möglichen Weisen eingesetzt werden - vom Überbringen wichtiger Nachrichten bis hin zum Geleitschutz für wertvolle Transporte. Die besten Bushido-Krieger werden zu Hatamoto ernannt und werden in die persönliche Leibgarde des Shogun aufgenommen. Für viele Dorfjungen aus dem Dschungel stellt dies den größten all ihrer Träume dar, aber die Ausbildung zum Bushido-Krieger ist hart und entbehrungsreich. Viele scheitern und kehren zurück in die reguläre Armee, doch mit sich tragen sie oft ein Katana aus ihrer Schulungszeit und grenzenlosen Respekt gegenüber diesen stolzen und ehrfurchtgebietenden Kämpfern.

Ronin sind ehemalige Bushido-Krieger, die ihren Herrn und Gebiete verloren haben oder durch eine ehrenlose Tat in Ungnade entlassen wurden. Sie sind für immer gebrandmarkt und werden meist nur noch wie Gesetzlose behandelt. Solche verbitterten und abgehärteten Veteranen streunen durchs Land und verdingen sich als Söldner an jeden, der sie mit Geld und Nahrung versorgt.



BUSHIDO-KRIEGER

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Bushido-Krieger	21	4	3	3	3	1	4	2	9	4+
Hatamoto	+15	5	4	3	3	2	5	3	9	4+

Trupp: 2-7

Waffen: Katana und Boltspistole

Optionen: Jedes Modell darf seine Waffen kostenfrei gegen ein No-Dashi Langschwert austauschen. Ein Bushido-Krieger der gesamten Armee darf für +10 Pkt. zum Bannerträger ernannt werden, wodurch alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis verpatzte Moraltests einmal wiederholen dürfen.

SONDERREGELN

Einzelgänger: Bushido-Krieger operieren zwar als eine geschlossene Einheit, doch abseits der Schlachtfelder bestreiten sie ihr Training und ihre Aufgaben überwiegend allein und auf sich selbst gestellt. Aus diesem Grunde müssen Bushido-Krieger keine „Last Man Standing“-Tests durchführen und können sich auch unter halber Sollstärke wieder sammeln.

Keine Dschungelkämpfer: Auch wenn viele der stolzen Bushido-Krieger im Dschungel aufgewachsen sind, verbietet es ihnen ihre schwere Rüstung und ihr strikter Kriegskodex die Vorteile des Terrains voll auszunutzen. Daher verfügen sie nicht über solche Fähigkeiten wie die einfache Bevölkerung.

Leibgarde: Wenn eine Einheit als Leibgarde eines Shoguns verwendet wird, dann kann eines der Modelle für +15 Pkt. zu einem Hatamoto befördert werden, der mit Ausrüstung aus der Waffenkammer und einer Bushido-Kampfkunst ausgestattet werden darf. Zudem tritt folgende Sonderregel in Kraft: Der Fall des Shogun stellt für die Leibgarde das höchste Maß an persönlichem Versagen dar. Auf solche Weise mit Schande befleckte Krieger werden daher den Tod suchen, und falls sie diesen nicht im Kampfe finden, dann werden sie ihn mit einem rituellen Seppuku-Selbstmord herbeiführen.

Dies bedeutet, dass die Einheit sich am Ende der Schlacht selbst exekutiert und damit als ausgeschaltet gilt. Der Gegner erhält Siegespunkte für diese Verluste. Bis dahin gilt sie jedoch als *furchtlos* und muss sich in jeder Runde auf die nächste gegnerische Einheit zubewegen und stets angreifen wenn es ihr möglich ist.

0-3 RONIN

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ronin	24	4	4	3	3	2	4	2	7	6+

Trupp: Du darfst bis zu 3 Ronin für jeden Elite-Eintrag in deinem Armeeorganisationsplan in deine Streitmacht aufnehmen. Ronin können entweder eine Einheit bilden oder getrennt als unabhängige Charaktermodelle eingesetzt werden.

Waffen: Ein Ronin darf Ausrüstung aus der Minh Rüstkammer erhalten.

Bushido: Ein Ronin darf eine Bushido-Kampfkunst erhalten.

SONDERREGELN

Einzelgänger: Auch wenn sie sich gelegentlich zu kleineren Banden zusammenrotten, sind Ronin durch und durch Einzelgänger, die in brenzligen Situationen nur an ihr eigenes Wohlergehen denken. Aus diesem Grunde müssen sie keine „Last Man Standing“-Tests durchführen und können sich auch unter halber Sollstärke wieder sammeln.

Ehrenlos: Ronin verdienen meist als Söldner ihr Geld und werden von Bushido-Kriegern aufgrunddessen verachtet und gemieden. Ronin dürfen sich daher keinen Einheiten anschließen, die Bushido-Krieger beinhaltet.

Pistolenschütze: Ronin entwickeln mit der Zeit ein besonderes Faible für Pistolenwaffen, da es ihnen schließlich untersagt ist, ein Katana oder No-Dashi zu führen. Das intensive Training, gepaart mit ihren Fähigkeiten aus der Ausbildungszeit zum Bushido-Krieger, macht sie zu besonders zielsicheren und vielseitigen Schützen. Daher gelten sie beim Abfeuern von Pistolen immer als stationär und dürfen, falls sie zwei davon besitzen, beide zugleich auf ein gemeinsames Ziel abfeuern.

