

SEGMENTUM SOLAR: FLOTTEN IM ARMAGEDDON-SEKTOR

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Flottenkommandant

Du darfst einen Flottenkommandanten einsetzen, der sich auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muss und dessen Moralwert wie angegeben festlegt. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, muss sie einen Flottenkommandanten enthalten.

Admiral (MW 8)	50 Punkte
Flottenadmiral (MW 9)	100 Punkte
Solar Admiral (MW 10)	150 Punkte
Meister der Flotte (MW 10)	50 Punkte

In den Punktkosten eines Kommandanten ist bereits ein Wiederholungswurf enthalten. Du kannst zu den unten angegebenen Kosten zusätzliche Würfe kaufen. Beachte, dass die Punktkosten je nach Kommandant variieren.

Wiederholungswürfe für Admirale

1 zus. Wiederholungswurf	25 Punkte
2 zus. Wiederholungswürfe	75 Punkte
3 zus. Wiederholungswürfe	150 Punkte

Wiederholungswürfe für Meister der Flotte

1 zus. Wiederholungswurf	25 Punkte
2 zus. Wiederholungswürfe	50 Punkte
3 zus. Wiederholungswürfe	75 Punkte

Anmerkung: Im Dritten Krieg um Armageddon teilten sich Imperiale Flotte und Space Marines die Befehlsgewalt. Solange deine Flotte mindestens einen Space Marine Schlachtkreuzer enthält, darfst du einen Meister der Flotte statt eines Admirals einsetzen, der sich immer auf einem Schlachtkreuzer befinden muss. Solange die Flotte wenigstens ein Großkampfschiff der Imperialen Flotte enthält, darfst du einen der drei Admiralstypen einsetzen, der stets einem Großkampfschiff der Imperialen Flotte zugewiesen werden muss.

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Pro drei Kreuzer oder imperiale Schlachtkreuzer darfst du ein Schlachtschiff einsetzen (Space Marine Schlachtkreuzer gelten als Schlachtschiffe).

Imperator-Klasse	345 Punkte
Apokalypse-Klasse	365 Punkte
Oberon-Klasse	335 Punkte
Space Marine Schlachtkreuzer*	425 Punkte

*Space Marine Schiffe dürfen keine Schwadronen mit Schiffen eingeben, die keine Space Marine Schiffe sind.

Schlachtkreuzer

Pro Kreuzer darfst du einen der folgenden Schlachtkreuzer in deine Flotte aufnehmen.

Mars-Klasse	270 Punkte
Armageddon-Klasse	245 Punkte

0-12 Kreuzer

Lunar-Klasse	180 Punkte
Tyrann-Klasse	185 Punkte
Kolossus-Klasse	180 Punkte
Diktator-Klasse	220 Punkte
Space Marine Angriffskreuzer*	145 Punkte
Eroberer-Klasse	120 Punkte
Bezwinger-Klasse**	120 Punkte
Sieger-Klasse**	130 Punkte

*Space Marine Schiffe dürfen keine Schwadronen mit Schiffen eingeben, die keine Space Marine Schiffe sind.

**Die Sieger und Bezwinger sind seltene Varianten der Eroberer-Klasse, und unter den Produktionsbedingungen im Dritten Krieg um Armageddon liefern auf der Fabrikwelt Voss viel mehr leichte Eroberer-Kreuzer als Alternativversionen vom Stapel. Deswegen darf die Summe der leichten Sieger- und Bezwinger-Kreuzer nicht die Zahl deiner leichten Eroberer-Kreuzer übersteigen.

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

Falchion-Klasse	35 Punkte
Feuersturm-Klasse	40 Punkte

Space Marine Jagdkreuzer

Feuersturm-Klasse*	45 Punkte
Gladius-Klasse*	40 Punkte
Kobra-Klasse*	35 Punkte
Jäger-Klasse*	40 Punkte
Rapier-Klasse*	45 Punkte
Nova-Klasse*	50 Punkte

*Space Marine Schiffe dürfen keine Schwadronen mit Schiffen eingeben, die keine Space Marine Schiffe sind.

FLUGKÖRPER

Jedes Schiff der Imperialen Flotte, das über Flughangars verfügt, darf mit einer beliebigen Kombination aus Piranhas und Alligatoren bestückt werden. Imperator- und Oberon-Schlachtschiffe dürfen für zusätzliche +5 Punkte mit Hammerhai-Enterbooten bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig mit normalen Torpedos bestückt.

Space Marine Schiffe mit Flughangars können Thunderhawks starten. Space Marine Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig mit normalen Torpedos und Entertorpedos bestückt.

