

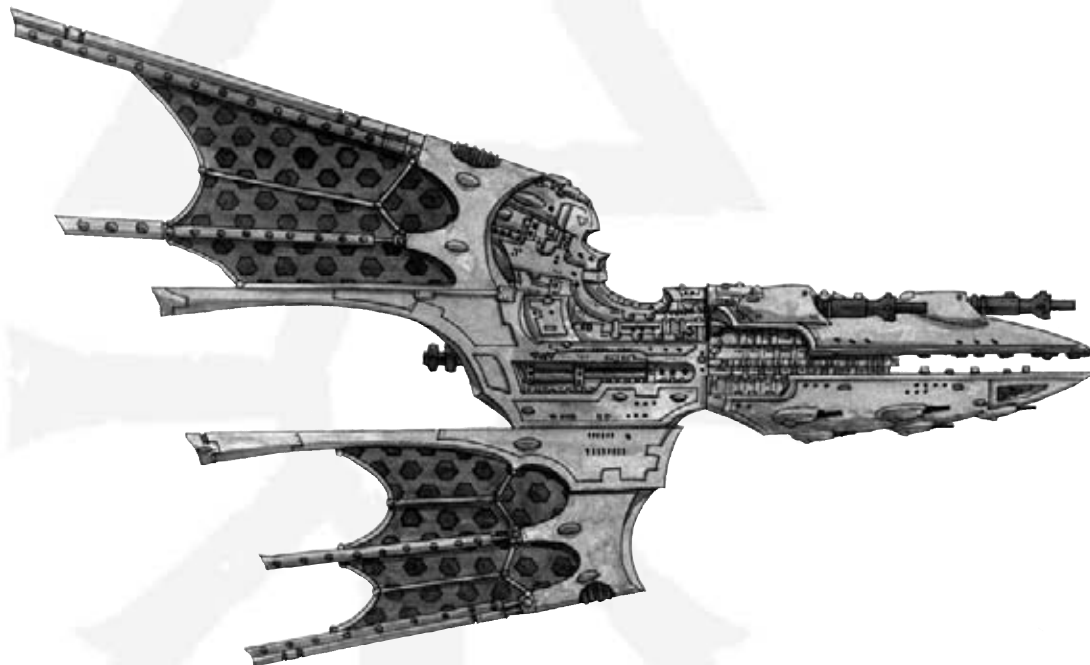
PIRATEN & ALIENS:

SCHIFFE DER ELDAR & DARK ELDAR



„ES IST LEICHTER EINE STERNSCHNUPPE ZU FANGEN, ALS DIE ELDAR IM KAMPF ZU STELLEN“

ELDAR HURRIKAN-SCHLACHTSCHIFF 380 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/10	10/20/25	Spezial	Holofeld	4+	0
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Flughangars - Kiel		Falke 30 cm Adler 20 cm	4	-	
Waffenbatterie - Kiel		45 cm	8	Links/Front/Rechts	
Pulsarlanzen - Bug		45 cm	2	Front/Links	
Pulsarlanzen - Bug		45 cm	2	Front/Rechts	

....Wiederhole, hier ist die *Standhaftigkeit*. An alle Schiffe im Einzugsbereich um Picus VI: Brauchen dringend Verstärkungen. Antrieb und Geschütze schwer beschädigt, auf zwölf Decks Feuer. Vor drei Standard-Stunden am Rand eines Asteroidenfelds in den Hinterhalt einer Eldarflotille geraten. Die Bastarde nutzen uns möglicherweise als Köder, also Vorsicht bei Annäherung. Wiederhole, hier ist die *Standhaftigkeit* ..."

Abgefangener Funkspruch während der Picus-Offensive

Nahezu den gesamten Gothic-Krieg über bestanden Eldarflotten ausschließlich aus Kreuzern und begleitenden Eskortschiffen. Nach der Schlacht bei Gethsemane und dem Bündnis zwischen etlichen Eldar-Piratenbanden sowie Flottenadmiral Ravensburg jagte ein neuer Schrecken durch die Galaxis – das Hurrikan-Schlachtschiff. Es stellt den Gipfel der interstellaren Technologie dar, eine Kombination aus schwerer Bewaffnung, hoher Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit – ein Schiff, das sich vor keinem Gegner der Galaxis fürchten muss.

Die *Stern des Lichts*, später als Flaggschiff der Henker-Piratenflotte identifiziert, wurde das erste Mal beim Verlassen des Graildark-Nebels gesichtet. Kurz darauf wurde das Schiff in Begleitung etlicher Kreuzer und Eskortschiffe beobachtet, während es im Lysades-Subsektor Chaosmarodeure jagte. Die *Stern des Lichts* tat sich auch bei der Aufhebung der Blockade um Lethe hervor, indem sie die *Unaufhalt-samer Zorn*, einen Weltenbrandt Panzerkreuzer, zerstörte. Darüber hinaus verlor das Chaos in derselben Schlacht noch zwei weitere Kreuzer und mehrere Fregatten durch das Eldar-Schlachtschiff. Die Eldar behaupten stolz, dass die *Stern des Lichts* noch kein einziges Mal besiegt worden sei.

