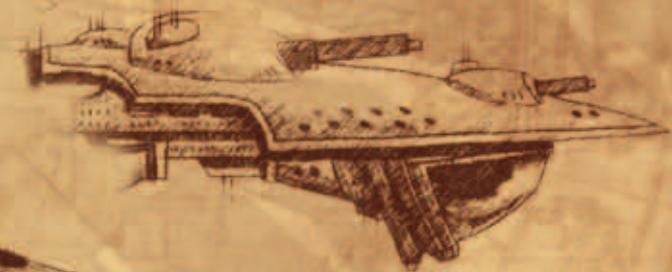
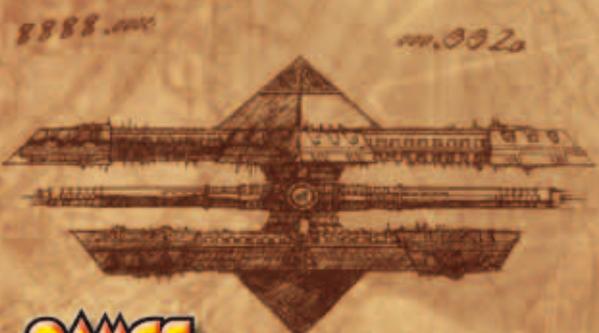
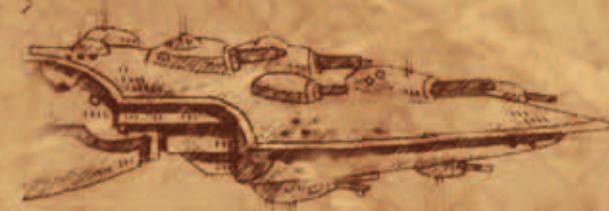
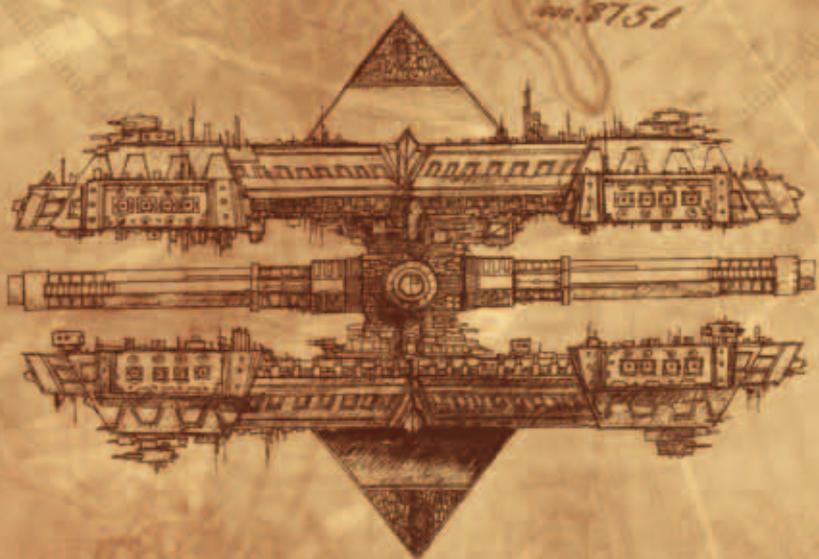


666.032

# RAUMFLOTTE GOTHIC™ ARMADA

## RAUMFLOTTEN DES 41. JAHRTAUSENDS



© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyrannen, die „in der Ferne der fernsten Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Warenzeichen, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.





## SPACE MARINES

*Kampfgruppe Nemesis vom Space Marine Orden der White Consuls rückt in den Gothic-Sektor aus.*

*Diese Kampfgruppe besteht aus einem Schlachtkreuzer, zwei Angriffskreuzern und zwei Schwadronen schneller Eskortschiffe – eine kleine, aber kampferfähige Streitmacht, bemannt von den übermenschlichen Kriegeren des Adeptus Astartes.*

## NECRONS

*Eine Ernteflotte der Necrons, bestehend aus einem Leichten Kreuzer und je zwei eskortierenden Raubschiffen und Angriffsschiffen, taucht scheinbar aus dem Nichts auf.*

*Necronflotten tauchen ohne Vorwarnung und augenscheinlich ohne Ziel auf, schlagen blitzschnell zu, zerschlagen jede Gegenwehr und verschwinden mit einer schrecklichen „Ernte“ aus Gefangenen.*



## TYRANIDEN

*Splitterelemente der Schwarmflotte Kraken versammeln sich vor einer erneuten Tyranideninvasion im Östlichen Spiralarm.*

*Das hier gezeigte Schwarmschiff, die Kreuzer und Drohnenschiffe sind eine relativ kleine Streitmacht, aber dank ihrer Fähigkeit, sich rasch zu vermehren und Welten mit allen möglichen Tyranidenorganismen zu besäen, stellen sie mehr als eine ausreichende Bedrohung für ein ganzes System dar, wenn sie nicht rasch überwältigt werden.*

# RAUMFLOTTE GOTHIC – ARMADA

## UMSCHLAGILLUSTRATION

Darius Hinks, Nuala Kennedy,  
Ralph Horsley & Alex Boyd

## SCHIFFSKLASSEN-RISSZEICHNUNGEN

Alex Boyd, Martin Buck,  
Nuala Kenned & Ralph Horsley

## ORIGINAL-SPIELDESIGN

Andy Chambers,  
Gavin Thorpe & Jervis Johnson

## RAUMFLOTTE GOTHIC REGELREVIEW

Andy Chambers, Pete Haines,  
Bob Henderson, Matt Keefe & Nate Montes

## UK SENIOR EDITOR

Matt Keefe

## ÜBERSETZUNG AUS DEM ENGLISCHEN

Konrad Linke, Michael Bloos, Sebastian  
Paepke, Martin Giebner & Bernd Barnstorf.

## PDF-VERSION

Maik Knopf

## ARMADA CONTRIBUTORS

Andy Chambers  
Gavin Thorpe  
Ty Finocchiaro  
Pete Haines  
Andy Hall  
Bob Henderson  
Mark Humphries  
Matt Keefe  
Warwick Kinrade  
Colin McConnell  
Graham McNeill  
Nate Montes  
Matt Sprange

## MINIATURE DESIGNERS

Tim Adcock  
Dave Andrews  
Mark Bedford  
Sean Bullough  
Will Hayes  
John Manders  
Darren Parrwood  
Dean Winson

## MINIATURE PAINTERS

Graham Bailey  
Darron Bowley  
Adam Hall  
Mark Latham

## INTERNAL ARTWORK

John Blanche  
Alex Boyd  
Paul Jeacock  
Neil Hodgson  
Nuala Kennedy  
Christian Schwager

## EDITING, PROOFREADING, DESIGN & LAYOUT

Michelle Barson  
Talima Fox  
Darius Hinks  
Matt Keefe  
Ulisse Razzini  
Gareth Roach



## FANATIC STUDIO

Jervis Johnson, Tom Merrigan, Matt Keefe, Andy Hall, Keith Krell, Mark Bedford, Gareth Roach & Ulisse Razzini

## REPROGRAPHIE-ABTEILUNG

Dave Musson, Marc Elliot, Sean Cutler, Ian Strickland, Simon Burton & Lee Sanderson

## ZUSÄTZLICHER DANK AN

Rick Priestley, Jes Goodwin, Graham McNeill, Marc Gascoigne, Christian Dunn, Tony Cottrell, Warwick Kinrade, John Carter & Hugo Pritchard

## PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd 2003-2004. Alle Rechte vorbehalten. Games Workshop, das Games Workshop Logo, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo, 40K, Space Marines, Eldar, Orks, Tyraniden, Tau, Kroot, Necrons, Nicassar, Raumflotte Gothic, Raumflotte Gothic: Armada, das Raumflotte Gothic Logo, das Raumflotte Gothic: Armada Logo und alle zugehörigen Warenzeichen, Namen, Völker und Völkersymbole, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen aus dem Warhammer 40.000 Universum sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

## INHALT

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>4</b>
<b>DIE FLOTTENLISTEN VERWENDEN</b> .....	<b>7</b>
<b>DIE STERNE ZU SÄUBERN</b>	
<b>Schiffe des Imperiums</b> .....	<b>11</b>
Imperiales Apokalypse-Schlachtschiff .....	12
Imperiales Oberon-Schlachtschiff .....	13
Imperiales Vendetta-Panzerkreuzer .....	14
Imperiales Fehde-Panzerkreuzer .....	15
Imperiales Exorzist-Panzerkreuzer .....	16
Imperiales Armageddon-Schlachtkreuzer .....	17
Leichter Imperialer Eroberer-Kreuzer .....	18
Leichter Imperialer Bezwingen-Kreuzer .....	18
Leichter Imperialer Sieger-Kreuzer .....	19
Imperiales Falchion-Eskortschiff .....	19
<b>Space Marine Flotten in Raumflotte Gothic</b> .....	<b>20</b>
Space Marine Schlachtkreuzer .....	22
Space Marine Angriffskreuzer .....	23
Space Marine Jagdkreuzer .....	24
Space Marine Jäger-Zerstörer .....	24
Space Marine Rapier-Fregatte .....	25
Space Marine Nova-Fregatte .....	25
<b>Imperiale Flottenlisten</b> .....	<b>27</b>
Segmentum Solar: Flotten im Armageddon-Sektor .....	27
Segmentum Obscurus: Bastionsflotten .....	28
Raumflotte Cadia .....	29
Reserveflotten .....	29
Adeptus Astartes Space Marine Flotten .....	30
<b>RAMILIES-RAUMFESTUNGEN</b> .....	<b>31</b>

## DIE VERRÄTERFLOTTEN

<b>Chaosschiffe</b> .....	<b>35</b>
Der Planetenkiller .....	36
Chaos Retaliator-Panzerkreuzer .....	38
Chaos Exekutor-Panzerkreuzer .....	39
Dämonenschiffe .....	40
Abaddon der Vernichter .....	42
Chaos Space Marine Flotten bei Raumflotte Gothic .....	44
Flottenliste für Abaddons 13. Schwarzen Kreuzzug .....	46

## PIRATEN & ALIENS

<b>Schiffe der Eldar und Dark Eldar</b> .....	<b>49</b>
Eldar Hurrikan-Schlachtschiff .....	50
Leichter Eldar Aurora-Kreuzer .....	51
Leichter Eldar Solaris-Kreuzer .....	52
Dark Eldar bei Raumflotte Gothic .....	53
Dark Eldar Folter-Kreuzer .....	56
Dark Eldar Korsar-Eskortschiff .....	57
Eldarkorsarenflotten des späten Gothic-Krieges .....	58
Piratenflotten der Dark Eldar .....	58

## DIE GRÜNE FLUT

<b>Orkschiffe</b> .....	<b>59</b>
Ork Space Hulk .....	60
Ork-Brokk'n .....	63
Orkschlachtschiff „Totbringa“ .....	64
Orkschlachtschiff „Gorbags Rachä“ .....	65
Orkschlachtschiff „Slamblasta“ .....	66
Orkschlachtschiff „Kroolboy“ .....	67
Orkschlachtkreuzer „Hammer“ .....	68
Waaagh!-Orkflotten im 3. Krieg um Armageddon .....	70