RESERVEN

Wie andere Flotten, so kann auch die Sektorflotte Armageddon Reserven enthalten. Allerdings ist zu beachten, dass die Flotte trotz der Anwesenheit von Space Marines als Imperiale Flotte zählt, und somit nur Schiffe der Imperialen Flotte in ihrer Reserve enthalten sein dürfen. Selbst wenn du diese Liste für die Nachschubflotte verwendest, dürfen keine Space Marine Schiffe verwendet werden.

SEGMENTUM OBSCURUS: BASTIONSFLOTTEN

DIE BASTIONSFLOTTEN

Selbst innerhalb eines Segmentums variieren die Raumflotten erheblich, da sie sich über Jahrhunderte hinweg den spezifischen Gegebenheiten ihres Einsatzgebiets angepasst haben.

Raumflotte Gothic beispielsweise gehört zum Segmentum Obscurus Raumflottenverband, genau so wie die Nachbarn Tamahl und Odessa, bis hin zu den weit entfernten Flotten Cadia, Agripinaa, Scarus und Corona. Obwohl all diese Flotten aus demselben Segmentum stammen und ihre Schiffe von denselben Fabrikwelten und Docks beziehen, so unterscheiden sie sich doch in vielerlei Hinsicht.

Die Raumflotten Cadia, Agripinaa, Scarus und Corona werden auch unter dem Terminus Bastionsflotten zusammengefasst, denn ihre Hauptaufgabe besteht darin, die Regionen um den Wirbel des Chaos bzw. die Ocular-Sektoren, wie die Grenzgebiete manchmal bezeichnet werden, zu verteidigen. Wegen ihrer brisanten Aufgabe gehören sie zu den bestausgerüsteten Flotten des Imperiums, stets dem Krieg ins Auge blickend und die Überfälle des Chaos abwehrend. Seltener hingegen kommt es vor, dass sie sich zu einer gigantischen Armada zusammenschließen, um einen Schwarzen Kreuzzug zurückzuschlagen. Nichtsdestotrotz verfügen sie allein zu diesem Zweck über beachtliche Reserveflotten, die zum Einsatz kommen, wenn die aktiven Flotten überfordert sind.

„Cadia, Agripinaa, Belis Corona – dies sind die Welten, die gleich fest verschlossenen Toren zwischen einer unpennehmbaren Mauer stehen. Und diese Mauer bilden wir, die Imperiale Flotte.“

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Admiral

Du darfst einen Admiral einsetzen, der sich auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muss und dessen Moralwert wie angegeben festlegt. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, muss sie einen Admiral enthalten.

Admiral (MW 8)	50 Punkte
Flottenadmiral (MW 9)	100 Punkte
Solar Admiral (MW 10)	150 Punkte

In den Punktkosten jedes Admirals ist bereits ein einzelner Wiederholungswurf enthalten. Der folgenden Liste kannst du entnehmen, wie viele Punkte zusätzliche Würfe kosten.

1 zus. Wiederholungswurf	25 Punkte
2 zus. Wiederholungswürfe	75 Punkte
3 zus. Wiederholungswürfe	150 Punkte



GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Pro drei Schlachtkreuzer oder Kreuzer darfst du ein Schlachtschiff einsetzen. Panzerkreuzer zählen hierzu nicht als Kreuzer.

Apokalypse-Klasse	365 Punkte
Imperator-Klasse	345 Punkte
Vergelter-Klasse	365 Punkte

Schlachtkreuzer & Panzerkreuzer

Pro je zwei Kreuzer, darfst du einen Schlachtkreuzer oder Panzerkreuzer in deine Flotte aufnehmen.

Armageddon-Schlachtkreuzer	245 Punkte
Mars-Schlachtkreuzer	270 Punkte
Kaiser-Schlachtkreuzer	235 Punkte
Vendetta-Panzerkreuzer	230 Punkte
Fehde-Panzerkreuzer	220 Punkte
Exorzist-Panzerkreuzer	230 Punkte

0-12 Kreuzer

Diktator-Klasse	220 Punkte
Tyrann-Klasse	185 Punkte
Lunar-Klasse	180 Punkte
Kolossus-Klasse	180 Punkte
Armatus-Klasse	110 Punkte
Eroberer-Klasse	120 Punkte
Bezwinger-Klasse*	120 Punkte
Sieger-Klasse*	130 Punkte

Die Sieger und Bezwinger sind seltene Varianten der Eroberer-Klasse, und deswegen darf die Summe der leichten Sieger- und Bezwinger-Kreuzer nicht die Zahl deiner leichten Eroberer-Kreuzer übersteigen.

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

Feuersturm-Klasse	40 Punkte
Gladius-Klasse	35 Punkte
Kobra-Klasse	30 Punkte



FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flaghangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Piranhas und Alligatoren bestückt werden. Imperator-Schlachtschiffe dürfen für je +5 Punkte mit Hammerhai-Enterbooten bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig immer mit normalen Torpedos bestückt.