Unruheherd: Im Gegensatz zu den disziplinierten Bushido-Kriegern stellen Ronin nur noch einen Schatten ihrer ruhmreichen Vergangenheit dar. Ihre Unhöflichkeit und Respektlosigkeit färbt daher oft auf ihre Umgebung ab. Alle Einheiten, die von einem Ronin begleitet werden, benutzen seinen Moraltest falls sie nicht über einen ohnehin schlechteren Profilwert verfügen.

SHINOBI

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Shinobi	36	3	3	3	3	1	4	1	8	6+

Trupp: 1-3 Shinobi

Waffen: Shinobi-Schwert (folgt denselben Regeln wie ein Katana), Jagdgewehr, Wurfsterne (gelten als Fragmentgranaten) und ein Sprengbündel

SONDERREGELN

Einzelgänger: Auch wenn sie des öfteren gemeinsam operieren, sind Shinobi im Grunde dazu ausgebildet auch alleine eine komplette Mission erfüllen zu können. Aus diesem Grunde müssen sie keine „Last Man Standing“-Tests durchführen und können sich auch unter halber Sollstärke wieder sammeln.

Hinterhalt: Shinobi dürfen *Hinterhalte* legen wie es auf Seite 20 im Codex Catachan erläutert wird.

Scharfschützen: Bei einer 6 auf dem Trefferwurf verwendet das Jagdgewehr einen DS von 3.

Geächtet: Shinobi stellen das absolute Gegenteil zu den edlen Bushido dar. Niemand möchte etwas mit ihnen zu tun haben, aus Furcht mit ihnen in Verbindung gebracht oder als Mitwisser von ihnen aus dem Verkehr gezogen zu werden. Niemand darf sich daher den Shinobi anschließen.

Missionen: Jede Shinobi-Einheit darf vor Beginn der Aufstellung mit einer der folgenden Missionen beauftragt werden. Um zu ermitteln ob der oder die Shinobi erfolgreich waren, würfeln beide Spieler für jeden Strategiewertpunkt ihrer Armee jeweils einen Würfel. Der Minh-Spieler erhält jedoch für jeden weiteren Shinobi in der Einheit jeweils einen zusätzlichen Würfel, da es die Erfolgchancen erhöht, wenn mehrere auf ein- und dieselbe Mission angesetzt werden (Maximum also zwei extra Würfel). Beachte, dass der Strategiewert der Minh entweder 1 (Standard) oder 3 beträgt (*Dschungelgebiete*).

Hat der Minh-Spieler die höchste Augenzahl, war die Mission erfolgreich und das Ergebnis darf auf der zugehörigen Tabelle ermittelt werden. Hat der Gegner die höchste Augenzahl, dann muss auf der allgemeinen „Mission gescheitert“-Tabelle gewürfelt werden. Ein Unentschieden hat keinerlei Auswirkungen zur Folge (die Mission wurde rechtzeitig abgebrochen).

Es gilt bei Attentaten und Sabotagen die Faustregel, dass beim niedrigeren der beiden Ergebnisse das betroffene Modell zufällig ermittelt wird. Beim höheren darf der Minh-Spieler wählen. (beim Ergebnispaar „1-2“ gilt z.B.: 1 = zufällige Auswahl, 2 = Minh-Spieler wählt)

ATTENTAT

Der Shinobi versucht einen der feindlichen Anführer zu ermorden.

- 1 - 2 Ein gewöhnliches Modell (kein Charaktermodell) aus einer Einheit wird ausgeschaltet.
- 3 - 4 Ein Charaktermodell (bei Tyraniden Synapsenkreatur) verliert einen Lebenspunkt.
- 5 - 6 Ein Charaktermodell (bei Tyraniden Synapsenkreatur) verliert W3 Lebenspunkte.

SABOTAGE

Der Shinobi versucht Munition, Treibstoff und Fahrzeuge des Gegners zu beschädigen.

- 1 - 2 Eine schwere Waffe wurde beschädigt. Es muss jede Runde auf 4+ getestet werden ob die Waffe eingesetzt werden kann.
- 3 - 4 Der Antrieb eines Fahrzeugs wurde beschädigt. Die maximale Bewegungsrate wird halbiert.
- 5 - 6 Ein Fahrzeug wurde mit einer Zeitbombe bestückt. Würfle zu Beginn des Spiels einmal auf die Streifschusstabelle.

SPIONAGE

Der Shinobi versucht wertvolle Informationen über den Feind zu gewinnen.

- 1 - 2 Der Minh-Spieler darf für jeden teilgenommenen Shinobi eine seiner Einheiten umpositionieren nachdem aufgestellt wurde.
- 3 - 4 Der Minh-Spieler darf seine im *Hinterhalt* befindlichen Einheiten neu positionieren nachdem aufgestellt worden ist.
- 5 - 6 Der Minh-Spieler darf bestimmen wer zuerst aufstellen muss und wer den ersten Spielzug hat.

MISSION GESCHEITERT

Der Shinobi hat versagt und wurde von den Gegnern entdeckt.

- 1 - 2 Ein Shinobi beginnt das Spiel in Reserve.
- 3 - 4 Ein Shinobi verliert einen Lebenspunkt.
- 5 - 6 Ein Shinobi wird ausgeschaltet.