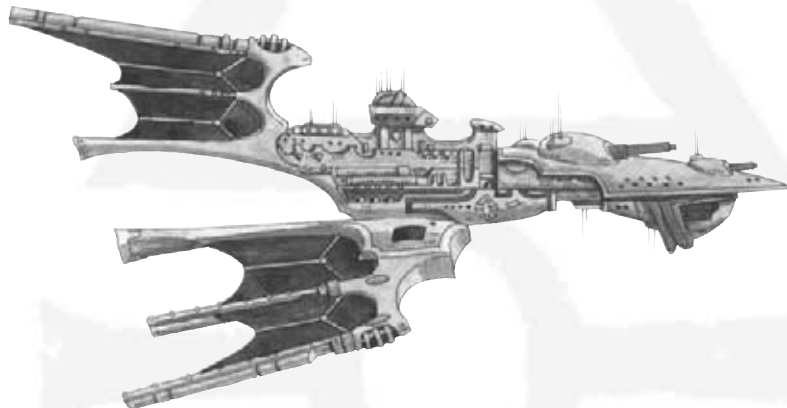
Ein anderes, namenlos gebliebenes Hurrikan-Schlachtschiff wurde wiederholt gesehen, wie es scheinbar einen Rache-feldzug gegen die Orks im Cyklops-Haufen führte. Mehrere Male schloss sich das mysteriöse Schiff imperialen Bombardements auf Orkstellungen an und vernichtete ganze Siedlungen. Gerüchten zu Folge wurde das Schiff zerstört, als es im Alleingang ein Ork-Hulk angriff [in den imperialen Flottenarchiven ist dies als Fehlschlag von Platea vermerkt].

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGS

Stern des Lichts

Schmiede des Vaul

LEICHTER ELDAR AURORA-KREUZER 140 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TURME
Kreuzer/4	15/20/30	Spezial	Holofeld	4+	0
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Torpedos - Kiel		30 cm	4	Front	
Pulsarlanzen - Bug		30 cm	2	Front	

„Das erste Mal, da ich sie traf, erschienen sie als Retter. Ich befand mich an Bord der *Deominus*, die schwer beschädigt dem Angriff der Schakale ausgeliefert war, als sie aus dem Nichts auftauchten und unsere Peiniger vertrieben – warum, das weiß ich bis heute nicht. Ein zweites Mal blieb ihr Erscheinen ein Rätsel: An Bord der *Eoppus* kämpften wir gegen sie, als plötzlich noch mehr von ihrer Sorte eintrafen und die ersten vertrieben. Und schließlich passierte, was ich schon immer befürchtet hatte: Sie erschienen als die Verkörperung meines Untergangs – in diesem Augenblick, da die Eldar unsere Breitseiten beharken und dem Feuer unserer Schiffsgeschütze spotten ...“

– Kapitän Lucien auf der *Seele von Onar*, kurz vor ihrer Zerstörung durch Eldar in der Schlacht bei Caldera

Wie bei Eldarschiffen üblich, weiß man über die Aurora-Klasse so gut wie nichts. Das Schiff gleicht hinsichtlich Segelkonfiguration und Rumpfdesign den größeren Kreuzern. Da die Aurora-Klasse wie die Armatu-Klasse ein leichter Kreuzer ist, ist anzunehmen, dass sie auch dieselben Funktionen erfüllt. Der Aurora-Kreuzer ist dabei schnell wie ein Eskortschiff und besitzt die Feuerkraft eines Kreuzers.

Der bemerkenswerteste Einsatz der Aurora-Klasse wurde gegen Ende des Gothic-Kriegs verzeichnet. Nach der Schlacht von Gethsemane kam eine heikle Allianz zwischen dem Imperium und mehreren Eldar-Piratenflotten zustande. Dies führte dazu, dass man mehrere noch nie gesehene Eldarschiffe zu Gesicht bekam, darunter das Hurrikan-Schlachtschiff und eben den leichten Aurora-Kreuzer. Die erste überlieferte Schlacht fand laut imperialen Annalen zwischen einer großen (und seltenen) Eldar-Imperium Flotte und einer Verräterflotte im Graildark-Nebel statt.

Während die Imperiale und die Chaosflotte langsam ihre Schlachtformationen einnahmen, lösten sich die Eldarschiffe aus dem Verband und flogen eins nach dem anderen an der Chaosflotte vorbei, um in den Tiefen des Alls zu verschwinden. Admiral Vortigue, Befehlshaber der Flotte, war fest überzeugt, dass die Aliens einen Rückzieher gemacht hätten. Kaum aber wurden die ersten weit reichenden Lanzengeschütze abgefeuert, tauchten die Eldar wieder auf. Der Hauptteil der Flotte erschien direkt hinter den Verrätern, während etwa ein Drittel (darunter viele Aurora Kreuzer) die Flanke der Chaosflotte attackierte.

Diese Flankenflottille hielt geradewegs auf die Flotte zu und flog mehrere selbstmörderische Angriffe gegen die äußeren Chaoskreuzer. Die Chaosflotte geriet dadurch in Verwirrung und etliche Schiffe lösten sich aus der kompakten Formation, um Ausweichmanöver durchzuführen. Daraufhin griff eine zweite Schwadron den Rücken der Chaosflotte an. Zwischen den nahenden imperialen Schiffen und den Eldar gefangen, konnte die Chaosflotte das Feuer nicht effektiv erwidern. Eine dritte Schwadron Eldarschiffe hielt sich aus dem Kampf zurück und stellte sicher, dass die schnelleren Schiffe nicht wenden und fliehen konnten. Vortigue wusste nun, was zu tun war, und kehrte seine Breitseiten der bestürzten Chaosflotte zu, um sie mit einer gnadenlosen Kanonade zu empfangen.