<b>DIE ERNTEFLOTTEN</b>	
<b>Necronschiffe</b> .....	<b>71</b>
Sonderregeln der Necrons .....	73
Necronwaffen .....	73
Necron Gruftschiff .....	75
Necron Ernteschiff .....	76
Leichter Necronkreuzer .....	77
Necron Raubschiff .....	77
Necron Angriffsschiff .....	78
Necron Ernteflottenliste .....	78
<b>DIE SCHWARMFLOTTEN</b>	
<b>Tyranidenschiffe</b> .....	<b>79</b>
Sonderregeln der Tyraniden .....	82
Tyranidenwaffen .....	84
Tyraniden Mutterschiff .....	87
Tyraniden Kreuzer .....	88
Tyraniden Kraken .....	89
Tyraniden Erkunder-Drohnschiff .....	89
Tyraniden Eskort-Drohnschiff .....	90
Erdkundungsflottenliste der Tyraniden .....	90
Schwarflottenliste der Tyraniden .....	91
Die Evolution des Schwarmbewusstseins .....	92
Szenarioanmerkungen .....	93
<b>UM DIE STERNE ZU VEREINEN</b>	
<b>Tau-Schiffe</b> .....	<b>95</b>
Sonderregeln der Tau .....	98
Waffen der Tau .....	98
Tau Erkunder-Sternenschiff .....	100
Tau Händler-Sternenschiff .....	102
Tau Held-Sternenschiff .....	103
Tau Verteidiger-Sternenschiff .....	104
Tau Bote-Sternenschiff .....	104
Tau Wächter-Kanonenboot .....	105
Tau Flugkörper .....	105
Tau Orbitalstationen .....	106
Tau Wegpunkte .....	106
Nicassar-Karawanen .....	106
<b>Alliierte, Untertanen &amp; Söldner</b> .....	<b>107</b>
Nicassar-Dhow .....	107
Kroot Kriegssphäre .....	108
<b>Die Demiurg</b> .....	<b>109</b>
Demiurg Festung Fabrikschiff .....	110
Demiurg Bastion Fabrikschiff .....	111
Tau Kor'Vattra Flottenliste .....	112
<b>DIE FARBEN DES KRIEGES</b> .....	<b>113</b>
<b>ES GIBT KEINEN FRIEDEN</b> .....	<b>129</b>
<b>Der Dritte Krieg um Armageddon</b> .....	<b>130</b>
Szenario 1: Spießrutenlauf .....	136
Szenario 2: Parols Köder .....	137
Szenario 3: Pelucidar .....	138
Ork Schiffsmodifikationen .....	139
Ork Mannschaftsmodifikationen & Mächte des Waaagh! .....	140
Armageddon-Sektorkarten .....	141
<b>Abaddons 13. Schwarzer Kreuzzug</b> .....	<b>142</b>
Szenario 1: Zufällige Begegnung .....	147
Szenario 2: Angriff auf die Nachhut .....	148
Szenario 3: Außerirdische Intervention .....	149
Szenario 4: Über Belis Corona .....	150
Szenario 5: Dämonenblockade .....	151
Szenario 6: Stürmische Reise .....	152
Szenario 7: Macharias Untergang .....	153
Verbotene Zone Grenzsektorkarten .....	154
<b>APPENDIZES</b>	
<b>Appendix I: Sonderausstattungen</b> .....	<b>156</b>
Spezialtorpedoes .....	157
Torpedobomber .....	158
Orbitalminen .....	158
<b>Appendix II: Andere Schiffe</b> .....	<b>159</b>
Begleitträger .....	159
Handelszerstörer .....	160
Bewaffneter Transporter .....	160
Schwerer Transporter .....	160



# EINLEITUNG

*Willkommen bei Armada, einem Ergänzungsbuch für Raumflotte Gothic. Armada erzählt von den riesigen Raumflotten, die zwischen den Sternen Krieg gegeneinander führen – Flotten, die so gewaltig sind, dass ihre Taten das Schicksal ganzer Systeme oder gar Sektoren entscheiden können. Sie verfügen über Waffen, die aus einem Planeten einen rauchenden Felsbrocken machen oder ihn vollkommen vernichten können. Dieses Ergänzungsbuch beschreibt zudem zwei der wichtigsten Konflikte des 41. Jahrtausends (in welchen die meisten der in diesem Buch beschriebenen Schiffe in Erscheinung traten) – den Dritten Krieg um Armageddon und Abaddons Dreizehnten Schwarzen Kreuzzug.*

## ÜBERBLICK

Da du dieses Buch liest, bist du wahrscheinlich bereits ein Veteran des Spiels oder zumindest ein interessierter Beobachter. Dennoch bietet dir Armada viel neues Material für *Raumflotte Gothic* (nicht weniger als 160 Seiten davon!); es lohnt sich also, durch diese Einleitung zu lesen, um einen Überblick, und noch wichtiger, eine Erklärung zu bekommen, warum wir die Dinge so gemacht haben, wie sie sind.

Das *Raumflotte Gothic*-Regelbuch bietet nicht nur die Regeln für das Spiel, sondern hat auch die Geschehnisse des Gothic-Krieges nacherzählt und Schiffsprofile und Flottenlisten für die beteiligten Streitmächte vorgestellt. Doch das Universum des 41. Jahrtausends ist noch viel größer und besteht bei Weitem nicht nur aus dem Gothic-Sektor!

Und genau hier setzt Armada an. Armada stellt die Raumflotten mehrerer verschiedener Völker, Gebiete und Konflikte vor. Das Imperium zum Beispiel erhält neue Flottenlisten, um jene imperiale Kräfte darzustellen, die am Dritten Krieg um Armageddon teilgenommen haben oder sich während des 13. Schwarzen Kreuzzuges Abaddon entgegenstellten. Armada beinhaltet auch kleinere Überfallflotten (Necrons, Dark Eldar und andere), doch der Großteil konzentriert sich auf die Sterne umspannenden Kriege, in denen die größten und stärksten zur Verfügung stehenden Flotten zum Einsatz kamen. Das Imperium, Chaos, Orks, Tyraniden und Tau werden mit Flottenlisten abgedeckt, die solch massive Armaden darstellen.

## WAS BIETET ARMADA?

Dqs Buch stellt eine Vielzahl von Ergänzungen vor. Der Einfachheit halber haben wir das Buch in folgende Sektionen unterteilt:

### Schiffe des 41. Jahrtausends

Der Großteil dieses Buches besteht aus sieben Kapiteln, die zusammen die „Schiffe des 41. Jahrtausends“ ausmachen. Jedes der Kapitel beschreibt ein bestimmtes Volk:

- *Schiffe des Imperiums* – Imperiale Flotte & Space Marine Schiffe
- *Die Verräterflotten* – Chaosschiffe
- *Piraten & Aliens* – Schiffe der Eldar & Dark Eldar
- *Die Grüne Flotte* – Orkschiffe
- *Die Ernteflotten* – Necronschiffe
- *Die Schwarmflotten* – Tyranidenschiffe
- *Um die Sterne zu einen* – Tauschiffe

In jedem dieser Kapitel findest du am Anfang alle Sonderregeln, die auf das Volk oder die gesamte Flotte zutreffen. Danach findest du Einzelheiten zu allen Schiffen, die noch nicht im *Raumflotte Gothic*-Regelbuch abgedeckt sind (was im Falle der Necrons, Tyraniden und der Tau all ihre Schiffe betrifft). Am Ende jedes Kapitels findest du eine oder mehrere Flottenlisten, die du verwenden kannst, wenn du eine Flotte vor der Schlacht auswählst. Detailliertere Anmerkungen zum Verwenden der Listen findest du weiter hinten in dieser Einleitung.

## Die Farben des Krieges

Dieses Kapitel des Buches ist vollfarbig und enthält Fotografien, Illustrationen und andere sachbezogene visuelle Referenzen für die Modelle, die verwendet wurden, um die in den vorangegangenen Kapiteln beschriebenen Schiffe darzustellen. Weiterhin ist eine Vielzahl an Farbschemata der verschiedenen Konflikte enthalten, ebenso wie Vorschläge, wie du deine Flotte individuell bemalen und umbauen kannst.

## Es gibt keinen Frieden

Die letzte Sektion von Armada deckt zwei der vielen Konflikte ab, in denen die im Buch beschriebenen Schiffe in Erscheinung traten – der Dritte Krieg um Armageddon und Abaddons 13. Schwarzer Kreuzzug. Wie schon das Regelbuch beim Gothic-Krieg, erzählt diese Sektion die Geschichte dieser Konflikte und stellt Spielideen, Szenarios und Kampagnenregeln vor, falls du sie nachspielen möchtest.

„Hundert Männer mögen sterben, um einen einzelnen Feind zu töten, wenn das Glück gegen sie ist. Eine Million Männer mögen sterben, um eine einzelne Stadt zu erobern, während sich hunderte solcher Armeen über die Oberfläche eines Planeten kämpfen und winden, um nur einen winzigen Teil seiner Gebiete zu kontrollieren, oder zu beanspruchen. Und dennoch reicht, wenn die Zeit gekommen ist, ein einziges Kriegsschiff aus, um all das in einem Wimpernschlag bedeutungslos zu machen.“

– Aus „Exterminatus: Mittel und Zweck“  
Eine Abhandlung von Inquisitor Durick Burgen

## DIESES BUCH VERWENDEN

Das alles ist in Armada enthalten, aber natürlich ist es ein riesiger Berg an Informationen, und darum sind vielleicht ein paar weitere Erklärungen dazu angebracht, wie der Inhalt dieses Buches mit den Elementen aus Raumflotte Gothic zusammenpasst.

### Neue Schiffe

Dieses Buch enthält mehr als achtundvierzig neue Schiffsklassen und viele davon besitzen optionale Aufrüstungen, Schiffsklassenvarianten oder verschiedene Waffenoptionen. Das sind weitaus mehr Schiffe, als im ursprünglichen Regelbuch. Du wirst weiterhin feststellen, dass viele Völker mehrere Flottenlisten haben, zusätzlich zu denen des Regelbuches. Das mag zunächst etwas verwirrend sein, doch wir haben die neuen Schiffe jedes Volkes zusammengefasst, da sie in mehr als einer Flottenliste auftauchen können. Um Platz zu sparen (es ist ja trotzdem ein dicker Wälzer geworden), haben wir in diesem Buch die Schiffe, die schon im *Raumflotte Gothic*-Regelbuch vorhanden sind, nicht noch einmal abgedruckt. Du benötigst also das Regelbuch, um Armada vollständig verwenden zu können.

### Neue Flottenlisten

Sei nicht überrascht, dass nicht alle Schiffe, die zu einem Volk gehören in jeder Flottenliste für dieses Volk auftauchen. Die Galaxis ist gewaltig und es dauert Monate, sie zu durchqueren, selbst im Warp. So ist es unausweichlich, dass die sie bewohnenden Völker ziemliche Unterschiede zwischen den Streitmächten bestimmter Regionen und Gebiete aufweisen – oft sogar innerhalb eines Volkes. Das Imperium zum Beispiel besitzt eine unglaubliche Vielfalt an Schiffen, von denen einige relativ häufig im von Menschen kontrolliertem Raum angetroffen werden können, während andere einzigartig sind, weil sie zu Fabrikwelten oder Schiffswerften gehören oder im Laufe der Jahrhunderte durch Reparaturen und Ausbesserungen verändert wurden. Dementsprechend unterscheiden sich die Raumflotten, die in verschiedenen Gebieten des Imperiums ausgehoben wurden, deutlich voneinander.