Die verschiedenen Shinobi-Clans haben sich in den ersten Dynastien nach dem Ungerechten Krieg aus einfachen Räuberbanden entwickelt, und wurden für Aufträge angeheuert, die man besser nicht bei Tageslicht erledigen sollte. Grund dafür war, dass in jener Zeit ein offener Waffengang unter verfeindeten Machthabern aufgrund der enormen Verluste im Krieg nicht mehr möglich war. Und so verlegte man sich auf heimliche Aktionen, wie dem Ausspionieren des Briefverkehrs oder dem Diebstahl von wertvollen Besitztümern. Doch auch vor Attentaten und Entführungen schreckte man nicht zurück. Erst das Entstehen des Bushido-Rittertums beendete den großen Einfluss der Shinobi-Clans und sorgte wieder für Recht und Ordnung. Heute können die gefürchteten und geächteten Shinobi von jedem gekauft werden, der ihren Preis zahlen kann.





STANDARD

Die Minh verfügen über keine reguläre durchorganisierte Armee, es ist vielmehr so, dass ein großer Teil der Bevölkerung unter ständiger Bewaffnung steht und daher schnell mobilisiert werden kann. Solche Trupps wirken zwar oft zusammengewürfelt und uneinheitlich, doch meist stammen alle Soldaten aus demselben Dorf oder es handelt sich gar um eine komplette Großfamilie, und daher halten sie alle zusammen und sind hervorragend aufeinander abgestimmt.

Unzählige Kriege und die ständige Verteidigungsbereitschaft der Bevölkerung führen dazu, dass sich oft ganze Scharen von Freiwilligen den Kämpfen anschließen. Solche sogenannten „Thai-Vun“ (in etwa mit dem imperialen Militärbegriff „Volkssturm“ gleichzusetzen) bestehen meist aus unerschrockenen Frauen, Jugendlichen und älteren Minh, die nicht tatenlos zusehen wollen wie ihr Heimatplanet angegriffen wird. Ob dieser Einsatz wirklich aus freien Stücken geschieht oder ob sie nicht eher durch ein indoktriniertes Pflichtgefühl dazu gezwungen werden, ist nicht bekannt.

MINH SOLDATEN

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Minh Soldat	6	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Sensei	+10	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

Trupp: 5-20 Minh Soldaten

Waffen: Sturm-/Lasergewehre

Optionen: Maximal die Hälfte des Trupps (abrunden) darf ihre Bewaffnung kostenfrei durch eine Schrotflinte oder eine Maschinen-/Laspistole und eine Nahkampfwaffe ersetzen.

Zwei Modelle dürfen für +8 Pkt. mit einem Granatwerfer, für +5 Pkt. mit einem Jagdgewehr oder für +2 Pkt. mit einem Bolter ausgestattet werden.

Zwei Modelle des Trupps dürfen sich zu einem Waffenteam mit folgender Bewaffnung gruppieren: Raketenwerfer für +15 Pkt., Mörser für +15 Pkt.

Der gesamte Trupp darf für +1 Pkt. pro Modell mit Fragment- und für +2 Pkt. pro Modell mit Sprenggranaten ausgestattet werden.

Charaktermodell: Ein Modell darf für +10 Pkt. zu einem Sensei ernannt werden. Er darf zusätzliche Ausrüstung aus der Rüstkammer und bis zu eine Bushido-Kampfkunst erhalten.

THAI-VUN

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Freiwilliger	4	2	2	3	3	1	3	1	6	-
Veteran	+4	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Trupp: Du darfst für jeden Trupp Minh Soldaten eine Thai-Vun Einheit in deine Armee aufnehmen, die jedoch einen separaten Armeelisteneintrag einnehmen. Ein Thai-Vun besteht aus 10-25 Freiwilligen.

Waffen: Zwei Nahkampfwaffen

Optionen: Maximal die Hälfte der Einheit (abrunden) darf ihre Waffen kostenfrei gegen ein Sturm-/Lasergewehr austauschen.

Charaktermodell: Ein Modell darf für +4 Pkt. zu einem Veteranen gemacht werden. Er darf zusätzliche Ausrüstung aus der Rüstkammer erhalten.

SONDERREGELN

Massenmobilisierung: Falls eine Thai-Vun Einheit vollständig ausgeschaltet wird oder unter halber Sollstärke fällt und für aufgelöst erklärt wird, darf sie bei einer 2 oder höher auf einem W6 wieder ins Spiel kommen, als ob die Regeln für *Angriffswellen* bei ihr zum Tragen kommen würden. Fällt irgendwann eine 1, dann folgt der ausgeschalteten oder aufgelösten Einheit keine weitere mehr. Für die Ermittlung von Siegespunkten zählt nur das Ausschalten der ersten Welle, alle nachfolgenden Einheiten bringen dem Gegner keine zusätzlichen Siegespunkte ein.



BUSHIDO-RITTER

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Bushido-Ritter	26	4	3	3	3	1	4	2	9	4+
Hatamoto	+15	5	4	3	3	2	5	3	9	4+

Trupp: 2-7

Waffen: Katana und Boltpistole

Optionen: Ein Bushido-Krieger oder -Ritter der gesamten Armee darf für +10 Pkt. zum Bannerträger ernannt werden, wodurch alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis verpatzte Moraltests einmal wiederholen dürfen.

SONDERREGELN

Beritten: Bushido-Ritter reiten auf den besten Pferden ihres Fürsten in die Schlacht. Sie bewegen sich daher wie Kavallerie und dürfen von der *Galopp*-Regel Gebrauch machen (9 Zoll Bewegungs- und 9 Zoll Angriffsreichweite; kein schwieriges Gelände; kein Gebrauch von Feuerwaffen).

Einzelgänger: Bushido-Ritter operieren zwar als eine geschlossene Einheit, doch abseits der Schlachtfelder bestreiten sie ihr Training und ihre Aufgaben überwiegend allein und auf sich selbst gestellt. Aus diesem Grunde müssen Bushido-Ritter keine „Last Man Standing“-Tests durchführen und können sich auch unter halber Sollstärke wieder sammeln.