„Titan, Mars und Terra – dies sind die glanzvollen Paläste, die niemand erreichen darf, und erreichen wird – nicht solange wir die Bastion der Menschheit sind.“

– Admiral Quarrens Kampfansprache zu Beginn Abaddons Dreizehnten Kreuzzugs

RAUMFLOTTE CADIA

Die Raumflotte Cadia bewacht die Hauptfallsroute des Chaos und ist somit mehr gefordert als jede andere Flotte. Der gesamte Sektor befindet sich im Prinzip permanent in Alarmbereitschaft, und der Verschleiß an Truppen sowie Material ist enorm. Ständig müssen neue Soldaten und Matrosen rekrutiert und ausgebildet werden, um Verluste zu ersetzen (die meisten Rekruten stammen aus dem Cadia-System selbst, zum Beispiel aus Vigilatum oder Macharia). Deswegen werfen die Schiffe und Schwadronen der Raumflotte Cadia zwei Würfel für ihren Moralwert und verwenden das niedrigere Ergebnis.

Jene, die den harten Bedingungen standhalten und die ersten Jahre im Flottendienst überleben, werden umso schneller zu abgebrühten Veteranen und fähigen Kommandanten. Dies wird durch folgende Regel repräsentiert.

0-5 Veteranenkapitäne

Du darfst bis zu 5 Veteranenkapitäne in deine Flotte aufnehmen. Jeder muss einem Schiff zugeordnet werden und verbessert dessen Moralwert um +1.

Veteranenkapitän (MW +1) 50 Punkte
Du darfst erst die Moralwerte auswürfeln, bevor du die Veteranenkapitäne auf die Schiffe verteilst. Schiffe mit einem Veteranenkapitän müssen immer Schwadronen bilden, damit auch andere Schiffe davon profitieren. Selbst Eskortschiffschwadronen dürfen einen Veteranenkapitän erhalten. Markiere ein beliebiges Schiff, auf dem der Veteranenkapitän sitzt. Wird dieses Schiff zerstört, geht auch der Moralwertbonus verloren.

In den Punktkosten eines Veteranenkapitäns ist ein Wiederholungswurf enthalten, den er für sein eigenes Schiff oder ein Schiff seiner Schwadron einsetzen kann.

DIE RESERVEFLOTTEN DES SEGMENTUM OBSCURUS

Wie in allen hoch militarisierten Zonen, so gibt es auch im Gebiet um den Wirbel des Chaos große Reserveflotten, die im Notfall herangezogen werden können. Zwar verfügt das Imperium über eine große Zahl an Schiffen, allerdings mangelt es der Raumflotte Obscura an Matrosen, sodass die Schiffe nicht ständig bemannt sind. Stattdessen finden sich ganze Häfen voller schweigender, still gelegter Schiffe, die mittlerweile veraltet oder sehr rar sind. In Zeiten großer Not greift man dennoch auf diese Schiffe zurück und bemannt sie mit den Besatzungen schwer beschädigter Schiffe, teils auch mit frischen Rekruten, die noch nie ein imperiales Kriegsschiff von innen gesehen haben. Selbst ausgebildete Matrosen sind mit dem Schiffdesign oft nicht vertraut, da die Technik mehrere Jahrhunderte alt sein kann. Um diese alten Schiffe ranken sich allerlei Gerüchte und Schauermärchen, und vielleicht deswegen benehmen sich Schiff und Besatzung nicht immer so, wie es der Kapitän gern hätte . . .

Reserveflotten werden aus den genannten Gründen nur im äußersten Notfall angefordert, aber eine Invasion wie Abaddons Dreizehnter Schwarzer Kreuzzug ist eben solch ein Notfall.

Du darfst eine Reserveflotte der Raumflotte Obscura einsetzen, indem du die Flottenliste links verwendest. Darüber hinaus darfst du natürlich die Reserveregeln nutzen, um weitere Schiffe auszusuchen, die sich nicht in deiner eigenen Flotte befinden. Da sich Reserveflotten mitunter aus sehr alten Schiffstypen zusammensetzen, darf deine Reserve auch auf folgende Chaosschiffe zurückgreifen.

Weltenbrand-Panzerkreuzer
Exekutor-Panzerkreuzer
Schwerer Hades-Kreuzer
Berserker-Kreuzer
Exterminator-Kreuzer

Diese „Reserveschiffe“ werden wie üblich ausgewählt, also pro drei Schiffe der Hauptflotte darfst du ein Schiff gleichen Typs in die

Reserveflotte aufnehmen.

Reserveschiffe verwenden ihre normalen Regeln und behalten auch ihre Flugkörper (d.h. Chaos-Flugkörper für die Chaosschiffe deiner Reserveflotte), aber du darfst keine Varianten der aufgelisteten Schiffsklassen einsetzen, da diese der Imperialen Flotte nie zur Verfügung standen!