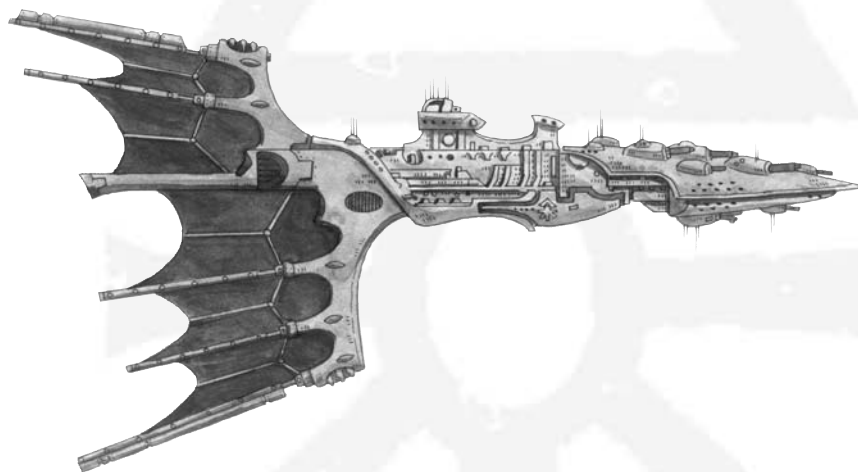
Die Verräterflotte war so zwischen zwei Flotten eingekellt und es dauerte nur wenige Stunden, bis das Chaos vernichtend geschlagen worden war.

BERÜHMTE SCHIFFE

Windläufer

Sturmjäger

LEICHTER ELDAR SOLARIS-KREUZER 130 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/4	15/20/30	Spezial	Holofeld	4+	0
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Waffenbatterie - Bug	30 cm	8	Front		

Der Solaris-Kreuzer begegnete der Imperialen Flotte das erste Mal während der Piratensäuberungen im Yurol-Nebel. Die imperiale Offensive sollte die Flotte des Piratenprinzen Ilmarth aus dem Nebel jagen und vor die Geschütze einer zweiten imperialen Flotte treiben. Aber von Anfang an wurde die Mission von Problemen geplagt.

Mehrere leichte Solaris-Kreuzer attackierten die imperiale Köderflotte im Asteroidengürtel des Arikar-Systems. In den auf kurze Distanz geführten Feuergefechten waren die imperialen Schiffe hoffungslos unterlegen. Drei Schiffe wurden vernichtet und drei weitere schwer beschädigt, bis sie aus dem Arikar-Gürtel zurück zur Hauptflotte beordert wurden. Das riesige Asteroidenfeld lieferte den Piraten unendlich viele Verstecke und, kombiniert mit der Wendigkeit ihrer Schiffe, eine erdrückende taktische Überlegenheit. Folgerichtig beschloss der imperiale Admiral, keine weiteren seiner Schiffe der Solaris-Feuerkraft zu opfern.

Als Alternativplan belegte man das Arikar-System nun mit einer Blockade, aber die Geschwindigkeit der Eldarschiffe erlaubte ihnen, mühelos durch den Cordon zu schlüpfen. Die imperialen Eskortten waren chancenlos. Nach einem Jahr ohne Erfolge wurde die Operation beendet. Und so beherrschen Ilmarth und seine Seelenschnitter weiterhin den Yurol-Nebel.

Bei einer im Nachhinein durchgeführten Analyse der Operation identifizierte man eine Dreierschwadron Solaris-Kreuzer, angeführt durch die *Geisterschlange*, sowie sechs kleinere Schiffe. Mit diesen wenigen Schiffen war es den Eldar gelungen, das Arikar-System zu halten.

Der leichte Solaris-Kreuzer hat Vieles mit seinem Schwesterschiff, der Aurora, gemein und wird von unerfahrenen Kapitänen auch häufig falsch identifiziert. Schneller als die Standard-Kreuzer der Eldar operieren sie meist zusammen mit Eskortschiffen, führen Überfälle durch oder überraschen in einer ersten Angriffswelle den Feind.



DARK ELDAR PIRATEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC



Dark Eldar sind Piraten und Sklavenhändler, die sich weder um die Schönheit noch die Eleganz ihrer Schiffe scheren, ganz im Gegensatz zu ihren Vettern, den Weltenschiff-Eldar. Stattdessen konstruieren sie ihre Schiffe nach Prämissen wie Abschreckungspotenzial und Zerstörungskraft. Stets auf der Suche nach neuen Wegen der Folter, Mord und Demütigung haben die Dark Eldar verschiedenste obszöne Schiffe entworfen, um ihren finsternen Gelüsten zu frönen. Die Schiffe selbst sind Folterstätten, mit unzähligen Folterkammern und verschlungenen Korridoren, in denen die Schreie der Gepeinigten widerhallen. Weite „Arboreta“, in die das spärliche Licht der Sterne dringt, eröffnen den Blick auf Reihen von gepfälten Gefangenen, bar jeden Lebens und vom luftleeren Raum gezeichnet. In riesigen transparenten Kammern, auf allen Seiten von der Leere des Alls umgeben, werden Sklaven eingesperrt, bis der Wahn sie verzehrt. Dies sind nur einige wenige von ungezählten Schrecken, die eine Flotte der Dark Eldar ausmachen.

Dark Eldar Flotten sehen zwar recht einheitlich aus, in Wahrheit jedoch ist jedes Schiff individuell mit Trophäen und Fetischen seines Kapitäns ausgestattet, wenngleich sich dies selten auf das Kampfpotenzial auswirkt. Dies macht die Klassifizierung der Schiffe sehr schwer. Zwar hat das Administratum mehrere umfassende Abhandlungen über Schiffsklassen der Dark Eldar herausgegeben, doch birgt fast jede neue Begegnung auch neue Überraschungen, sodass sich viele Theorien als unbrauchbar herausgestellt haben.