Keine Dschungelkämpfer: Wegen der Pferde sind Bushido-Ritter in Dschungelgelände kaum zu gebrauchen. Ihr strikter Kriegskodex würde es ihnen ohnehin verbieten die Vorteile des Terrains voll auszunutzen.

Leibgarde: Wenn eine Einheit als Leibgarde eines Shoguns verwendet wird, dann kann eines der Modelle für +15 Pkt. zu einem Hatamoto befördert werden, der mit Ausrüstung aus der Waffenkammer und einer Bushido-Kampfkunst ausgestattet werden darf.

Zudem tritt folgende Sonderregel in Kraft: Der Fall des Shogun stellt für die Leibgarde das höchste Maß an persönlichem Versagen dar. Auf solche Weise mit Schande befleckte Krieger werden daher den Tod suchen, und falls sie diesen nicht im Kampfe finden, dann werden sie ihn mit einem rituellen Seppuku-Selbstmord herbeiführen.

Dies bedeutet, dass die Einheit sich am Ende der Schlacht selbst exekutiert und damit als ausgeschaltet gilt. Der Gegner erhält Siegespunkte für diese Verluste. Bis dahin gilt sie jedoch als *furchtlos* und muss sich in jeder Runde auf die nächste gegnerische Einheit zubewegen und stets angreifen wenn es ihr möglich ist.

Da ein Bushido-Krieger des öfteren weite Reisen für seinen Herrn unternehmen muss, wird er standesgemäß dazu ausgebildet auch zu Pferde kämpfen zu können. In Kriegszeiten spielen solche Bushido-Ritter eine wichtige Rolle bei Gegenoffensiven oder Flankenangriffen. Findet die Schlacht im dichten Dschungel statt, ist es ihr Aufgabe die strategisch wichtigen Pfade durch den Wald zu halten und von Feinden zu säubern.



Wenn du den Feind und dich selbst kennst, brauchst du den Ausgang von hundert Schlachten nicht zu fürchten.

Wenn du dich selbst kennst, doch nicht den Feind, wirst du für jeden Sieg, den du erringst, eine Niederlage erleiden.

Wenn du weder den Feind noch dich selbst kennst, wirst du in jeder Schlacht unterliegen.

- Tsun Zhu, „Die Kunst des Krieges“

Die verbliebenen kahlen Ebenen der Planeten des Annam-Sektors werden von den Nachkommen jener barbarischen Stämme bewohnt, aus denen das Volk der Minh vor vielen Jahrtausenden hervorgegangen ist. Sie haben ihre nomadische Lebensweise beibehalten und verachten ihre zivilisierteren Brüder und Schwestern. In ihren Augen sind jene sogar Schuld an der Klima-veränderung und an all den Kriegen, mit denen ihre Heimat überzogen wurde. Dennoch entschließen sie sich häufig dazu den Minh im Kampf gegen Eindringlinge beizustehen, wenn sie gerufen werden.

STEPPIENREITER

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Steppenreiter	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Anführer	20	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

Horde: Eine Reiterhorde besteht aus einem Anführer und 4-9 Steppenreitern.

Waffen: Lanze und Nahkampfwaffe

Optionen: Der Anführer darf für +1 Pkt. zusätzlich zu seinen bestehenden Waffen noch mit einer Maschinen-/Laserpistole ausgestattet werden.

SONDERREGELN

Beritten: Steppenreiter bewegen sich wie Kavallerie und dürfen von der *Galopp*-Regel Gebrauch machen (9 Zoll Bewegungs- und 9 Zoll Angriffsreichweite; kein schwieriges Gelände; kein Gebrauch von Feuerwaffen).

Im Sattel geboren: Die Bewohner der Steppe lernen das Reiten von Kindesbeinen an und sind mit ihren Pferden derart perfekt aufeinander abgestimmt, dass sie misslungene Geländetests einmal wiederholen dürfen. Im Gegensatz zu den Minh meiden sie die Wälder aus Aberglauben und können daher auch nicht als Dschungelkämpfer gelten.

Lanze: Eine Lanze zählt als eine gewöhnliche Nahkampfwaffe, es sei denn sie wird im Angriff eingesetzt. In diesem Fall muss der Träger in der ersten Kampfunde eine einzelne Attacke mit doppelter Initiative und einer um +1 erhöhte Stärke ausüben, die bei einer 6 auf dem Trefferwurf keine Rüstungswürfe erlaubt.

+++ Von den Taschkent-Reiterstämmen

Trotz der gemeinsamen Herkunft begegnen die Minh den Bewohnern der meist polar gelegenen Steppen gewöhnlich mit großer Feindseligkeit. Auch wenn es Geschichten gibt vom Austausch der ältesten Söhne zwischen befreundeten Herrscherhäusern und Reiterstämmen oder Theaterstücke über tragische Liebespaare, so besteht zwischen den beiden Völkern doch eine große Kluft. Die gelegentlichen Raubüberfälle hungernder Steppenreiter oder die religiösen Unterschiede (die meisten Reiterstämme praktizieren immer noch den imperialen Glauben ihrer Vorväter) tragen natürlich dazu bei, doch es scheint mehr dahinter zu stecken. Die Schamanin der Goldenen Horde des Hari-Khan erklärte uns, dass die „Pferdlosen“ vor langer Zeit böse Erdgeister weckten, und damit verursachten, dass die Welt daraufhin für immer verflucht wurde.