Seltsame Vorkommnisse

In einer Reserveflotte kann es immer wieder passieren, dass unerwartete Ereignisse eintreten, wie zum Beispiel Panik oder gar eine Meuterei unter der Besatzung, unerklärbare Geräusche, falsche Sensormeldungen und mysteriöse Fehlfunktionen der Maschinen und Waffensysteme. Wenn ein Schiff der Reserveflotte einen Pasch bei einem Kommandotest würfelt, ist es für den Rest des Spiels unzuverlässig. Unzuverlässige Schiffe kämpfen nicht weiter, sobald sie beschädigt werden. Unzuverlässige beschädigte Schiffe testen jeden Spielzug für taktischen Rückzug und ziehen sich zur nächsten Spielfeldkante zurück, wenn der Test misslingt. Wenn ein Schiff der Reserveflotte nicht nur einen Pasch würfelt sondern gleichzeitig den Kommandotest verpatzt, dann wird es nicht nur unzuverlässig sondern tut diesen Spielzug rein gar nichts, außer seine Minimalbewegung durchzuführen.

Im Kampf gegen Chaosflotten können die alten Schiffe zusätzlich durch die dunklen Götter beeinflusst werden und die Mannschaften werden noch nervöser, die mysteriösen Zwischenfälle und Fehlfunktionen noch häufiger. Im Kampf gegen Chaosflotten müssen Schiffe, die bereits unzuverlässig sind und erneut einen Pasch bei einem Kommandotest würfeln, so schnell wie möglich den taktischen Rückzug antreten, genau so als ob sie beschädigt wurden (dies gilt für den Rest des Spiels). Wenn der zweite Pasch auch noch ein verpatzter Kommandotest ist, läuft das Schiff augenblicklich zum Chaos über. Der Chaosspieler kontrolliert es dann bis zum Spielende! In diesem Fall erhält keiner der beiden Spieler irgendwelche Siegespunkte für das Schiff, egal was bis zum Spielende damit passiert.

CODEX ASTARTES: SPACE MARINE FLOTTEN

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Meister der Flotte

Du darfst einen Meister der Flotte einsetzen. Falls deine Flotte Space Marine Schlachtkreuzer enthält, muss er sich an Bord eines solchen Schiffs befinden. Flotten größer als 750 Punkte müssen einen Meister der Flotte enthalten.

Meister der Flotte (MW 10) 50 Punkte

Du darfst zu den unten angegebenen Kosten Wiederholungswürfe für deinen Meister der Flotte kaufen.

- 1 Wiederholungswurf 25 Punkte
- 2 Wiederholungswürfe 50 Punkte
- 3 Wiederholungswürfe 75 Punkte

Zusätzlich darf das Schiff des Meisters der Flotte für +50 Punkte eine Entermannschaft aus Space Marine Terminatoren erhalten. Diese mit den besten Rüstungen der Menschheit ausgestatteten Veteranen der 1. Kompanie stellen die besten Entertuppen der Galaxis dar. Einmal

pro Spiel darfst du mit den Terminatoren eine Teleportattacke durchführen. Du darfst diese zusätzlich zu einer normalen Teleportattacke durchführen, ansonsten gelten die für die Terminator-Teleportattacke üblichen Regeln (siehe Raumflotte Gothic Regelbuch). Für die Terminatoren-Teleportattacke wirfst du zwei Würfel und wendest beide Ergebnisse an, einschließlich dem +1 Bonus für Space Marines. Nachdem Terminatoren ihre Attacke durchgeführt haben, dürfen sie in diesem Spiel nicht noch einmal eingesetzt werden.

GROSSKAMPFSCHIFFE

0-3 Schlachtkreuzer

Du darfst pro angebrochene 1000 Punkte einen Schlachtkreuzer in deine Flotte aufnehmen.

Space Marine Schlachtkreuzer 425 Punkte

0-10 Kreuzer

Space Marine Angriffskreuzer 145 Punkte

ESKORTSCHIFFE

- Jagdkreuzer (Feuersturm) 45 Punkte
- Jagdkreuzer (Gladius) 40 Punkte
- Jagdkreuzer (Kobra) 35 Punkte
- Jäger-Zerstörer 40 Punkte
- Rapier-Fregatte 45 Punkte
- Nova-Fregatte 50 Punkte

FLUGKÖRPER

Schiffe mit Flughangars sind mit Thunderhawk-Landungsschiffen bestückt; Schiffe mit Torpedolafetten sind mit normalen Torpedos und Entertorpedos bewaffnet.

..... denn sie kennen keine Furcht."
 - Gründungsmotto
 des Adeptus Astartes