Von diesen theoretischen Erwägungen geistloser Beamter abgesehen, haben imperialen Kapitäne, die mit diesen Alpträumen konfrontiert wurden, eine pragmatischere Klassifizierung entwickelt. Demnach sind zwei

Kategorien von Dark Eldar Schiffen zu unterscheiden: ein Kreuzertyp, die Folter-Klasse, sowie die Korsaren-Klasse, ein Eskortschifftyp.

DARK ELDAR SONDERREGELN

Dark Eldar verwenden folgende Sonderregeln. Beachte: Solange nicht ausdrücklich angegeben, verwenden Dark Eldar NICHT die Regeln für Eldarkorsaren, wie sie im Raumflotte Gothic Regelbuch beschrieben sind. Wo Eldar-Regeln doch zum Einsatz kommen, sind sie hier abgedruckt, um Verwechslungen zu vermeiden.

Dark Eldar Bewegung

Dark Eldar Schiffe sind unglaublich schlank und wendig, ausgerüstet mit fortschrittlichen Steuersystemen, wodurch sie, aus Sicht imperialer Schiffe, erschreckend leicht drehen und wenden können. Aus diesem Grund müssen Dark Eldar Schiffe niemals den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben. Den Kommandotest bestehen sie stets automatisch. Zusätzlich müssen Dark Eldar Kreuzer keine Mindestbewegung durchführen, bevor sie wenden. Dafür können sie nicht den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* geben.

Dark Eldar Moralwert

Sämtliche Dark Eldar Schiffe adieren +1 zu ihrem Moralwert, sodass ein Wert zwischen 7 und 10 resultiert.

Enteraktionen

Die Dark Eldar sind Piraten wie sie im Bilderbuch stehen, wild, brutal, und immer auf der Suche nach Gefangenen. Wenn ihre Blutlust sie überwältigt, geraten sie in einen Zustand der Raserei. Dark Eldar erhalten einen +1 Bonus in der ersten Runde einer Enteraktion, und einen -1 Malus in allen folgenden Runden derselben Enteraktion.

Schattenfelder

Dark Eldar Schiffe werden nicht durch mächtige Energiefelder geschützt, sondern durch eine

Variante des gestaltwandelnden Schattenfelds. Das Schattenfeld projiziert einen nebelartigen Schleier um das Schiff, durch den wenig bis keine Informationen nach draußen dringen. Die exakte Position eines Dark Eldar Schiffs zu bestimmen ist damit fast unmöglich. Schüsse mit Waffen, welche die Feuerkrafttabelle benutzen, rutschen durch Schattenfelder, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, eine Spalte nach rechts. Gegen jegliche andere Form des Angriffs (Lanzen, Torpedos etc.) werden Trefferwürfe normal durchgeführt, der Dark Eldar Spieler erhält aber einen Rettungswurf:

W6	ERGEBNIS
1	Treffer! Das Dark Eldar Schiff wird getroffen.
2-6	Verfehlt! Platziere eine Beschussmarke in Kontakt mit dem Schiff.

Beachte: Schattenfelder negieren keine Treffer durch Beschussmarken, explodierende Schiffe, Himmelsphänomene – also Effekten mit großflächigen Auswirkungen. Sie dürfen jedoch gegen Flügkörper, Enteraktionen, Ramm-attacken und Novakanonentreffer durchgeführt werden. (Würfle nur einmal bei Novakanonentreffern – entweder alle Treffer sitzen, oder alle gehen daneben).

Sklavenjäger

Dark Eldar erhalten einen +1 Bonus auf die Durchführung von Sabotageaktionen (wodurch sie automatisch erfolgreich sind). Sie dürfen allerdings auf die Sabotage verzichten und stattdessen 10 Siegespunkte einheimsen. Dadurch wird dargestellt, dass die Dark Eldar auch gerne Gefangene nehmen, selbst wenn dies taktisch unklug ist. Der +1 Bonus auf das Sabotageergebnis gilt nur für Angriffe durch Enterboote, nicht Pfähler-Sturmbarcken.

DARK ELДАР SCHIFFE

Der Chamäolin-Generator

Dark Eldar Schiffe mit Chamäolin-Generator können die ungefähre Form gegnerischer Schiffe annehmen und sich so unbemerkt annähern. Dark Eldar können imperiale Schiffe, Eldar-, Ork-, Chaos- und Tau-Schiffe nachahmen, nicht jedoch Tyraniden- oder Necronschiffe. Gegen letztere hat der Chamäolin-Generator keine Auswirkungen, da sich Tyraniden und Necrons nicht auf visuelle Identifizierung verlassen, sondern andere Methoden benutzen.

Ein Dark Eldar Schiff mit Chamäolin-Generator kann ziemlich dicht an den Feind heran, bevor es als Gegner identifiziert werden kann. Daher darfst du nach der Aufstellung eine Bewegung durchführen, noch bevor das Spiel beginnt.

Darüber hinaus darf ein Dark Eldar Schiff mit Chamäolin-Generator im ersten Spielzug nicht angegriffen werden, solange es sich zu Spielbeginn (nach seiner Zusatzbewegung) weiter als 30 cm vom Gegner entfernt befindet und auch selbst den Gegner nicht angreift. Im zweiten Spielzug wird die Identität unweigerlich aufgedeckt und die Dark Eldar können nun wie üblich anvisiert werden.