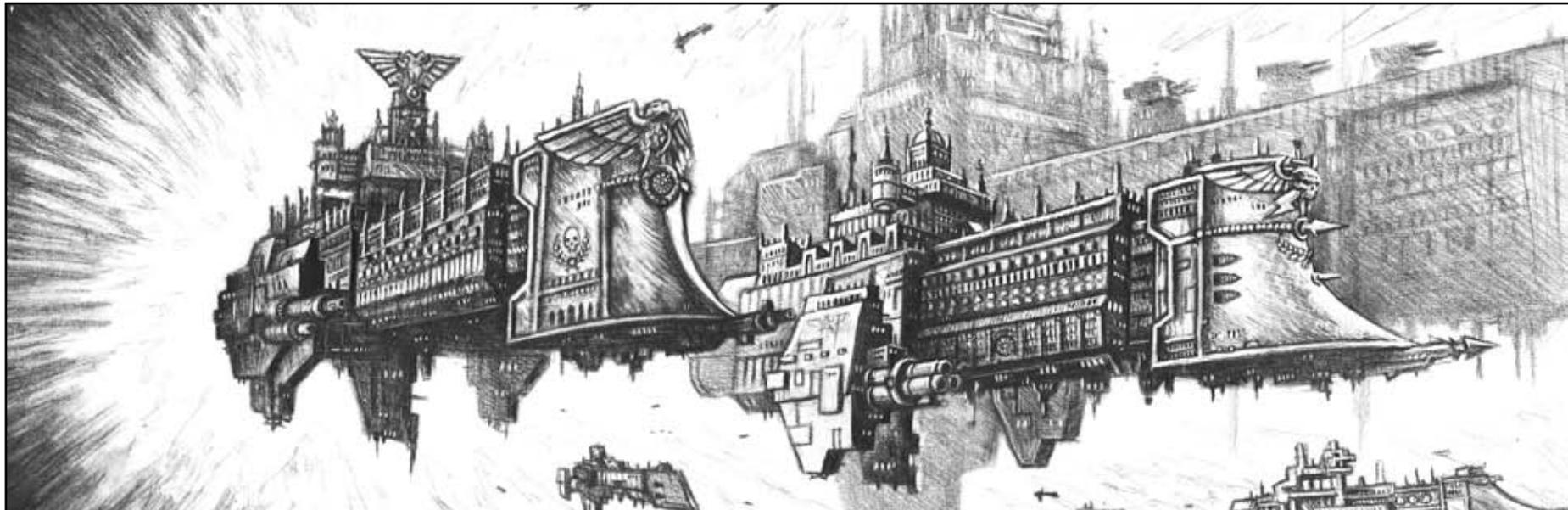
Das heißt jedoch nicht, dass du nicht alle deine Modelle verwenden könntest! Das Verstreichen der Zeit, die Bewegungen von Flotten und der konstante Bedarf an Verstärkungen in umkämpften Kriegsgebieten bewirken, dass Schiffe in unerwarteten Gegenden auftauchen können. Es gibt viele Möglichkeiten, dies darzustellen, wie bei

„Verwendung der Flottenlisten“ auf Seite 7 beschrieben wird.

In diesem Abschnitt findest du vollständige und offizielle Regeln, die du in fairen und ausgeglichenen Spielen verwenden kannst. Sie sind ideal, wenn du gegen einen unbekanntem Gegner antrittst, vielleicht in einem Turnier. Wir haben diese eher „formellen“ Regeln absichtlich aus der allgemeinen Einleitung weggelassen. Denn es gibt zahllose Wege, ein spaßiges Spiel zu organisieren und zu spielen – nur eine Methode als Lösung des Ganzen anzubieten, wäre ziemlich langweilig.

### Sonderregeln der Völker

Jedes neue Schiff für ein bereits existierendes Volk unterliegt den Sonderregeln für dieses Volk. Die neuen Eldarschiffe in diesem Buch beispielsweise unterliegen den Sonderregeln der Eldar auf den Seiten 129-130 im *Raumflotte Gothic*-Regelbuch. Wir haben es hier aus Platzgründen vermieden, sie zu wiederholen.



## EINLEITUNG

### SCHLACHTEN OHNE FLOTTENLISTEN AUSTRAGEN

Die Flottenlisten in diesem Buch wurden so geschrieben, dass Spieler eine Flotte auswählen können, die gegen Spieler, die ebenfalls eine Flotte aus den Listen wählen, fair und ausgeglichen ist. Das bedeutet, dass Spieler, die zuvor noch nie gegeneinander gespielt haben – wie etwa auf einem Turnier – ein ausgewogenes Spiel haben sollten.

Wenn du gegen einen regelmäßigen Gegner spielst, kann du auch Flotten wählen, die einige oder alle Regeln der Flottenliste ignorieren. Vielleicht wollt ihr eine Schlacht, an der nur Schlachtschiffe teilnehmen, oder ihr nehmt Panzerkreuzer, Schwere Kreuzer und Schlachtkreuzer, ohne vorher eine bestimmte Anzahl Kreuzer auszuwählen.

Wir haben auch die Imperialen und die Chaosflotten von einander getrennt (zum Großteil), um sicherzugehen, dass sie sich anders spielen und ihren eigenen Charakter haben. Da die meisten Chaosschiffe effektiv alte imperiale Schiffe sind, gibt es keinen Grund, warum du in einer Chaosflotte keine imperialen Schiffe aufnehmen können solltest (und umgekehrt). Bis zu einem gewissen Grad zeigt dir die Segmentum Obscurus Bastionsflotte, wie du dies tun kannst. Die Existenz der Panzerkreuzer und der Ramilies-Raumfestung (die beide die dünne Linie zwischen Chaos und Imperium überschreiten) sind andere Beispiele, die zeigen, wie dies „offiziell“ funktionieren kann, ebenso wie die Regeln für

Reserveflotten, die du im imperialen Kapitel dieses Buches finden kannst.

Wenn du eine Piratenflotte willst, die eine Allianz aus verschiedenen, blutrünstigen Korsarenbanden darstellt, könntest du eine Flotte sammeln, die nur aus Eskortschiffen aller Flottenlisten besteht (wobei sich Necrons und Tyraniden natürlich von selbst ausschließen), damit du einen Mischmasch aus imperialen, Chaos-, Eldar-, Dark-Eldar- und Ork-Halsabschneidern erhältst. Ein anderes Beispiel sind menschliche Welten, die sich während des Damokles-Kreuzzugs den Tau angeschlossen haben (oder von ihnen erobert wurden). Du könntest also ein paar Eskortschiffe in deine Tauflotte eingliedern, um dies darzustellen. Gleichmaßen besitzen Chaosflotten Schiffe, die verbotene Alientechnologie verwenden, also würden ein, zwei Tau-, Kroot- oder Demiurgschiffe nicht fehl am Platze wirken.

Eldar und Dark Eldar sind die erbittertsten Feinde, doch wie bei so vielen Arten des Hasses, begründet sich ihre Feindschaft auf ihre gemeinsamen Wurzeln und eine ähnliche Weltanschauung. Dark Eldar, die Schiffe der Eldar kapern, sind zweifelsohne in der Lage, sie zu verwenden, und unter den extremsten Umständen ist selbst eine Allianz nicht unmöglich. Also ist eine Flotte aus Dark Eldar und Eldar eine andere Option für Spieler, die über dem Sicherheitsnetz der „offiziellen“ Regeln etwas experimentieren wollen.

### Die Regeln brechen

Die Regeln von Raumflotte Gothic, inklusive der Szenarios und Flottenlisten, helfen den Spielern, die Schlachten mit gewaltigen Raumschiffen schlagen wollen. Wenn du etwas ändern oder neu erschaffen willst, deine eigenen Regeln für lenkbare Torpedos zum Beispiel oder ein neues Szenario, dann solltest du das tun (die Spieldesigner sind sich relativ sicher, dass die Polizei nicht direkt an deine Tür klopfen wird ...). Seit der Veröffentlichung des Spiels haben wir, Fanatic, und die Spieler zahlreiche alternative Regeln, Taktiken, Ratschläge und so weiter veröffentlicht. Viele davon findest du in den alten Ausgaben des Battlefleet Gothic Magazine, des Fanatic Magazine und anderen Erweiterungen des Spiels. Obwohl dieses Buch die definitiven und offiziellen Versionen von Schiffsprofilen und Flottenlisten enthält, bedeutet das nicht, dass wir nicht an Hausregeln und anderen Spielweisen interessiert sind. Wenn du irgendwelche Ideen hast, von denen du denkst, dass andere Leute mit ihnen Spaß haben werden, schick sie an die Adresse am Ende des Buches.



# DIE FLOTTENLISTEN VERWENDEN

In diesem Buch befinden sich Flottenlisten, mit denen du Flotten des Imperiums, Chaos, Eldar, Dark Eldar, Orks, Necrons, Tyraniden und Tau spielen kannst. Wenn du diese Listen verwendest, kannst du innerhalb bestimmter Rahmenbedingungen eine Flotte wählen und dabei sichergehen, dass sie ausgeglichen und fair ist, wenn du gegen eine andere Flotte spielst, die auch aus diesen Listen ausgewählt wurde.

Im Grunde genommen kannst du die in diesem Buch beschriebenen Regeln und Schiffe aber so verwenden, wie du es willst. In der Einleitung wurde das ja schon beschrieben. Es gibt aber Zeiten, in denen die Spieler eine einfache, schnelle und faire Methode zum Spielen haben möchten. Genau dafür sind die Flottenlisten gedacht. Wenn sich dein Gegner und du darauf einigen, ein Spiel ohne zu großes Nachdenken oder wettbewerbsmäßig zu spielen, können die unten aufgeführten Einschränkungen dafür sorgen, dass beide Spieler ihre Streitkräfte auf eine schnelle und balancierte Weise auswählen können.

## AUSWAHL DER FLOTTENLISTE

Viele Völker des 41. Jahrtausends haben Zugang zu mehr als einer Flottenliste. Zum Beispiel haben die Orks die Flotte der Zyklopenballung und die Waaagh!-Flotte von Ghazghkull. Bevor du die Flotte auswählst, musst du entscheiden, welche Flottenliste du verwenden willst. Diese multiplen Listen sind dazu gedacht, die Vielfältigkeit zwischen den Flotten verschiedener Gebiete, Zeiten oder Konflikte zu zeigen, abhängig von deren Bedürfnissen. Du kannst deine Flotte nur aus einer Flottenliste auswählen, nicht mehreren, selbst wenn diese vom gleichen Volk stammen. Mit den Regeln für Reservisten kannst du bestimmte Schiffe, die sich nicht in der Flottenliste befinden, in deine Flotte aufnehmen, wie später beschrieben wird.

Jede Flottenliste ist in folgende Bereiche unterteilt:

- Flottenkommandant
- Großkampfschiffe
- Eskortschiffe
- Flugkörper

**Flottenkommandant:** Deine Flotte kann von einem Kommandanten angeführt werden, wie zum Beispiel einem Imperialen Admiral oder einem Kriegsherrn des Chaos. Eine Flotte mit einem Gesamtpunktwert von mehr als 750 Punkten muss von einem Flottenkommandanten angeführt werden, es sei denn, die Flottenliste besagt etwas anderes. Kleinere Flotten dürfen von einem Flottenkommandanten angeführt werden, wenn du dies möchtest, sind aber nicht dazu verpflichtet (es sei denn natürlich, in der Flottenliste ist etwas anderes angegeben).

Einige Flotten – speziell die der Necrons und der Tyraniden – sind von besonders fremdartiger Natur und besitzen nicht wirklich einen Flottenkommandanten. Stattdessen werden sie von einem Kollektiv oder einem überwältigenden Willen geführt. Solche Ausnahmen werden in der entsprechenden Flottenliste erwähnt, aber du wirst feststellen, dass sie meist nur den Term ersetzen (wie *Maschinenseelen* bei den Necrons), um ihre einzigartige Natur widerzuspiegeln. Wenn nichts anderes erwähnt wird, verwenden die Flotten noch immer die Regeln für den Flottenkommandanten.