- Inquisitor Pomor Laco

Seit dem Ungerechten Krieg haben sich die Minh darauf verlegt unterirdische Bunker anzulegen, in denen sie Waffen lagern und Unterschlupf suchen können. Im Laufe der Jahrhunderte ist auf diese Weise ein gewaltiges Netzwerk aus Tunneln entstanden, welches von mutigen Kämpfern als Möglichkeit genutzt wird um den Feind mit Überraschungsangriffen zu überfallen.

TUNNELKÄMPFER

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Tunnelkämpfer	8	3	3	3	3	1	3	1	7	6+
Sensei	+10	3	3	3	3	1	3	2	8	6+

Trupp: 5-10 Tunnelkämpfer

Waffen: Maschinen-/Laserpistole und Nahkampfwaffe

Optionen: Maximal die Hälfte des Trupps (abrunden) darf ihre Bewaffnung kostenfrei durch eine Schrotflinte ersetzen.

Der gesamte Trupp darf für +1 Pkt. pro Modell mit Fragment- und für +2 Pkt. pro Modell mit Sprenggranaten ausgestattet werden. Zwei Modelle dürfen für +10 Pkt. mit einem Sprengbündel ausgestattet werden.

Charaktermodell: Ein Modell darf für +10 Pkt. zu einem Sensei ernannt werden. Er darf zusätzliche Ausrüstung aus der Rüstkammer und bis zu eine Bushido-Kampfkunst erhalten.

SONDERREGELN

Hinterhalt: Tunnelkämpfer können im *Hinterhalt* aufgestellt werden (siehe Codex Catachan, Seite 20).

Todestunnel: Nur die tapfersten Soldaten werden als Tunnelkämpfer eingesetzt, denn es erfordert sehr viel Willenskraft in jene lichtlosen engen Gänge zu kriechen, in denen man jederzeit durch einen Erdrutsch zu Tode gequetscht werden kann oder ständig mit Erstickungsangst sowie giftigen Schlangen und Insekten zu kämpfen hat.

Würfle daher beim Aufdecken einer Tunnelkämpfer-Einheit für jedes Modell einen W6: Bei einer 1 hat er es nicht geschafft und wird nicht mit aufgestellt. Ein solches Tunnelopfer bringt dem Gegner jedoch keine Siegespunkte. Alle anderen Tunnelkämpfer dürfen ihre misslungenen Moral- und Niederhalten-tests einmal wiederholen und dürfen sich auch unter halber Sollstärke noch sammeln.



UNTERSTÜTZUNG

WASSERBÜFFEL

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Wasserbüffel	45	3	3	6	3(5)	3	2	2	*	*

Herde: 1-3 Wasserbüffel

Waffen: Raketenwerfer

SONDERREGELN

Zugeteilte Einheit: Wasserbüffel bilden keine gemeinsamen Einheiten sondern müssen jeweils einem Minh Soldatentrupp angeschlossen werden, mit dem man sie dann auch zusammen aufstellt. Sie übernehmen den Moralwert und den Rüstungswurf ihrer Einheit.

Die Anzahl an begleitenden Wasserbüffeln darf die Hälfte der Einheitengröße (abrunden) nicht überschreiten (Bsp.: Einem Trupp aus 5 Modellen dürfen höchstens zwei Wasserbüffel zugeteilt werden). Zudem verliert ein Minh Soldatentrupp, der Wasserbüffel enthält, all seine Dschungelkämpfer-Fertigkeiten.

Großes Ziel: Wasserbüffel dürfen nur dann nicht als separates Ziel ausgesucht werden, falls die Schusslinie von Modellen in Normalgröße blockiert wird, die zueinander in Basekontakt stehen. Beachte zudem, dass bzgl. automatischer Ausschaltung von einer Widerstandskraft von 3 ausgegangen wird. Eine Waffe mit Stärke 6 wäre also bereits in der Lage den Wasserbüffel sofort auszuschalten. In einem solchen Fall ist anzunehmen, dass der Reiter getroffen wurde und der Büffel dann herrenlos davontrottet.

Waffenplattform: Die höhere Position, der ruhige Gang und die Möglichkeit Munition gleich mitzutransportieren machen Wasserbüffel für die Minh zu perfekten mobilen Waffenplattformen. Ein Büffelreiter darf seinen Raketenwerfer auch dann noch abfeuern wenn er sich mit seinem Reittier bewegt hat.

0-2 MÖRSESTEAMS

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Minh Soldat	6	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Trupp: 1-3 Waffenteams, die jeweils wiederum aus zwei Minh Soldaten bestehen

Waffen: Sturm-/Lasergewehre, jedes Waffenteam muss außerdem für +40 Pkt. mit einem Mörser ausgestattet werden.

SONDERREGELN

Têt-Munition: Die Minh feiern das Têt-Fest, den Beginn eines neuen Jahres (gerechnet nach dem Mondkalender des ersten besiedelten Planeten) stets mit einem farbenfrohen Feuerwerk. Dazu verwenden sie ein geheimnisvolles Pulver dessen Herstellungsweise streng von den Sprengmeistern ihres Volkes unter Verschluss gehalten wird. Diese haben jedoch auch bemerkt, dass die Leuchtkraft der spektakulären Explosionen dazu zweckentfremdet werden kann, um anrückende Gegner bei Nacht ausfindig zu machen und gleichzeitig auch noch zu blenden.

Ein komplettes Mörserteam kann sich dazu entschließen Têt-Munition zu verwenden, für welche dann Geschützschablonen verwendet werden. Alle getroffenen Modelle werden bei einem *Nachtkampf* für die Dauer der laufenden Schussphase sichtbar und können daher von befreundeten Einheiten mit Sichtlinie normal beschossen werden.