Kritische Treffer

Bei einem Kritischen Treffer verwendest du die Tabelle rechts, statt der Tabelle im Regelbuch. Beachte, dass Dark Eldar Schiffe nur bei einer 6 einen Kritischen Treffer erleiden, nicht bereits bei einer 4+, wie Eldarkorsaren.

DARK ELДАР WAFFEN

Dark Eldar Schiffe verwenden die folgenden Waffensysteme:

DARK ELДАР KRITISCHE TREFFERTABELLE

2W6- Wurf	Zusätzl. Schaden	Ergebnis
2	+0	Waffensysteme beschädigt: Das Schiff darf keine Waffen abfeuern, bis der Schaden behoben wurde.
3	+0	Bugbewaffnung beschädigt: Die Hauptbewaffnung am Bug wird beschädigt (nicht die Waffenbatterien) und muss repariert werden, um wieder eingesetzt werden zu können.
4	+0	Steuerungssysteme beschädigt: Die Steuerflossen, Lenkdüsen und Außensensoren werden beschädigt. Das Schiff muss einen Kommandotest ablegen, wenn es ein Wendemanöver einleiten möchte. Der Schaden kann repariert werden.
5	+0	Waffenbatterien beschädigt: Die Waffenbatterien werden schwer beschädigt und können nicht eingesetzt werden, bis der Schaden repariert wurde.
6	+0	Wendeflossen beschädigt: Explosionen reißen einige Wendeflossen ab, wodurch die Manövrierfähigkeit sinkt. Bis der Schaden repariert wurde, darf das Schiff nur 450 Drehungen durchführen.
7	+0	Antrieb beschädigt: Die Geschwindigkeit sinkt um 10 cm bis der Schaden repariert wird.
8	+1	Strukturelle Integrität beeinträchtigt: Würfle jedes Mal, wenn du erfolgreich einen Sonderbefehl gegeben hast. Bei einer 1 nimmt das Schiff einen weiteren Punkt Schaden.
9	+0	Tod des Kommandanten: Mehrere führende Köpfe kommen bei Explosionen zu Tode, wodurch der Moralwert um 1 sinkt. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
10	+0	Schattenfeldgenerator zerstört: Das Schattenfeld des Schiffs kollabiert. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
11	+W3	Hüllenbruch: Ein gewaltiger Riss zieht sich durch die Außenhülle.
12	+W6	Schotts kollabieren: Teile des Schiffs kollabieren und es bricht langsam auseinander. Mit etwas Glück hält es aber noch eine Weile.

Pfähler-Sturmbarke

Pfähler-Sturmbarken sind eine besondere Art von im Bug von Schiffen stationierten Flugkörpern. Ähnlich einem gewöhnlichen Enterboot, aber groß genug, um ausreichend Dark

Eldar Schocktruppen zu transportieren, um ein ganzes feindliches Schiff zu überwältigen. Pfähler-Sturmbarken werden wie Enterboote gestartet und bewegen sich genauso in der Flugkörperphase. Jäger, die eine Sturmbarke



angreifen, entfernen sie nicht automatisch aus dem Spiel. Stattdessen wirft der Spieler für die Sturmbarke einen W6 und bei einer 4+ bleibt der Pfähler im Spiel. Eine Sturmbarke kann diesen Wurf nur einmal pro Flugkörperphase durchführen, wenn sie dies jedoch gegen einen Jäger in Kontakt mit einem Schiff tut und das folgende Abwehrturmfeuer übersteht, kann sie das Schiff normal angreifen. Abwehrtürme funktionieren gegen Pfähler-Sturmbarke wie gegen andere Flugkörper, benötigen aber eine 6, um zu treffen.

Wenn sich eine Pfähler-Sturmbarke erfolgreich in direkten Kontakt mit einem feindlichen Schiff bewegt, führt sie eine normale Sabotageaktion durch. Wurf wie üblich einen W6. Bei einer 1 wurden die Entertruppen der Sturmbarke vernichtend geschlagen und die Pfähler Sturmbarke darf für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden. Bei einer 2-6 konnten die Dark Eldar wichtige Systeme des Schiffes erfolgreich beschädigen – anders als bei normalen Enterboten wendest du aber nicht das Ergebnis des W6 auf der Kritischen Treffer-tabelle an, sondern würfelst erneut 2W6 und verwendest dieses Ergebnis.

Wenn eine Sturmbarke vom Spielfeld entfernt wird (sei es durch Abwehrtürme, gegnerische Flugkörper, Flieger usw.), muss das betreffende Dark Eldar Schiff normal Flugkörper nachladen, bevor es einen weiteren Pfähler starten kann (geh davon aus, dass die beschädigte Sturmbarke zu ihrem Mutterschiff zurückschleicht, um Reparaturen durchzuführen und neue Krieger an Bord zu nehmen). Eine Pfähler-Sturmbarke kann nur durch eine fehlgeschlagene Sabotage-

aktion, wie oben beschrieben, zerstört werden, wonach sie durch ihre vollständig vernichtete Mannschaft nicht länger einsatzfähig ist.

Da Pfähler-Sturmbarke aber erheblich größer sind als andere Enterboote, benötigen sie auch wesentlich mehr Treibstoff im Einsatz, wodurch ihr Operationsradius im Vergleich zu kleineren Flugkörpern geringer ausfällt. Zu Beginn jedes Dark Eldar Spielzugs muss der Spieler alle auf dem Spielfeld befindlichen Sturmbarke entfernen (nimm einfach an, dass die Pfähler aus Treibstoffmangel zu ihrem Mutterschiff zurückkehren mussten). Er darf natürlich in Folge versuchen, seine Flugkörper nachzuladen, um alle zurückbeordneten Sturmbarke erneut zu starten (die Pfähler werden so schnell wie möglich aufgetankt und aufmunitioniert, um prompt wieder gestartet zu werden).