## INLEITUNG

### Wiederholungswürfe des Flottenkommandanten

Flottenkommandanten können eine gewisse Anzahl an Wiederholungswürfen haben, wie in der Flottenliste angegeben. Jeder dieser Wiederholungswürfe kann nur einmal pro Spiel verwendet werden und erlaubt es dir, einen misslungenen Kommando- oder Moralwerttest für ein Schiff oder eine Schwadron in ihrer Flotte zu wiederholen. Jeder verpatzte Test kann nur einmal wiederholt werden, du kannst also nicht mehrere Wiederholungswürfe für einen Misslungenen Moralwerttest einsetzen. Wenn das Flaggschiff deines Flottenkommandanten einen kritischen Treffer mit dem Ergebnis *Brücke getroffen* erleidet, sind deine verbleibenden Wiederholungswürfe für den Rest des Spiels verloren.

Einige Flotten sind dahingehend einzigartig, dass sie „Charakter“-Optionen in ihrer Flottenliste besitzen. Diese sind vergleichbar mit dem Flottenkommandanten, befehligen aber nur ein einzelnes Schiff oder eine Schwadron statt einer ganzen Flotte. In der Chaosflottenliste zum Beispiel kannst du Chaoslords wählen, damit sie Schiffe deiner Flotte kommandieren, während Orkflotten mehrere Waaaghbosse haben können. Diese Charaktere müssen für gewöhnlich wie der Flottenkommandant einem bestimmten Schiff zugewiesen werden und gehen verloren, wenn das Schiff einen kritischen Treffer mit dem Ergebnis *Brücke getroffen* erleidet. Wenn dies geschieht, geht jeder Bonus (wie z. B. höherer Moralwert, zusätzliche Wiederholungswürfe etc.), den das Charaktermodell verleiht, verloren. Die einzige Ausnahme hiervon sind Male des Chaos, die auf dem Schiff getragen werden, und so bleiben die Boni auf dem entsprechenden Schiff, selbst nachdem das Charaktermodell ausgeschaltet wurde.

**Großkampfschiffe:** Dieser Abschnitt gibt an, welche und wie viele Großkampfschiffe du in deiner Flotte haben kannst. Oft wird die Anzahl schwererer Großkampfschiffe (so wie Schlachtschiffe und Panzerkreuzer), die du auswählen kannst, durch die Anzahl gewöhnlicher Kreuzer in deiner Flotte begrenzt. Das liegt daran, dass solch mächtige Schiffe selten unabhängig operieren und generell nur in größeren Flottenverbänden kämpfen.

**Eskorten:** Hier werden die verschiedenen Eskorttypen angegeben, die für deine Flotte verfügbar sind. Es gibt normalerweise keine Einschränkungen zur Anzahl der Eskorten in der Flotte, obwohl die

Anzahl bestimmter Arten von Eskorten in der Flotte eingeschränkt sein kann.

**Flugkörper:** Hier werden die verschiedenen Flugkörpertypen, die den Schiffen deiner Flotte zur Verfügung stehen beschrieben. Zusätzlich sind nicht alle Schiffe in einer Flotte so ausgestattet, dass sie mit allen Flugkörperarten ausgestattet werden können (zum Beispiel können Hammerhai-Enterboote nicht von allen imperialen Schiffen starten). Das Profil eines jeden Schiffes gibt an, welche Flugkörperarten es starten kann.

### PUNKTWERTE

Jedes Schiff in Raumflotte Gothic besitzt einen Punktwert der angibt, wie nützlich es im Spiel ist. Je höher der Punktwert eines Schiffes ist, desto besser kämpft es in der Schlacht. Ein imperialer Kobrazerstörer ist beispielsweise nur 30 Punkte wert, während ein Chaos Desolator-Schlachtschiff 300 Punkte wert – das sind zehn Kobras für ein Desolator!

### Spielgröße

Wenn du eine Schlacht schlägst, wählst du eine Flotte zu einem vereinbarten Punktwert aus. Zum Beispiel einigen sich du und dein Gegner darauf, eine Raumschlacht mit 1500 Punkten zu spielen, was bedeutet, dass du Schiffe mit einem Gesamtwert von bis zu 1500 Punkten wählen kannst. Spiele mit 500-1000 Punkten können in ein paar Stunden gespielt werden, während Spiele mit 1500 Punkten und mehr proportional länger dauern. Für Schlachten mit 3000 Punkten sollte ein ganzer Tag eingeplant werden – und wenn ihr mit noch größeren Flotten spielt, solltet ihr euch um Schlafplätze bemühen! Dabei sollte aber die scheinbar geniale Lösung, Spieler unter dem Tisch schlafen zu lassen, vermieden werden, denn das Unvermeidliche wird immer geschehen („Autsch, mein Kopf!“, gefolgt von „Dein Kopf? Was ist mit meinem Schlachtschiff?“).

In einigen Szenarios werden die Flotten nicht zu gleichen Punktwerten ausgewählt oder haben zusätzliche Schiffe mit einer zufälligen Punktzahl. Wo dies der Fall ist, sagt dir das Szenario, wie das Punkteverhältnis der beiden Seiten aussieht.

### DIE FLOTTE AUSWÄHLEN

Wenn ihr euch auf einen Punktwert geeinigt habt, kannst du deine Schiffe auswählen. Beim Auswählen der Schiffe für deine Flotte addierst du einfach ihren Wert zusammen, bis der vereinbarte Wert erreicht ist. Du darfst nicht mehr als diesen Gesamtwert für deine

Flotte ausgeben; daher hast du oft noch ein paar Punkte übrig, weil es einfach nichts gibt, wofür du sie ausgeben könntest. Wenn du deine Flotte auswählst, musst du auch Modelle haben, die die Schiffe darstellen, die du auswählst. Wählst du einen Kolossus-Kreuzer mit vier Lanzenbatterien, so musst du auch ein Modell mit vier Lanzenbatterien zusammengebaut haben, um ihn darzustellen. Dies hilft beiden Spielern zu erkennen, wie die Schiffe bewaffnet sind und verhindert, dass mitten im Spiel böse Überraschungen stattfinden („Ach, das soll eine Novakanone sein?! Ah ja ...“).

### Schiffsklassenvarianten

In einigen Einträgen der Schiffe des 41. Jahrtausends wirst du Schiffe dieser Klasse finden, die eine andere Ausrüstung als ihre Typ-Genossen haben. Zum Beispiel hat die *Feindfluch*, ein Panzerkreuzer der Retaliator-Klasse, verbesserte Triebwerke. Du kannst solche Schiffe in deine Flotte aufnehmen. Sie haben andere Punktkosten als die normalen Schiffe. Wie oben erwähnt, muss die Bewaffnung des Schiffes am Modell dargestellt sein.

### DIE FLOTTE ZUSAMMENSTELLEN

Eskortschiffe müssen in Schwadronen aus zwei bis sechs Schiffen aufgestellt werden (es sei denn, es ist etwas anderes angegeben). Die Eskortschiffe einer Schwadron können aus unterschiedlichen Klassen stammen.

Kreuzer, Schwere Kreuzer und Schlachtkreuzer können in Schwadronen aus zwei bis vier Schiffen eingesetzt werden. Schlachtkreuzer, schwere Kreuzer und Kreuzer dürfen dabei in der gleichen Schwadron gemischt werden.

Panzerkreuzer und Schlachtschiffe dürfen in Schwadronen aus zwei bis drei Schiffen eingesetzt werden, du darfst dabei allerdings Panzerkreuzer und Schlachtschiffe nicht vermischen.

### RESERVEN & VERSTÄRKUNGEN

Jede Flottenliste basiert auf einer bestimmten Zeit, einem bestimmten Konflikt oder einer berühmten Streitmacht. Sie stellen den am häufigsten vorkommenden Mix an Schiffen, Klassen und Zusammenstellungen einer Flotte dieser bestimmten Art dar. Natürlich ist es im Verlauf eines Krieges unvermeidlich, Anpassungen an diesen Flotten vorzunehmen, während sich die Geschehnisse ändern. Im Laufe der Zeit mag nach Verstärkungen gerufen, neue Schiffe mögen gebaut und bereits bestehende modifiziert werden. So kann es

geschehen, dass in einer Flotte Schiffe auftauchen, die man normalerweise nicht in ihr finden würde. Die folgenden Regeln für Reserven ermöglichen dir, genau dies darzustellen.

Zum Beispiel unternahm die *Herzog Helbrecht*, ein Schlachtschiff der Apokalypse-Klasse während des Gothic-Krieges mehrere Schlüsseleinsätze, obwohl diese Klasse in der Flottenliste des Gothic-Sektors nicht verfügbar ist. Aus diesem Grund wäre es nicht repräsentativ, die Apokalypse-Klasse in der Flottenliste des Gothic-Sektors zu integrieren, aber mit den Reserverregeln, kannst du eines in deine Flotte aufnehmen.

**Reserven wählen**

Jede Flotte, die mithilfe einer der Flottenlisten ausgewählt wird, darf auch Reserven enthalten. Dies gilt für die Flottenlisten aus Armada, dem Raumflotte Gothic Regelbuch und jeder anderen offiziellen Flottenliste. Für jeweils drei Schlachtschiffe, Kreuzer oder Eskortschiffe, die du aus deiner Flottenliste gewählt hast, darfst du ein Schiff derselben Klasse aus einer anderen Flottenliste (die aber demselben Volk angehört) wählen. Für drei Kreuzer aus der Liste des Gothic-Sektors, könntest du also einen Kreuzer von einer anderen Liste der Imperialen Flotte wählen. Nur Schiffe der gleichen „Klasse“ (Schlachtschiff, Kreuzer oder Eskortschiff) gelten für die Reserverregeln. Du kannst also nicht drei Eskorten wählen, um dafür ein Schlachtschiff aus den Reserven zu wählen. Ebenfalls gilt, dass Schlachtkreuzer, Panzerkreuzer, Kreuzer, sowie leichte und schwere Kreuzer alle als „Kreuzer“ gelten. Mit drei Kreuzern kannst du also einen Panzerkreuzer als Reserve wählen.

Reserven unterliegen aber noch immer den Restriktionen zur minimalen und maximalen Anzahl an bestimmten Schiffstypen. Eine Chaosinvasionsflotte kann einen Panzerkreuzer für je drei Kreuzer (seien es nun schwere, leichte oder was auch immer) in der Flotte haben. Mit drei Kreuzern könntest du nun einen Weltenbrandpanzerkreuzer aus der Chaosinvasionsflotte wählen, oder stattdessen einen Retaliator- oder Exekutor-Panzerkreuzer aus der Liste des Dreizehnten Schwarzen Kreuzzuges wählen. Du kannst aber nicht einen Panzerkreuzer von beiden Listen wählen; da du so drei Kreuzer und zwei Panzerkreuzer hättest – was gegen die

Einschränkungen wäre. Die Einschränkungen was minimale und maximale Anzahl von Schiffen angeht, basiert auf der Flotte als Ganzes, unabhängig davon, ob sie als Teil der Flottenliste oder als Reserve eingekauft wurden.