Unabhängig davon muss jede Einheit mit mindestens einem Modell unter der Schablone sofort einen Niederhalten-Test ablegen, sofern sie nicht immun dagegen ist. Dämonen, Psioniker und Warpbestien müssen hierfür ihren Moralwert halbieren (aufrunden). Tyraniden zählen bei Beschuss durch Têt-Munition als vom Schwarmbewusstsein getrennt.

Das klassische Nutztier der Minh ist der Wasserbüffel. Mit ihrem dunklen Fell und den breiten Hörnern wirken sie sehr furchteinflößend, doch in der Regel sind sie eher ruhiger und sanfter Natur.

Gut abgerichtete Büffel können von den Minh jedoch auch im Kampf eingesetzt werden, zum einen als mobile Waffenplattformen und zum anderen als Blockadebrecher beim Ansturm auf feindliche Linien.

+++ Das Têt-Mysterium

Eine Woche vor unserer geplanten Abreise konnten wir Zeuge der traditionellen Neujahrsfestlichkeiten zur Vertreibung der bösen Geister werden. Es war ein beeindruckendes Spektakel, doch seitdem plagen mich und meinen Astropathen heftige Kopfschmerzen. Ich habe daher die Überreste des Feuerwerkspulvers untersuchen lassen und bin auf höchst mysteriöse Eigenschaften der Substanz gestoßen. Meine Gerätschaften und mein Wissen über dieses Gebiet reichen zwar nicht aus um ein fundiertes Urteil zu fällen, doch ich vermute dass es sich um ein anti-psionisches Material handelt. Dies würde auch erklären, weshalb es kaum voll entwickelte Psioniker und Mutanten unter der Bevölkerung gibt. Eingestäubt mit diesem Pulver scheint der Einfluss des Warpraums auf ein Minimum reduziert zu werden.

Die Komponenten zur Herstellung der Feuerwerkskörper wollte man mir nicht verraten, doch der Ursprung muss im Annam-Sektor liegen. Weitere Nachforschungen dringendst erbeten.

- Inquisitor Pomor Laco

Feindliche Truppen müssen im Kampf gegen die Minh stets darauf gefasst sein, in ein Nest von Heckenschützen zu geraten und dann plötzlich von allen Seiten beschossen zu werden. Die meist weiblichen und jugendlichen Schützen kennen das von ihnen gehaltene Gebiet wie ihre Westentasche und nutzen jedes mögliche Versteck aus, um ihren Gegnern aufzulauern.

HECKENSCHÜTZEN

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Heckenschützen	25	-	3	-	-	-	-	-	8	-

SONDERREGELN

Aufstellung: Ein von Heckenschützen besetztes Territorium wird genauso wie ein mit Fallen verminntes Gebiet positioniert (siehe Codex Catachan, Seite 21).

Gefahrenzone: Die erste feindliche Einheit, die ein Heckenschützen-Territorium betritt, wird umgehend mit den weiter unten erläuterten Regeln beschossen. Für den Rest des Spiels müssen alle gegnerischen Einheiten, die sich zu Beginn ihrer Bewegungsphase in diesem Gebiet aufhalten mit einem W6 testen ob sie von den unsichtbaren Schützen anvisiert werden. Bei einer 1 oder 6 wird ein Schuss auf sie abgefeuert.

Aus dem Nichts: Heckenschützen sind nicht sichtbar und werden nicht durch Modelle dargestellt. In ihrer Funktion gleichen sie mehr einem Minenfeld. Beschossene Modelle erhalten nur dann Deckungswürfe wenn sie von allen Seiten einen erhalten würden (im Wald z.B.). Bei Fahrzeugen wird immer die Heckpanzerung für die Ermittlung des Durchschlagswurfes hergenommen.

Eine Einheit, die Verluste durch den Beschuss hinnehmen musste, muss einen Niederhalten-Test absolvieren.

Alle von Heckenschützen ausgeübten Schüsse werden mit einer BF von 3 abgewickelt. Die verwendete Waffe wird anhand der folgenden Tabelle ermittelt:

INFANTERIE		FAHRZEUGE	
1 - 2	Sturm-/Lasergewehr	1 - 2	Raketenwerfer (Fragment)
3	Jagdgewehr	3 - 4	Granatwerfer (Spreng)
4	Granatwerfer (Fragment)	5 - 6	Raketenwerfer (Spreng)
5	Raketenwerfer (Fragment)		
6	Sprengbündel		

Rückzug: Heckenschützen halten ihre Position nur selten für längere Zeit und ziehen sich vor allem bei hoher Präsenz feindlicher Truppen schon nach nur einigen abgefeuerten Schüssen wieder zurück. Nachdem ein Heckenschützen-Territorium aufgedeckt wurde, muss der Minh-Spieler daher zu Beginn jeder seiner Spielrunden einen Moraltest für die Heckenschützen ablegen. Falls er misslingt, verlassen sie umgehend das Spielfeld. Der Moraltest wird für jede gegnerische Einheit mit mehr als die Hälfte ihrer Modelle in dem Gebiet um -1 erschwert, zuzüglich weiterer eventuell anfallender Modifikatoren.