Es dürfen keine neuen Sturmbarke gestartet werden, wenn sich schon genauso viele Pfähler-Sturmbarke im Spiel befinden, wie der Spieler mit Sturmbarke ausgerüstete Schiffe in der Flotte hat. Da Sturmbarke nicht wie andere Flugkörper aus Hangars gestartet werden, hat die Gesamtzahl der Hangars in der Flotte keine Auswirkungen auf die Maximalzahl der Pfähler, die im Spiel sein oder gestartet werden können.

Flieger

Dark Eldar Flieger beinhalten Raptor-Jäger, Dolchschwinge-Bomber und Sklavenjäger-Enterboote.

Raptor-Jäger haben eine Geschwindigkeit von 30 cm und bleiben bei einer 4+ auf einem W6 im Spiel, nachdem sie gegnerische Flugkörper abgefangen haben, genau wie Eldarjäger.

Dolchschwingen haben eine Geschwindigkeit von 20 cm und werden von Abwehrtürmen nur bei einem Wurf von 6 auf einem W6 getroffen.

Sklavenjäger-Enterboote haben eine Geschwindigkeit von 30 cm und werden von Abwehrtürmen nur bei einem Wurf von 6 auf einem W6 getroffen

Dark Eldar Waffenbatterien

Dark Eldar Piraten schlagen mit maximaler Geschwindigkeit zu und sind spezialisiert auf blitzartige, ultra-akkurate Angriffe, die ihr Ziel erreichen, bevor Schäden an ihren fragilen

Schiffen sie zum Rückzug zwingen. Daher verlassen sich die Dark Eldar auf hochentwickelte Zielerfassungssysteme, die es ihnen ermöglichen jedes Ziel als „sich nähernd“ auf der Feuerkrafttabelle zu behandeln, unabhängig davon welche Position das Ziel wirklich zum Dark Eldar Schiff hat. Abgesehen davon funktionieren Dark Eldar Waffenbatterien ganz normal wie die anderer Spezies auch.

Schattenlanzen

Diese Waffe, die ihre Energien aus dunkler Materie gewinnt, ist das Gegenstück zu den Pulsarlanzen der Eldar. Wurf für jeden Punkt Lanzenstärke einen W6 auf der folgenden Tabelle, wenn du Schattenlanzen abfeuerst.

W6	AUSWIRKUNG
1-3	Kein Treffer
4	1 Treffer
5-6	2 Treffer

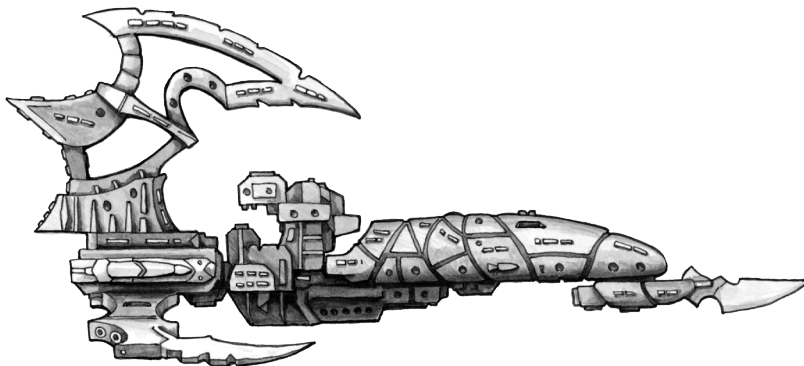
Plasmaegel-Torpedoes

Dark Eldar Schiffe mit Torpedowerfern dürfen ohne zusätzliche Punktkosten mit Plasmaegel-Torpedos ausgestattet werden. Diese müssen durch einen eigenen „Flugkörper nachladen“-Wurf aktiviert werden, das Schiff kann das Spiel allerdings auch bereits mit Plasmaegeln in seinen Abschussrohren beginnen, wenn dies auf dem Schiffsbogen entsprechend vermerkt ist. Plasmaegel-Torpedosalven verursachen keinen anderen Schaden als einen einzigen automatischen kritischen Treffer. Dieser wird nicht ausgewürfelt, stattdessen verringert ein Plasmaegel-Torpedotreffer die Geschwindigkeit des Ziels um -10 cm. Zusätzlich darf das getroffene Ziel keinen „Volle Kraft voraus“-Sonderbefehl mehr erhalten. Dieser Malus ist nicht kumulativ, unabhängig davon wie viele Plasmaegel-Treffer ein Schiff erleidet. Allerdings muss jeder einzelne dieser kritischen Treffer einzeln repariert werden (d. h. ein Schiff mit 5 Plasmaegel-Treffern erleidet solange -10 cm auf seine Geschwindigkeit, bis es es insgesamt 5 Reparaturwürfe für diese Treffer bestanden hat).

Wenn sie keine Plasmaegel-Torpedos abfeuern, verwenden Dark Eldar Schiffe mit Torpedowerfern die Regeln für Eldartorpedos aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch.