Reserveschiffe dürfen Aufwertungen erhalten, zusätzliche Bewaffnungen oder andere Optionen, die ihnen in ihrer eigenen Flottenliste erlaubt sind, dürfen aber kein Charaktermodell oder Flottenkommandanten erhalten. Ihnen kann aber ein Charaktermodell oder Flottenkommandant aus der Flottenliste zugeteilt werden, für die sie ausgewählt wurden. Beispielsweise könnte ein Spieler eine Flotte aus der Chaosinvasionsflotte wählen und dann einen Retaliator-Panzerkreuzer aus der Liste des Dreizehnten Schwarzen Kreuzzuges wählen. Er könnte den Panzerkreuzer zu einem Dämonenschiff machen (eine optionale Aufrüstung), könnte aber keinen Chaoslord an Bord stationieren. Er müsste stattdessen einen seiner 0-3 Aufstrebenden Champions aus der Chaosinvasionsflotte für das Schiff auswählen.

Vergiss nicht, dass du nur Reserven aus Flottenlisten wählen kannst, die dem gleichen „Volk“ angehören. Für diesen Zweck lauten die Völker wie folgt: Imperiale Flotte, Space Marines, Chaos, Eldar, Dark Eldar, Orks, Necrons, Tyraniden und Tau. Das bedeutet, dass, obwohl sie beide Diener des Imperiums sind, du keine Space Marine Schiffe für



die Imperiale Flotte, und umgekehrt, wählen kannst. Gleiches gilt für Dark Eldar, die keine Schiffe aus einer Liste der Eldar wählen dürfen.

Selbst wenn eine Flottenliste, die zu deinem Volk gehört, Schiffe eines anderen Volkes enthält, kannst du diese trotzdem nicht als Reserven wählen. Obwohl die Liste für Raumflotte Armageddon Schiffe der Space Marines enthält (aufgrund der besonderen Natur dieses Konfliktes) kannst du keine anderen Schiffe der Space Marines als Reserven wählen. Du kannst auch nicht eine Flotte mit der Liste des Gothic-Sektors zusammenstellen und als Reserven Schiffe der Space Marines aus Raumflotte Armageddon wählen. Du könntest natürlich aber Schiffe der Imperialen Flotte aus der Armageddonliste wählen.

Du kannst mit deinen Reserveauswahlen auch keine Reserven einer anderen Flottenliste wählen. Auch wenn es die Flottenliste der Obscurus Reserveflotten erlaubt bestimmte Chaosschiffe als Reserve auszuwählen, können Gothic-, Armageddon-, Cadia- und andere Imperiale Flotten diese Schiffe nicht selbst als Reserven wählen (du kannst keine Reserven der Reserve haben).

Kurz gesagt: Reserven können nur Schiffe sein, die zum gleichen Volk gehören und aus einer Liste desselben Volkes ausgewählt wurden.

**STRATEGIEWERT**

Viele Spieler verwenden gerne Strategiewerte, um festzustellen welches Szenario gespielt wird, wer der Angreifer ist und so weiter. Die Strategiewerte für die hier vorgestellten Flotten lauten wie folgt:

FLOTTE	STRATEGIEWERT
Imperiale	2
Chaos	2
Tau	2
Space Marines	3
Tyraniden	3
Orks	3
Dark Eldar	4
Eldar	4
Necrons	4

## ARMADA & KAMPAGNEN

Das Regelbuch enthält Regeln für Kampagnen, besonders für jene, die im Gothic-Krieg spielen. Die vier Flotten des Regelbuchs waren alle am Gothic-Krieg beteiligt, also sind ihre Rollen schon klar definiert. Armada bietet die Grundlagen für zwei neue Kampagnen und beinhaltet auch Flotten, die an keiner Kampagne teilgenommen haben. Unvermeidlich wollen die Spieler diese Listen auch in ihren eigenen Kampagnen verwenden. Daher sollten ein paar Punkte beachtet werden, wenn man die hier vorgestellten Flotten in Kampagnen einarbeitet.

In einer Kampagne gibt es zwei Arten von Flotten – Raumflotten und Piratenflotten. Raumflotten erobern in einer Kampagne Systeme und verwenden ihre Ressourcen für Reparaturen und so weiter. Piratenflotten operieren von einem Piratenstützpunkt aus und kontrollieren keine Systeme. Piratenflotten tragen Scharmützel und Große Scharmützel aus, während Raumflotten auch in großen Schlachten kämpfen. Hier ist eine Zusammenfassung der Raumflotten und Piratenflotten aufgeführt.

### Raumflotten

- Gothic-Sektor Flottenliste
- Krieg um Armageddon Flottenliste
- Segmentum Obscurus Bastionsflotte (inklusive Cadia- und Reserveflotten)
- Codex Astartes Space Marine Flottenliste
- Chaosinvasions Flottenliste
- Flottenliste des Schwarzen Kreuzzuges
- Waaagh!-Orkflotten\*
- Tyraniden Schwarmflotten
- Tau Kor'Vattra Liste

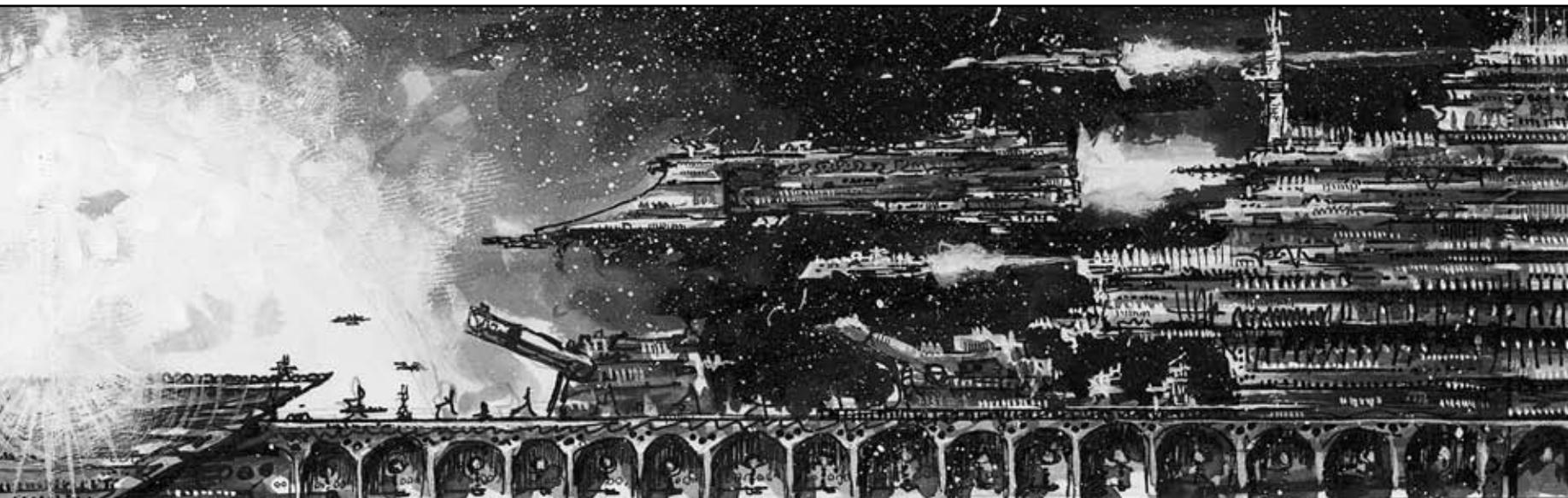
### Piratenflotten

- Flottenliste Eldarkorsaren
- Eldarkorsarenflotten des späten Gothic-Krieges
- Piratenflotten der Dark Eldar
- Orkpiraten der Zyklopenballung
- Necron Ernteflotten
- Erkundungsflotten der Tyraniden\*\*

In einer Kampagne sollten Raumflotten die Regeln im Raumflotte Gothic Regelbuch für Imperiale- und Chaosspieler verwenden und Piratenflotten die für Ork- und Eldarpiraten. Einige Flotten haben ihre eigenen Tabellen für Wünsche an das Hauptquartier (so wie die Space Marines und die Mächte des Chaos Tabelle im Regelbuch), diese werden aber wo zutreffend einzeln beschrieben.

*\*Waaagh!-Orkflotten können auch als Piratenflotte verwendet werden, wenn der Orkspieler ein Space Hulk als seinen Piratenstützpunkt verwenden möchte.*

*\*\*Die Erkundungsflotten sind wahrhaftige Piratenflotten aber in einer Kampagne könnt ihr einem Tyranidenspieler in Scharmützeln erlauben, eine Erkundungsflotte zu verwenden und in Schlachten eine Schwarmflotte.*

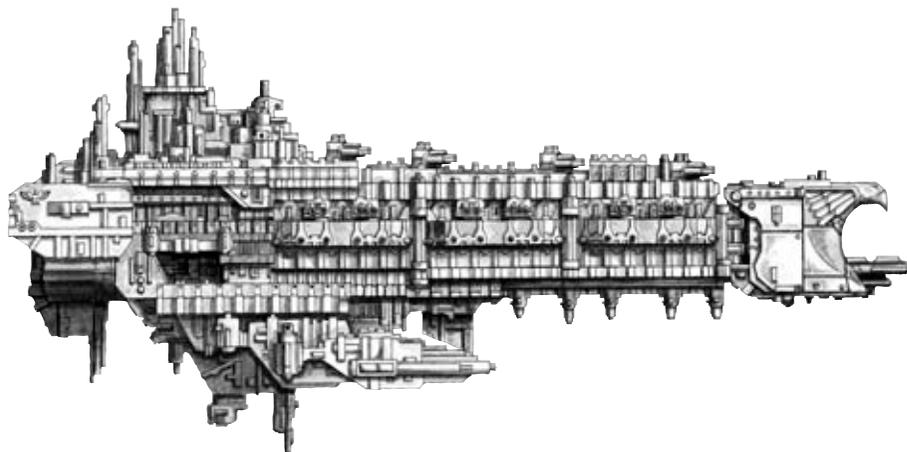


# DIE STERNE ZU SÄUBERN

SCHIFFE DES IMPERIUMS

EINE FLOTTE IMPERIALER SCHIFFE IST DAS BESTE ARGUMENT IN JEDEM STREIT

# IMPERIALES APOKALYPSE-SCHLACHTSCHIFF . . . . . 365 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	15 cm	45°	4	6+ Front/5+	4
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Lanzenbatterie - Backbord		30 cm	6		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		30 cm	6		Rechts
Novakanone - Bug		30 - 150 cm	1		Front
Waffenbatterie - Deck		60 cm	6		Links/Front/Rechts

**Anmerkung:** Schlachtschiffe der Apokalypse-Klasse dürfen nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten. Wenn die Apokalypse-Klasse ihre Zielerfassung aktiviert hat, wird für diese Schussphase die Lanzenreichweite auf potenzielle 60 cm angehoben. Macht der Spieler von der verlängerten Reichweite Gebrauch, erleidet das Schlachtschiff automatisch den kritischen Treffer Antrieb beschädigt.

**DIE LANGDOLCHE**  
 Flugprotokoll aus dem Dritten Krieg um Armageddon, Schwadronkommandant Narch

TAW plus 1:37: Die ersten Angreifer am Himmel gesichtet. Orbitalplattformen schlagen sich angeblich gut und halten Feind in Schach. Erhalte Befehl über die Langdolch-Schwadron, um die wenigen durchgebrochenen Flieger zu eliminieren.

TAW plus 1:58: Erster Feindkontakt. Rendezvous mit der Ferne-Sterne-Schwadron im Sektor 8729. Vierzehn Abschüsse bestätigt. Acht weitere wahrscheinlich. Keine Verluste auf unserer Seite.