Die Dschungelwälder der Minh sind gespickt mit unzähligen Fallen, in denen sowohl wilde Tiere als auch unvorsichtige feindliche Invasoren den Tod finden. Doch es sind selten die primitiven aber perfekt getarnten Vorrichtungen, welche für die hohen Verluste verantwortlich sind, sondern oftmals vielmehr die zermürbende Gewissheit, dass jede falsche Bewegung die letzte sein und jede noch so kleine Verwundung den Anfang vom Ende darstellen könnte. Die Minh wissen selbst nur zu gut wie erbarmungslos das Leben im Dschungel sein kann und nutzen die zerstörerischen Kräfte der Natur gnadenlos gegen ihre Feinde aus.

FALLEN

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Falle	15	-	-	-	-	-	-	-	-	-

SONDERREGELN

Fallen: Die primitiven und improvisierten Fallen der Minh werden bezüglich Positionierung und Auslösung genauso gehandhabt wie die Fallen der Catachaner. Siehe hierzu Codex Catachan, Seite 21. Gegen Fallen sind keine Deckungswürfe erlaubt. Der Typ der Falle wird jedes Mal zufällig ermittelt:

1 - 2	GIFTPFEIL
	Das auslösende Modell bekommt einen Treffer ab, der auf 2+ verwundet.
3 - 4	FALLGRUBE
	Das auslösende Modell erhält W3 Treffer der Stärke 3 und darf in der laufenden Spielrunde nicht mehr agieren.
5 - 6	BAUMSTAMM
	Das auslösende Modell und W3 weitere erhalten einen Treffer mit Stärke 6 und DS 5.

Zermürbung: Abgesehen von der eigentlichen Wirkung der Falle kann es gut passieren, dass die überall und ständig lauernde Gefahr weitere unangenehme Nachwirkungen für die betroffene Einheit zur Folge hat. Sollte eine Falle Verluste bei einer Einheit verursachen, so muss diese einen Niederhalten-Test bestehen, ansonsten wird mit einem W6 auf folgende Tabelle gewürfelt:

- | | |
|-------|---|
| 1 - 2 | IN DECKUNG!
Die Einheit wird niedergehalten (autom. Ergebnis bei Todesweltveteranen). |
| 3 | WUNDFIEBER
Ein zufällig ermitteltes Modell wird durch die ständigen Infektionen stark geschwächt und verliert daher sofort einen Lebenspunkt. Seuchenmarines und Modelle mit dem Mal des Nurgle sind immun dagegen. |
| 4 | DSCHUNGELKOLLER
Ein zufällig ermitteltes Modell erliegt kurzzeitig dem Wahnsinn und feuert umgehend seine Waffen auf seine eigene Einheit ab. |
| 5 | PARANOIA
Die gesamte Einheit bewegt sich nun nur noch sehr vorsichtig und geht bei jedem Zeichen von Gefahr sofort in Deckung. Sie muss von nun an auch bei Beschuss durch gewöhnliche Waffen auf Niederhalten testen. |
| 6 | HOLT UNS HIER RAUS!
Die Einheit macht keinen Schritt weiter und kann sich nur noch in Richtung eigener Spielfeldkante bewegen. Ihr Moralwert wird für den Rest des Spiels halbiert (aufrunden). |

„Das GEIST Team, das heute Morgen hier war, hat das Dorf bereits in diesem verlassenem Zustand vorgefunden. Unsere Männer haben nun jedes einzelne Haus durchsucht und auch die nähere Umgebung. Keine Spur von den Bewohnern.“

„Damit läuft die Operation wie geplant, Shas'ui. Noch heute Abend werden wir hier einen Brückenkopf errichtet haben, an dem wir unsere Transporter landen lassen können.“

„Sehr gut. Haltet aber weiter die Augen offen.“

„Für das Höhere Wohl, Shas'ui!“

Seine beiden Männer setzten den Patrouillengang durch die Dorfstraße fort. Er hatte kein gutes Gefühl bei dieser Sache. Man'raas Blick schweifte durch die eiligst aufgegebenen Bambushütten und den dampfenden Dschungel der zwischen ihnen durchschien. Er fühlte sich wie auf einer kleinen Insel inmitten eines tosenden Ozeans.

Da blieb sein Blick an etwas im Boden gegenüber von ihm hängen, doch bevor er es genauer erkennen konnte, ließ ihn ein ungewöhnliches Geräusch aufblicken.

Ungläubig sah er auf den kleinen kichernden Menschenjungen, der grinsend quer über die Straße rannte, als wäre es ein Spiel. Er trug eine große Ledertasche mit sich.

Die beiden Feuerkrieger wirbelten mit vorgehaltenen Waffen herum, doch auch sie waren zu verdutzt um rechtzeitig reagieren zu können, als die Tasche ihnen entgegenflog.

Man'raa musste seine Augen schützen als eine grelle Explosion seine beiden Männer zerriss und einen tiefen Krater in den Erdboden riss.

Die Alarmsirene weckte ihn endlich aus der Erstarrung. Der kleine Junge war zwischen den Häusern verschwunden, doch er glaubte sein Kichern noch schwach zu vernehmen.

„An alle: Sofort im Dorf sammeln!“

Er rannte los, doch er blieb an etwas hängen und fiel auf seine Knie. Überrascht sah er auf die Lianenschlinge an seinem Fuss und ließ sich instinktiv zur Seite fallen als er ein schnappendes Geräusch hörte. Drei Pfeile flogen surreal knapp an ihm vorbei. Man'raa fluchte und rannte wieder los. Er musste die Spur des Gue'la-Nachwuchs finden, er würde sie vielleicht zu einem Versteck mit weiteren Aufrührern führen. Man'raa hetzte durch das Dorf und bog dabei um mehrere Ecken ab, dabei immer Ausschau nach dem Kind haltend.