„... Ich wiederhole, dies ist die *Bote des Mars*, wir sind schwer beschädigt ...
 ... fünf Enterbootangriffe vor drei Stunden, keine Verluste, Triebwerke ausgefallen ...
 ... weitere drei Enterbootwellen vor zwei Stunden TNZ, siebzehn Tote, fünfundvierzig Entführungen oder Gefangennahmen ...
 ... vierzehn Wellen vor einer Stunde. Neunzehn weitere Verluste an den Feind, kein weiterer Schaden am Schiff. Als wenn sie mit uns spielen ...“
 – Letzter aufgezeichneter Funkspruch der *Bote des Mars*

DARK ELDAR FOLTER-KREUZER 210 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	35 cm	90°	Schattenfeld	5+	0
BEWAFFNUNG REICHW./GESCHW. FEUERKRAFT/STÄRKE BEREICH					
Waffenbatterien – Bug	30 cm		12		Front
Zusätzlich zu den Waffenbatterien darf der Folter Kreuzer für die in der Flottenliste angegebenen Punktkosten mit einer der folgenden Optionen ausgestattet werden:					
Torpedos – Bug	30 cm		4		Front
Schattenlanze – Bug	30 cm		2		Front
Pfähler	Sturmbarke: 30 cm		Spezial		Front
Flughangars	Raptor: 30 cm Dolchschwinde: 20 cm Sklavenjäger: 30 cm		4		-

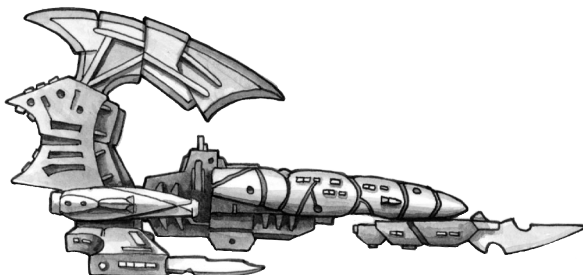
Die Folter-Klasse ist der größere von zwei Schiffstypen, aus denen sich die Piratenflotten der Dark Eldar zusammensetzen. Wie bei Eldarschiffen so häufig der Fall, werden auch Folter Kreuzer oft mit anderen Klassen verwechselt, und in Anbetracht dieser Tatsache konnte erst unter Rückgriff auf andere Quellen ermittelt werden, dass mindestens dreißig Angriffe, die ursprünglich anderen Eldar zugeordnet wurden, auf das Konto dieser Schiffe gehen. Einige Sensor-Logs deuten darauf hin, dass diese Klasse viele Gemeinsamkeiten mit Piratenschiffen der Blizzard- und Tsunami-Klasse hat, was führende Xenos-Experten der Imperialen Raumflotte zu dem Schluss haben kommen lassen, dass diese Schiffstypen alles leichte Variationen ein und der selben Klasse sind. Andere Berichte hingegen deuten darauf hin, dass der Folter-Kreuzer eine Kreuzung der beiden Eldar-Piratenschiffe ist, während wieder andere Berichte von Zusammenstößen völlig neuartige Konfigurationen und Waffenschemata aufführen, die eine korrekte Klassifizierung zu einer echten Herausforderung werden lässt. Die kleine Zahl von Zusammenstößen zwischen Eldarschiffen unterschiedlichster Konfiguration, die sich gegenseitig attackierten, macht diese Aufgabe nicht einfacher, und die Möglichkeit der Existenz unterschiedlicher, rivalisierender Fraktionen innerhalb der Eldar kann nicht ausgeschlossen werden.

Der Angriff auf die Überwachungsstation Adecca, bei dem dreihundert Tech-Adepten gefangen genommen und später aus kleinen Angriffsfahrzeugen im niederen Orbit der Welt Bladen abgeworfen wurden, scheint eine Vergeltungsaktion geradezu herauszufordern, und einige Experten glauben, dass die Eldar rivalisierende Fraktionen imitieren, um genau das zu bewirken.

„Biete ihnen keine Reichtümer an, denn danach verlangt es ihnen nicht. Biete ihnen nicht deine Kapitulation an, denn sie suchen nicht nach dem Ruhm des Sieges. Biete ihnen nichts an, denn sie wollen nur deine Seele.“



DARK ELДАР KORSAR-ESKORTSCHIFF 50 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskorte/1	40 cm	90°	Schattenfeld	4+	0
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Waffenbatterien – Bug		30 cm	2	Front	
Zusätzlich muss jeder Korsar eine der folgenden Optionen erhalten:					
Waffenbatterien – Bug		30 cm	3	Front	
Schattenlanze – Bug		30 cm	1	Front	
Torpedos – Bug		30 cm	2	Front	
Pfähler		Sturmbarke: 30 cm	Spezial	-	

Die kleineren Schiffe der Dark Eldar Piraten zeigen einen ähnlichen Variantenreichtum wie ihre größeren Vetter. Ob dies einfache Variationen derselben Klasse oder völlig verschiedene Schiffstypen repräsentiert, ist schwer festzustellen. Abgesehen von ihrer Einstufung in die Eskortklasse, ist die einzige positive Benennung dieser Schiffe bisher die Titulierung „Korsar“, was sich auf die piratischen Aktivitäten ihrer Besatzung beziehen, die Schiffsklasse oder sogar der Name eines solchen Schiffes sein kann.

Wie ihre Kreuzer machen auch Dark Eldar Eskortschiffe häufig von den als Chamäolin-Generatoren bekannten Tarnvorrichtungen Gebrauch, auch wenn dies nicht immer der Fall ist. So haben die um den Planeten Naxmi und seine Bergwerksmonde herum operierenden Naxmi-Piraten ohne jegliche Verschleierungstechniken operiert. Sie erzielten verheerende Resultate, konnten sich aber gleichzeitig den immer gezielter nach ihnen suchenden Patrouillen entziehen. Selbst die Xenos scheinen sich jedoch nicht bewusst gewesen zu sein, dass dies darauf zurückzuführen war, dass ihr Operationsgebiet im Warpschatten der sich nähernden Schwarmflotte Leviathan lag – eine Tatsache, die Naxmi und seinen Piratenfluch bald zum Untergang verdammen sollte.