Die Apokalypse-Klasse beruht auf uralten Bauplänen und wird von den meisten Schiffskonstruktoren als Vorgänger der Vergelter-Klasse gehandelt. Die überlegene Technologie der Decklanzenbatterien ging verloren, sodass die wenigen verbliebenen Schlachtschiffe dieser Klasse unersetzbar sind. Der Verlust eines dieser Schlachtschiffe wäre also besonders schmerzhaft. Flottenstrategen vermuten derzeit, dass die Apokalypse-Klasse konstruiert wurde, um der vermehrten Zahl an Chaos-Schlachtschiffen und Panzerkreuzern zu begegnen, die aus dem Wirbel des Chaos strömten. Diesen Zweck erfüllte diese Schlachtschiffklasse mit Bravour.

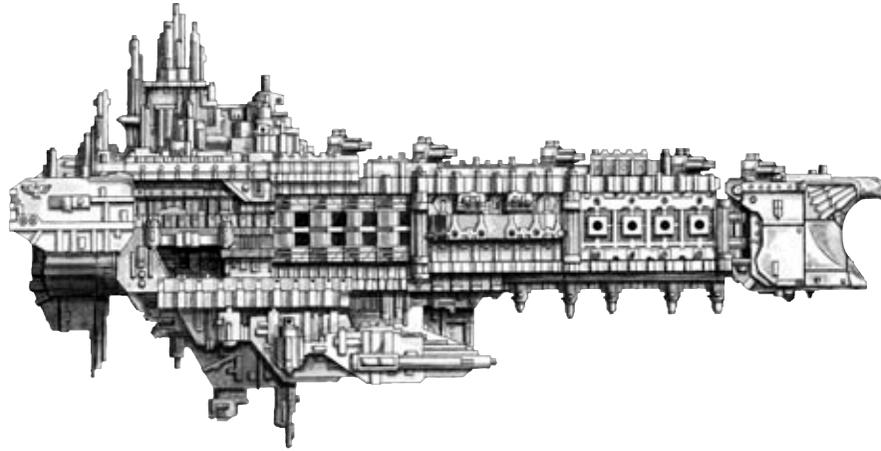
Die geballte Lanzenfeuerkraft an den Breitseiten ist das wohl auffälligste Merkmal. Es wurde auch festgestellt, dass diese Batterien eine größere Reichweite erzielen, wenn durch einen einfachen mechanischen Eingriff die Leistungsfähigkeit der Hauptschaltkreise erhöht wird. Allerdings wirkt sich dies auf die Stabilität der Energiezufuhr aus: Auftretende Lecks in den Lanzen-Schaltkreisen führen dazu, dass zur Kompensation immer mehr Energie von der Hauptversorgung abgezapft wird und das Schiff mitten in der Schlacht plötzlich träge und langsam wird, weil die Energie für den Antrieb fehlt. Daher verzichten die meisten Kapitäne auf die größere Reichweite. Viele Segmentumflotten verfügen noch über ein oder zwei intakte Exemplare dieses alten Typs, wobei die Zahl der einsatzfähigen Apokalypse-Schlachtschiffe jedoch ständig sinkt.

## BERÜHMTE SCHIFFE DES DRITTEN KRIEGS UM ARMAGEDDON

*Sein Wille*

*Triumph*

# IMPERIALES OBERON-SCHLACHTSCHIFF ..... 335 Punkte



Die Oberon-Klasse ist ein sehr selten gewordener Schlachtschiffstyp – der Vorläufer der Imperator-Klasse, der nach und nach durch die neue Schlachtschiffvariante ersetzt wurde.

Die Oberon-Klasse wurde als ein Schlachtschiff konzipiert, das völlig autonom, also ohne Unterstützung anderer Großkampfschiffe und Eskortschiffe, agieren kann. Während die Oberon über dieselbe flächendeckende Feuerkraft wie die Imperator-Klasse verfügt, besitzt sie zusätzlich weit reichende Lanzenbatterien, welche ihre Breitseiten noch gefährlicher machen.

Häufig ohne Begleitschiffe auf gefährlichen Patrouillenmissionen eingesetzt, nutzen Oberons ihre weit reichenden Sensoren, um den Feind frühzeitig auszumachen und die besten Gegenmaßnahmen zu ergreifen. In dieser Rolle kann keine andere Schiffsklasse der Oberon das Wasser reichen. Zwar bleibt ihr die schiere Feuerkraft der Vergelter- und Apokalypse-Klasse versagt, ebenso wie die Fliegermassen eines Imperator-Schlachtschiffs, aber dafür hat sie sich als flexibler Mittelweg bewiesen, der es mit jeder Gefahr aufnehmen kann.

## BERÜHMTE SCHIFFE DES DRITTEN KRIEGS UM ARMAGEDDON

*Smaragdsee*

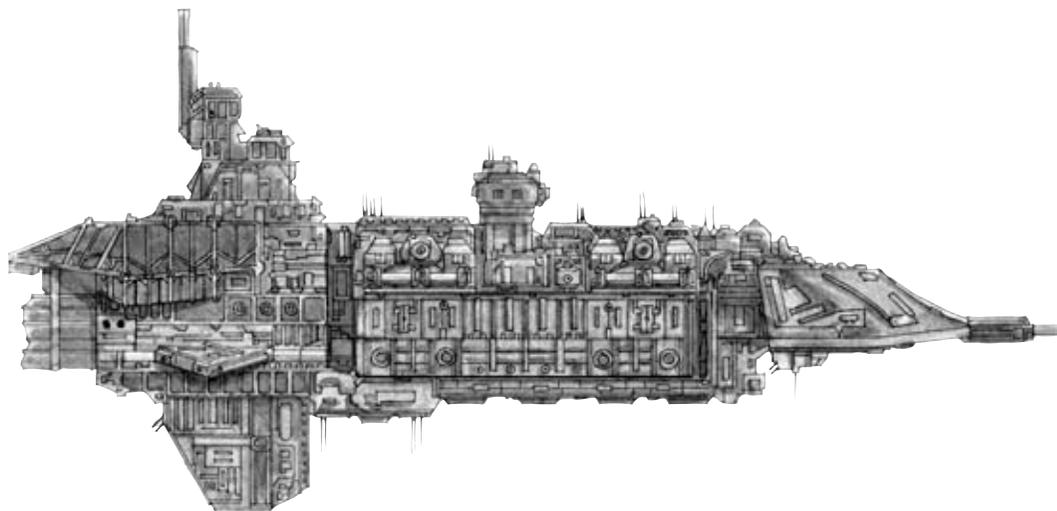
TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	15 cm	45°	4	5+	5
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Flughangars - Backbord		Piranha: 30 cm Alligator: 20 cm	2 Schwadronen		–
Flughangars - Steuerbord		Piranha: 30 cm Alligator: 20 cm	2 Schwadronen		–
Waffenbatterie - Backbord		60 cm	6		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		60 cm	6		Rechts
Lanzenbatterie - Backbord		60 cm	2		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		60 cm	2		Rechts
Waffenbatterie - Bug		45 cm	5		Links/Front/Rechts
Waffenbatterie - Deck		45 cm	5		Links/Front/Rechts

**Anmerkung:** Oberon-Schlachtschiffe sind behäbige, schwerfällige Giganten und können daher nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten. Wie das Imperator-Schlachtschiff verzichtet auch die Oberon-Klasse auf eine starke Bugpanzerung zu Gunsten einer Vielzahl von Sonden und Sensortürmen, die dem Schiff einen Bonus von +1 auf den Moralwert geben. Für +5 Punkte kann ein Oberon-Schlachtschiff mit Hammerhai-Enterbooten bestückt werden.

**TAW plus 2:22:** Zum Munitionieren und Auftanken zurück zur Basis. Erneuter Einsatzbefehl. Feindliche Verstärkungen im Süden, die Raketenilos angreifen.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyranniden, der „In der Finsternis der fernsten Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Warenzeichen, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

# IMPERIALER VENDETTA-PANZERKREUZER ..... 230 Punkte



Die Vendetta-Klasse markiert den Übergang zwischen frühem und spätem imperialen Schiffsdesign. Das Schiff war eines der ersten mit der charakteristischen Bugform, wobei die verstärkte Panzerung erst bei späteren Modellen verwirklicht werden sollte. Noch immer dient die Vendetta in der Imperialen Flotte, meist jedoch in Reserve, von vielen Admirälen als altes Schlachtross betrachtet, dessen beste Tage der Vergangenheit angehören. Vendetta-Panzerkreuzer, die zurückdatiert werden in die Zeit des Großen Bruderkriegs, wurden auch schon in Verräterflotten gesichtet. Seit dieser Zeit hat sich das imperiale Schiffsdesign nach und nach verändert, wogegen im Warp, wo die Zeit keinem linearen Pfad folgt, Schiffe die Jahrtausende überdauern können, ohne im Geringsten zu altern.

Die noch aktiven Vendetta-Panzerkreuzer findet man vorwiegend in der Obscurus-Segmentumsflotte, wo sie, in Schwadronen eingesetzt, die Planetensysteme um den Wirbel des Chaos patrouillieren und verteidigen. Vereinzelt gibt es die Vendetta-Klasse auch noch in den Reserven der Obscurus- und Pacificus-Segmentumsflotte, wo sie als Ersatzschiffe dienen, oder eben als Kriegsreserven entstaubt werden.

Mehrere Vendetta-Schwadronen sind bereits in den Wirbel des Chaos geraten, entweder während einer Verfolgung hineingelockt oder von einer unerwarteten Ausdehnung des Warpstrudels überrascht. Diese Schiffe wurden nie wieder gesichtet, höchstens als Teil von Chaos-Piratenflotten bzw. eines Schwarzen Kreuzzugs.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Panzerkreuzer/10	20 cm	45°	3	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Lanzenbatterie - Backbord		45 cm	2		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		45 cm	2		Rechts
Waffenbatterie - Backbord		60 cm	10		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		60 cm	10		Rechts

## BERÜHMTE SCHIFFE

*Covenant* (Raumflotte Scarus)

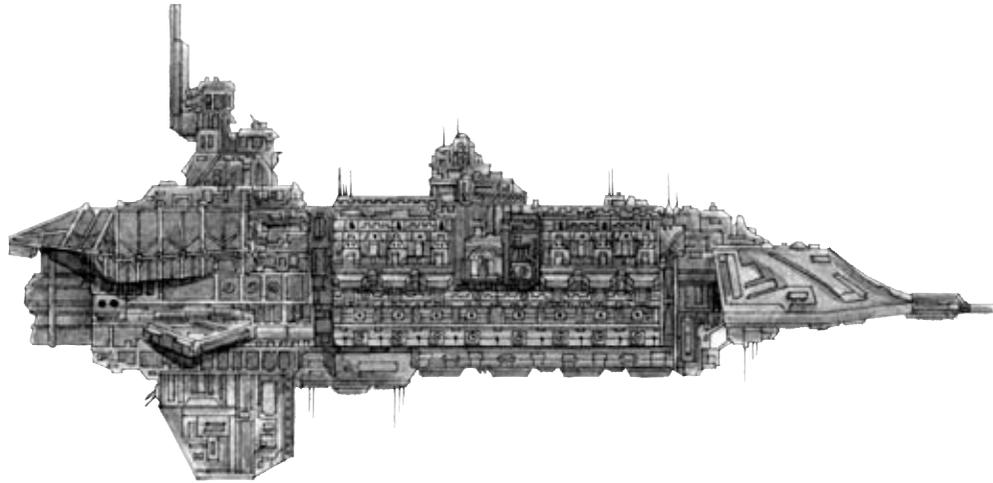
*Vigilanti Eternus* (Raumflotte Cadia)

TAW plus 2:4: Berichte treffen ein, wonach die Orbitalverteidigung durchbrochen würde. Feindaktivitäten nehmen zu. Primitive Orkflugzeuge greifen unsere Bodentruppen an. Ohne Flak-Unterstützung sind sie jedoch nicht zu unterschätzen. Langdolche III und VII in den ersten Minuten abgeschossen, nachdem wir in einen Hinterhalt gerieten. Wieder unterwegs zurück zur Basis, um Treibstoff aufzunehmen, verfolgt von zahlreichen Feindfliegern. Die Schattenfeuer-Schwadron kommt uns entgegen und fängt die Orks vor der Basis ab.