Doch dann hielt er plötzlich inne und lauschte. Das Kichern war längst verschwunden, etwas anderes beschäftigte ihn nun: Er hörte seine Feuerkrieger nicht.

„Hier ist Shas'ui Man'raa, wo seid...“

Weiter kam er nicht, denn etwas bohrte sich plötzlich mit einem scharfen Zischen in sein rechtes Bein. Seine Rüstung

hatte den Laserstrahl jedoch aufhalten können. Man'raa legte sofort an, doch er sah nur noch wie ein Schatten im Unterholz des Dschungels verschwand.

Ein weiterer Schuss kam von hinten und durchbohrte seine Rückenpanzerung glatt. Mit einem Schmerzensschrei ging Man'raa abermals überrascht zu Boden. Er spürte wie das Nervengift seinen Körper zu lähmen begann.

Es gelang ihm noch sich umzudrehen, und da sah er den Schützen - am anderen Ende der Straße blickte eine Menschenfrau durch ein Fenster. Wie ein Geist stand sie da. Ihr langes schwarzes Haar flatterte im Wind.

„Wie konnte sie übersehen werden?“

„Wie bitte, Shas'ui?“

Man'raa öffnete seine Augen. Er sah einen Helm mit dem vertrauten Zyklopenauge über sich.

„Können sie sich bewegen? Ich habe ihnen ein Gegengift verabreicht.“

Alles drehte sich und nur langsam kehrte wieder Leben in seine Arme und Beine wieder. Der Feuerkrieger half ihm hoch.

„Was ist hier passiert? Wo sind ihre Männer?“

Die Worte trafen ihn wie ein Stahlhammer. Beinahe wäre er wieder gestürzt, doch sein Retter hielt ihn fest. Er sah ihn an.

„Wir müssen hier sofort verschwinden.“

„Aber... ich verstehe nicht. Wir sind noch nicht fertig mit dem Ausladen.“

„Fragen sie nicht! Wo ist der Teufelsrochen?“

„Auf dem Dorfplatz, ich bringe sie hin. Ich muss den Abbruch der Mission jedoch erst mit Commander Xinon absprechen. Wir haben eindeutige Befehle erhalten. Halten der Stellung bis die Kroot eingeflogen worden sind.“

„Vergessen sie die Befehle! Xinon hat keine Ahnung was hier unten los ist. Die Aufklärung hat versagt.“

Nach einer Weile betraten sie den großen Platz im Zentrum des Dorfes. Mehrere Feuerkrieger waren dabei die Ladung aus dem Transportpanzer zu laden.

Sein Begleiter gab ihnen das Zeichen damit aufzuhören. Im selben Moment öffnete sich zwischen ihnen auf dem Boden und vor ihrer aller Augen eine kleine Falltür. Ein Gue'la schaute hervor und feuerte sofort. Man'raa sah noch den entsetzten Blick des Piloten, als die Rakete sich in das Cockpit des Teufelsrochen bohrte. Dann folgte eine gewaltige Explosion, die ihn von den Beinen riss und den gesamten Platz mit brennenden Trümmerteilen übersäte.

Er spürte seinen Körper nicht mehr. Man'raa wusste, dass sein Ende nun gekommen war. Und als er den stumpfen Blick des zerfetzten Feuerkriegers neben ihm sah, glaubte er in der Ferne ein Kichern zu hören.

Unzählige Kriege, die meist in einer kopflosen Flucht der Angreifer endeten, führten dazu, dass die Dschungel des Annam-Sektors von alten überwucherten Kriegsgerät nur so wimmeln. Die Minh besitzen zwar nicht die Kenntnisse und Mittel, um die Fahrzeuge wieder in Stand zu setzen, doch es gelingt ihnen oft die Waffen in einem halbwegs funktionsfähigen Zustand zu halten.

0-1 GESCHÜTZSTELLUNG

	Pkt.	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Geschützstellung	45	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Trupp: Die Stellung wird von zwei Minh Soldaten bemannt, die zusammen ein Waffenteam bilden.

Waffen: Das Waffenteam ist mit einer zufällig bestimmten Waffen ausgerüstet.

- 1 Mörser (ohne Têt-Munition)
- 2 Gefechtsmörser
- 3 Mehrfachraketenwerfer
- 4 Kampfgeschütz
- 5 Demolishergeschütz
- 6 Tremorkanone

Optionen: Für +20 Pkt. ist die Stellung befestigt, was bedeutet, dass sie wie ein Bunker mit Rundumpanzerung von 11 behandelt wird.

SONDERREGELN

Aufstellung: Eine Geschützstellung muss immer als allererstes auf dem Spielfeld platziert werden, noch bevor die eigentliche Aufstellung beginnt. Sie kann in allen Wald- oder Dschungelgebieten postiert werden, mit Ausnahme von jenen in der gegnerischen Aufstellungszone.

Stationär: Geschützstellungen und ihre Besatzung dürfen sich nicht bewegen. Das Waffenteam darf die Stellung nicht aufgeben. Eine Geschützstellung, bei der die Besatzung ausgeschaltet wurde, darf nicht neu bemannt werden.

Ungeübte Schützen: Ohne die nötige Ausbildung und das technische Wissen gestaltet sich der Umgang mit solch schweren Artilleriewaffen nur selten frei von Komplikationen. Eine Geschützstellung darf daher nur feuern, wenn zuvor eine 4+ auf einem W6 erzielt wurde. Diese Regel gilt nicht für den gewöhnlichen Mörser.