Bemerkenswert an Dark Eldar Eskortschiffen ist noch, dass sie trotz ihrer geringen Masse in der Lage sind, ein einzigartiges, übergroßes Enterboot – klassifiziert als Pfähler-Sturmbarke – zu starten. Die Verwendung dieser Fliegerklasse wurde bisher bei noch keiner anderen Spezies beobachtet.



ELDARKORSARENFLOTTEN DES SPÄTEN GOTHIC-KRIEGES

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Korsarenprinz

Du darfst einen Korsarenprinz einsetzen, der sich dann auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muss und dessen Moralwert um +2 erhöht (bis zu einem Maximum von 10). Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, muss sie einen Korsarenprinzen enthalten.

Korsarenprinz (MW+2) 100 Punkte

Du kannst für die unten angegebenen Punktkosten deinen Korsarenprinzen mit Wiederholungswürfen ausstatten.

- 1 Wiederholungswurf 25 Punkte
- 2 Wiederholungswürfe 50 Punkte
- 3 Wiederholungswürfe 100 Punkte

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Für jede vollen 1000 Punkte, darf deine Flotte bis zu ein Schlachtschiff enthalten. Wenn du also zwischen 0-999 Punkte hast, kannst du keine Schlachtschiffe verwenden, während du bei 1000-1999 Punkt eins einsetzen kannst und so weiter.

Eldar Hurrikan-Schlachtschiff 380 Punkte

0-12 Kreuzer

- Eldar Blizzard-Kreuzer 250 Punkte
- Eldar Tsunami-Kreuzer 210 Punkte
- Eldar Aurora-Kreuzer 140 Punkte
- Eldar Solaris-Kreuzer 130 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl an Eskortschiffen enthalten.

- Eldar Monsun-Fregatte 75 Punkte
- Eldar Taifun-Fregatte 65 Punkte
- Eldar Orkan-Zerstörer 40 Punkte
- Eldar Zyklon-Zerstörer 40 Punkte

FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flughangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Falken und Adlern bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig immer mit Eldar-Torpedos bestückt.

PIRATENFLOTTEN DER DARK ELDAR

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Archon

Du darfst einen Archon einsetzen, der sich dann auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muss und dessen Moralwert um +2 erhöht (bis zu einem Maximum von 10). Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, muss sie einen Archon enthalten.

Archon (MW +2) 100 Punkte

Du kannst für die unten angegebenen Punktkosten deinen Archon mit Wiederholungswürfen ausstatten.

- 1 Wiederholungswurf 25 Punkte
- 2 Wiederholungswürfe 50 Punkte
- 3 Wiederholungswürfe 100 Punkte

GROSSKAMPFSCHIFFE

0-12 Kreuzer

Dark Eldar Folter-Kreuzer 210 Punkte
Zusätzlich zu den Waffenbatterien darf der Folter-Kreuzer noch eine der folgenden Optionen erhalten:

- Torpedos – Bug +20 Punkte
- Schattenlanze +20 Punkte
- Pfähler-Sturmbarke +20 Punkte
- Flughangars +40 Punkte

Folter-Kreuzer dürfen einen Chamäolin-Generator erhalten:

- Chamäolin-Generator +40 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl an Eskortschiffen enthalten. Deine Flotte muss aber für jedes in der Flotte enthaltene Großkampfschiff mindestens drei Eskortschiffe enthalten.

- Dark Eldar Korsar-Eskortschiff 50 Punkte
- Korsar-Eskortschiffe dürfen Chamäolin-Generatoren erhalten:
- Chamäolin-Generator +20 Punkte

FLUGKÖRPER

Schiffe mit Flughangars dürfen eine beliebige Kombination an Sklavenjäger-Enterbooten, Raptor-Jägern und Dolchschwing-Bombern starten.

Raptor-Jäger haben eine Geschwindigkeit 30 cm und benötigen wie Eldarjäger eine 4+, um nach dem Entfernen feindlicher Flugkörper im Spiel zu bleiben. Dolchschwing-Bomber haben eine Geschwindigkeit von 20 cm und werden von Türmen nur auf die 6 getroffen. Zusätzlich dürfen sie misslungene Trefferwürfe wiederholen und profitieren von allen Vorteilen, die auch Eldarbomber besitzen. Sklavenjäger-Enterboote haben eine Geschwindigkeit von 30 cm und werden von Türmen nur bei einer 6 getroffen.

Schiffe mit Torpedolafetten sind sowohl mit Eldartorpedos und Plasmaegel-Torpedos bestückt. Wie in ihren Regeln beschrieben, müssen die Plasmaegel-Torpedos erst mit einem erfolgreichen „Flugkörper nachladen“-Wurf geladen werden.

Pfähler sind zwar eine Art Flugkörper, zählen aber nicht zu diesen, was Startkapazitäten, „Keine Flugkörper mehr übrig“ usw. angeht. Für diese Belange gelten die eigenen Regeln der Pfähler.

„Es interessiert mich nicht, ob sie sich gegenseitig abschlachten. Es sind immer noch verdammte Aliens! Feuer frei für alle Decks!“

– Kaptain Greyling in der Schlacht am Karmesin-Tor