TAW plus 2:43: Gesehen, wie eine brennende Orbitalplattform in die Atmosphäre eintritt. Erste Berichte vom Zusammenbruch unserer Raumverteidigung.

TAW plus 3:09: Basis von Ork-Bodentruppen überrannt. Berichten zufolge trifft dies auf fast alle Flugfelder zu. Bodenverteidigung noch in imperialen Händen, aber von Bodentruppen bedrängt. Luftabwehr nicht mehr sinnvoll, da Hauptgefahr vom Boden ausgeht. Wie konnten sie so viele Truppen in so kurzer Zeit landen? Die Langdolche werden auf einen Ausweichstützpunkt verlegt.

# IMPERIALER FEHDE-PANZERKREUZER . . . . . 220 Punkte



Der Fehde-Panzerkreuzer ist ein Überbleibsel vergangener Tage und alter Flottentaktiken. Er ist ein waffenstarrendes, einseitig einsetzbares Kanonenboot, das dereinst als Frontbrecher fungierte. Normalerweise wurden Fehde-Kreuzer hinter einem Schild aus Eskortschiffen positioniert, um zu beschleunigen und mitten zwischen die Feindschiffe zu fliegen, kaum dass der Gegner das Feuer eröffnet hatte. Dort richteten die Waffenbatterien dann verheerenden Schaden an, indem sie den Gegner auf kürzeste Reichweite beharkten. Dieser Plan erforderte für gewöhnlich zwei oder drei Schwadronen, die viel austeilen, aber auch einstecken konnten. Auf kurze Reichweite jedenfalls gab es kaum ein Schiff, das diesen Panzerkreuzern das Wasser reichen konnte. Ein gelungener Vorstoß in die feindliche Flottenformation hatte fast immer zur Folge, dass der Gegner innerhalb kürzester Zeit in alle Richtungen zerstreut wurde und eine leichte Beute für die nachfolgenden Jagdschwadronen war.

Mit dem Wandel der Kampfdoktrinen wurde die Fehde-Klasse zumeist als obsolet angesehen und aus dem aktiven Dienst abgezogen. Viele wurden ausgeschlachtet und ihre Batterien woanders eingebaut. Einige verstauben in den Reserveverbänden, aber wenn Not am Mann ist, sieht man auch heute noch vereinzelt Fehde-Panzerkreuzer, die in das Herz des Gegners vorstoßen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Panzerkreuzer/10	20 cm	45°	3	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	16		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	16		Rechts

## BERÜHMTE SCHIFFE

*Wächter von Aquinas* (Reserveflotte des Mars)    *Schwert von Infernus* (Raumflotte Corona)

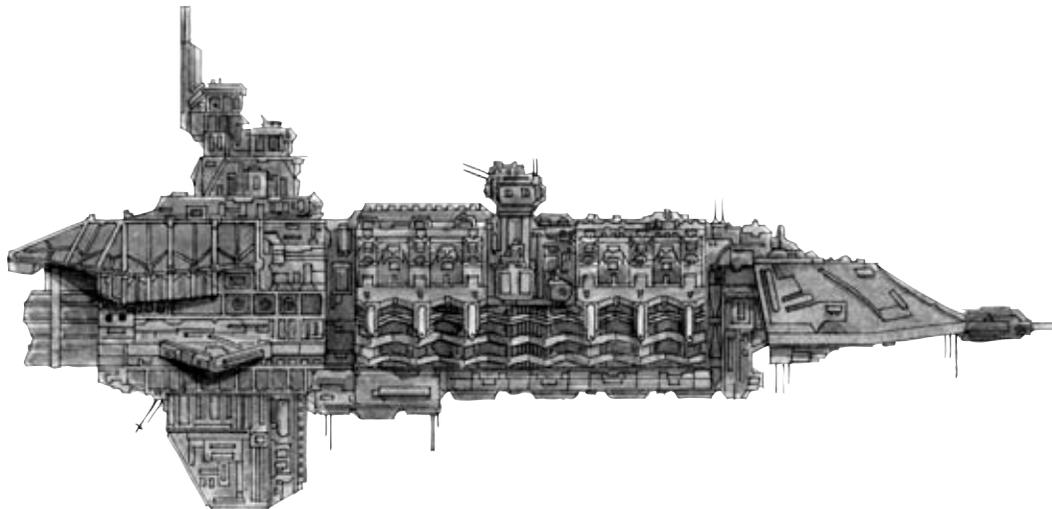
TAW plus 3:12: Der Schatten eines Space Hulks verdunkelt den Tag. Noch ist es im äußeren Orbit. Es muss riesig sein, dass man es hier sehen kann.

TAW plus 3:27: Durch Zufall ergibt sich noch ein Einsatz. Ork-Landungsschiffe mit nur schwacher Eskorte gesichtet. Die Langdolche übernehmen den Job und schlagen sich gut. Drei Schiffe werden zerstört, bevor sich die Eskortschiffe sammeln und uns vertreiben. Langdolch IX hat's nicht geschafft.

TAW plus 3:41: Auch unser Ausweichstützpunkt wurde ausgelöscht. Habe beschlossen, auf die Ebenen von Anthrand auszuweichen. Hoffe, wir können dort ohne allzu große Schäden landen. Kaum noch Treibstoff.

TAW plus 3:45: Auf den Ebenen Verbindung zu einem Pionierkorps aufgenommen. Errichten provisorische Start- und Landebahn für uns. Tapfere Leute, denn wir befinden uns noch immer inmitten einer Orkinvasion.

# IMPERIALER EXORZIST-PANZERKREUZER . . . . . 230 Punkte



Die Exorzist-Klasse wurde als Patrouillenschiff konzipiert, das über längere Zeiträume hinweg unabhängig von der Flotte agieren konnte. Normalerweise wurde ein Exorzist-Panzerkreuzer in Begleitung von zwei bis drei Eskortschiffschwadronen entsandt, um den östlichen Spiralarm und andere dünn besiedelte Randgebiete zu patrouillieren.

Im Laufe der Jahre wurde die Exorzist-Klasse durch neuere Schiffe ersetzt, insbesondere die Mars-Klasse. Einige der alten Panzerkreuzer sind noch heute im Einsatz und überwachen die einsamen Routen in die Halozone. Viele andere dienen als Kolonisationsschiffe. Die komplette Strafkolonie Brandt 764 wurde von Exorzist-Panzerkreuzern nach Tor Alpha versetzt, eine Welt jenseits des Östlichen Spiralarms, entdeckt von (und benannt nach) dem berühmten Freihändler Foulway Tor. Die Exorzist-Schwadron, angeführt von der *Licht der Auferstehung*, wurde später als Begleitschutz für Erztransporte eingesetzt und schließlich zur Flotte zurückbeordert, als sie eine Schwarmflotte überraschte und höchstwahrscheinlich vernichtete.

### BERÜHMTE SCHIFFE

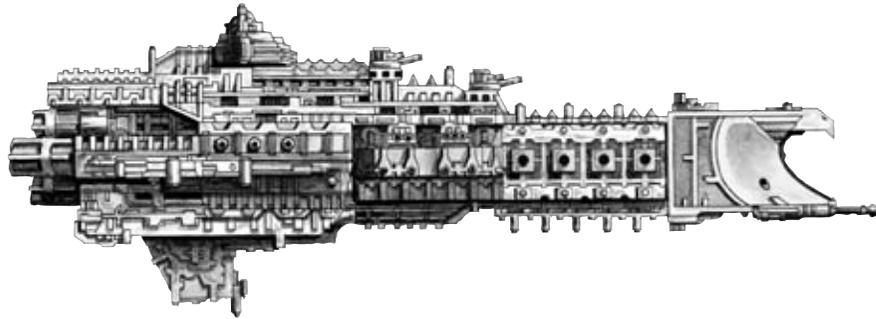
- Strahlender Ritter* (Raumflotte Agripinaa)
- Licht der Auferstehung* (verschollen 978.M41)
- Königsmacher* (Raumflotte Scarus)

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Panzerkreuzer/10	20 cm	45°	3	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		45 cm	8		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		45 cm	8		Rechts
Flughangars - Backbord		Piranha: 30 cm Alligator: 20 cm	2 Schwadronen		-
Flughangars - Steuerbord		Piranha: 30 cm Alligator: 20 cm	2 Schwadronen		-

**Beachte:** Die *Licht der Auferstehung* besaß stärkere Waffenbatterien mit kürzerer Reichweite. Reduziere die Reichweite auf 30 cm und erhöhe die Feuerkraft auf 10. Dies kostet keine zusätzlichen Punkte.

TAW plus 402: Schwadron heil runtergebracht. Während Landung Orkflieger gesichtet, sollten uns aber nicht entdeckt haben. Der befehlshabende Offizier, Oberst Ranlic, ist äußerst kooperativ. Die Pioniere tanken unsere Maschinen auf, brauchen jedoch einen Teil des Treibstoffs für ihre eigene Mission. Habe meine Piloten angewiesen, den Pionieren wo immer möglich unter die Arme zu greifen. Wir verdanken ihnen unser Überleben.

# IMPERIALER ARMAGEDDON-SCHLACHTKREUZER . . . . . 245 Punkte



## BERÜHMTE SCHIFFE DES DRITTEN KRIEGS UM ARMAGEDDON

*Ex Cathedra*

*Donnerkind*

*Hammer des Lichts*

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/8	20 cm	45°	2	6+ Front/5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Lanzenbatterie - Backbord		45 cm	2		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		45 cm	2		Rechts
Waffenbatterie - Backbord		45 cm	6		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		45 cm	6		Rechts
Torpedos - Bug		30 cm	6		Front
Lanzenbatterie - Deck		60 cm	2		Links/Front/Rechts

Die Armageddon-Klasse wurde mit dem Ziel entwickelt, die Zahl der Schlachtkreuzer möglichst rasch zu erhöhen. Fast ausnahmslos basieren Armageddon-Schlachtkreuzer auf dem Rumpf ausrangierter Lunar-Kreuzer, wodurch sie den am leichtesten zu produzierenden Schlachtkreuzertyp darstellen. Nicht wenige Kommandanten weigerten sich allerdings, ihre kampferprobten Lunar-Kreuzer aufzugeben. Der erste dokumentierte Armageddon-Schlachtkreuzer, die *Ex Cathedra*, lief auf dem St.-Jowens-Dock vom Stapel – allerdings zuerst als Lunar-Kreuzer, getauft *Orion*. Das Schiff erlitt bereits in seiner ersten Schlacht schwere Schäden, als es über der Welt Pyran auf Chaos-Piraten stieß. Nachdem es mit Mühe in das Armageddon-System zurückgekehrt war, beschloss man nicht nur, es zu reparieren, sondern es außerdem auf Schlachtkreuzer-Standards aufzurüsten.

Energieleitungen wurden verstärkt und an die Haupt-Plasmareaktoren angeschlossen, um die Effizienz der Waffenbatterien zu steigern. Auf dem Deck installierte man zusätzlich weit reichende Lanzenbatterien. Somit erhielt das Schiff eine bedeutend größere Feuerkraft auf mittlere Distanz sowie die Fähigkeit, bereits auf große Entfernung das Feuer zu eröffnen. Ein Hauptnachteil war sicherlich, dass ungefähr dreieinhalbtausend zusätzliche Matrosen angeheuert werden mussten, um die zusätzlichen Waffen und Generatoren zu bedienen.

TAW plus 8:22: Vereinzelte Funksprüche lassen vermuten, dass noch mehr Schwadronen als erwartet den Orks Widerstand leisten. Sie haben jedoch einen schweren Stand und zwischen den Gefechten gerade einmal Zeit, Treibstoff und Munition aufzunehmen. Viele hier haben ein schlechtes Gewissen, aber es gibt nichts, das wir tun könnten.

TAW plus 8:34: Habe nach längerer Diskussion mit Piloten Langdolch II und IV erlaubt, einen bewaffneten Aufklärungsflug zu wagen. Habe dringend empfohlen, Feindkontakt zu meiden.

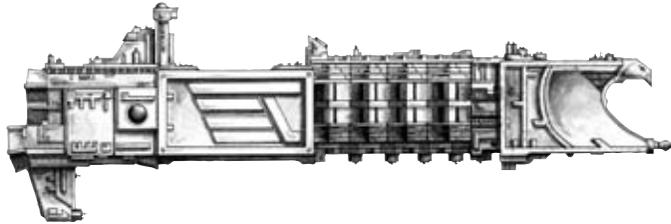
TAW plus 8:56: Verdamm! Langdolch II berichtet von Orkhorde, die in unsere Richtung kommt. Schwadron gestartet, um sie aufzuhalten.

TAW plus 9:37: Schwere Gefechte. Greifen Kolonne an. Verlieren Langdolch II durch Bodenfeuer. Feindliche Flieger gesichtet.

TAW plus 10:01: Sind wieder auf Rückzug, von drei Schwadronen verfolgt. Kontakt zu Pionieren abgebrochen. Notrufe unbeantwortet.



# LEICHTER IMPERIALER SIEGER-KREUZER . . . . . 130 Punkte

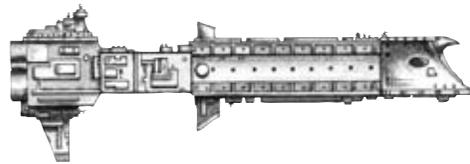


Die Sieger-Klasse ist der seltenste Schiffstyp im Dreigestirn der Leichten Voss-Kreuzer, aber nichtsdestotrotz ein wichtiges taktisches Element des Triumvirats. Trotz beachtlicher Fliegerkapazitäten ist der Sieger-Kreuzer, auf sich allein gestellt, äußerst verwundbar. Aufgrund seiner mangelhaften Bewaffnung wird ihm daher meist eine unterstützende Rolle zugewiesen. Denn hinter der vordersten Schlachtlinie, wo er vor Beschuss sicher ist, kann er sein Potenzial immer noch gut zur Geltung bringen.

Als die jüngste Weiterentwicklung des Eroberers haben sich diese leichten Träger als Zünglein an der Waage im Kampf gegen die neuerliche Orkinvasion im Armageddon-Sektor erwiesen. Dank ihrer Manövrierfähigkeit konnten Sieger-Kreuzer nahe an die plumpen Ork-Kreuzer herankommen und ihre tödlichen Bomber entladen, die sich dann auf die Großkampfschiffe der Invasoren stürzten. Obgleich die Sieger-Kreuzer *Ahne* und *Erzengel* in der Schlacht um St.-Jowens-Dock zerstört wurden, als sie sich zur Neubewaffnung ihrer Flieger zu nah an die Orkflotte heranwagten, vermochten die tapferen Piloten immerhin den Killakreuzer *Grimzags Hamma* zu zerstören und zwei weitere Waaaghkreuzer schwer zu beschädigen.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	20 cm	90°	1	5+	2
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Lanzenbatterie - Bug	30 cm	2	Front/Links/Rechts		
Flughangars - Backbord	30 cm	1 Schwadron	-		
Flughangars - Steuerbord	30 cm	1 Schwadron	-		

# FALCHION-ESKORTSCHIFF . . . . . 35 Punkte



Die charakteristische Voss-Bauart wurde auch verwendet, um einen neuen Eskortschiffstyp zu entwerfen, die so genannte Falchion-Klasse. Nachdem Überläufer die Baupläne eines größeren Eskortschiffs, etwa dem Kobra-Zerstörer entsprechend, von der Fabrikwelt Monsk entwendet hatten (761.M40), sammelte man die verbliebenen Informationen und brachte sie nach Voss, um dort einen ähnlichen Schiffstyp zu konstruieren.

261.M41 lief die erste einsatzbereite Eskortschwadron vom Stapel und stieß in die Leere des Alls vor. Obwohl (oder, wie böse Zungen behaupten, gerade weil) das Schiff unter Aufsicht des Adeptus Mechanicus hergestellt und zugeteilt wird, geht die Produktion nur schleppend voran, und viele Flotten haben bis zum heutigen Tage keine einzige Falchion-Eskorte. Am Anfang des Kriegs um Armageddon waren gerade einmal zwei Schwadronen einsatzbereit; die *Michaelisfeuer-Schwadron* und die *Fackelträger-Patrouille*.

BERÜHMTE SCHWADRONEN DES DRITTEN KRIEGS UM ARMAGEDDON  
*Ex Cathedra*                      *Donnerkind*                      *Hammer des Lichts*

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	25 cm	90°	1	5+	1
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Waffenbatterie - Bug	30 cm	3	Front/Links/Rechts		
Torpedos - Bug	30 cm	1	Front		

In vielerlei Hinblick ein Abbild der Gladius-Klasse, ist die Falchion-Klasse flexibel einsetzbar. Sie dient als Patrouille, als Konvoieskorte sowie als Kreuzereskorte in Raumschlachten. Wie alle Schiffe der Fabrikwelt Voss sind sie längst nicht in allen Flotten des Imperiums vorzufinden. Jene Flotten, die Falchions einsetzen, bezeichnen sie allerdings als würdige Gegenstücke der populären Gladius-Klasse.

## SPACE MARINE FLOTTEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Als Guillaume sich an die mühevollen Aufgabe machte, den Codex Astartes zu entwerfen, war die Funktion der Flotten des Adeptus Astartes so umstritten wie kaum ein anderer Punkt seines Plans. Für das zerrüttete Imperium, das noch immer unter den Nachwehen des Großen Bruderkriegs litt, war Gewaltenteilung eine wichtige Voraussetzung für alle neu zu gründenden Militärorganisationen. In diesem Kontext ist auch der radikale Vorschlag verständlich, demzufolge Space Marines überhaupt keine interstellare Flotte besitzen sollten, sondern nur Raumtransporter, um innerhalb ihres Heimatsystems von einem Planeten zum nächsten zu gelangen. Dagegen protestierte Corax zusammen mit anderen Primarchen energisch und verwies darauf, dass vor allem der Mangel an gut ausgerüsteten Flotten eine effektive Bekämpfung der Häretiker behindert habe, wie beispielsweise auf Istvaan V, wo seine Legion festsitzend und von Horus' Verrätern dezimiert werden konnte. Letztlich einigte man sich auf einen Kompromiss, wonach die Space Marine Schiffe primär Transport- und

keine Kriegsschiffe sein sollten, ausgelegt in erster Linie für planetare Invasionen. Nur Eskortschiffe durften die Rolle reiner Kriegsschiffe übernehmen, während die größeren Schlacht- und Angriffskreuzer primär als Invasionsunterstützung dienen sollten. Auf diese Weise konnte eine Space Marine Flotte nie zu einer ernsthaften Gefahr für eine entschlossene Armada der Imperialen Flotte werden. Die Formulierung der „primären“ Funktion sorgte unausweichlich für freie Auslegungen, sodass es heute Orden gibt, deren Flotten vielseitiger und schlagkräftiger sind als es der Imperialen Flotte lieb ist.

Anders als die Schiffe der Imperialen Flotte haben Schiffe der Space Marines recht wenig Besatzung. Ein Space Marine ist zu wertvoll, um ihn zum Bemannen einer Kanone oder Überwachen eines Monitors zu verschwenden, deshalb sind meist nur die Offiziere an Bord Space Marines, sowie die Techmarines, welche die Reaktoren überwachen und andere Kontrollaufgaben übernehmen. Fast alle Schiffssysteme werden

von Servitoren bedient und überwacht, Cyborgs, die mit den Waffensystemen, Triebwerken und Kommunikationseinrichtungen fest verbunden sind. Es befinden sich außerdem einige Hundert Ordensbedienstete an Bord, die für die Reinigung und Instandhaltung des Schiffs sowie Bedienung der Space Marines bei ihren Mahlzeiten und andere ehrbare Aufgaben zuständig sind. Diese Diener stammen vom Heimatplaneten des jeweiligen Ordens oder der von ihm geschützten Enklave. Viele sind Novizen oder Anwärter, die eine Prüfung während der Rekrutierung oder des Trainings nicht bestanden haben. Ihren übermenschlichen Herren gegenüber sind sie fanatisch loyal und unterwiesen in vielen der simpleren Riten ihres Ordens. Obwohl sie nur Menschen sind, profitieren sie doch von herausragendem Training und dem Zugang zu besseren Waffen, als man sie gewöhnlich auf Schiffen findet, was sie bei Entertionen zu ernst zu nehmenden Gegnern macht, selbst ohne die Unterstützung ihrer genetisch modifizierten Meister.



## SPACE MARINE MORALWERT

Space Marines sind hervorragend trainiert, diszipliniert und effizient und in diesen Punkten den meisten Gegnern überlegen. Die Tabelle unten wird deshalb für die Ermittlung der Moralwerte von Space Marine Schiffen verwendet.

W6-WURF	MORALWERT
1-2	8
3-4	9
5-6	10

## ENTER- & SABOTAGEAKTIONEN

Space Marines sind die besten Kämpfer des Imperiums und herausragend bei Enteraktionen, wo ihnen ihre Fähigkeiten sehr gut nutzen und ihre geringe Anzahl irrelevant ist. Aus diesem Grund erhalten Space Marines einen Bonus von +2 auf den Wurf für Enteraktionen und +1 auf Sabotageaktionen.

Feindliche Sabotageaktionen erhalten einen Malus von -1 gegen Schiffe der Space Marines und scheitern somit bei einem Würfelwurf von 1 und 2.

## PLANETARE INVASIONEN UND EXTERMINATUS

Space Marines brillieren bei planetaren Landungen und beim Angriff auf vom Feind gehaltenen Systemen. Ihre gesamte Organisation und die Schiffe und ihre Waffen die ihnen zur Verfügung stehen, sind einzig dafür geschaffen, Planeten zu vernichten oder zurückzuerobern, die in Feindeshand gefallen sind.

Im Szenario *Planetare Invasion* erhalten Space Marines 2 Landungspunkte pro Spielzug, in dem sie Truppen anlanden oder den Planeten bombardieren, statt wie normal nur einen. Im Szenario *Exterminatus* kann der Schlachtkreuzer ohne Profiländerung als Exterminator eingesetzt werden (Das Schiff transportiert Virusbomben und zyklotronische Sprengköpfe als Standard-Ausrüstung. Außerdem mußt du nur eine 3+ würfeln, wenn der Schlachtkreuzer in Reichweite des Planeten ist, anstelle einer 4+).

## SPACE MARINE WAFFEN

Einige Waffen funktionieren auf Space Marine Schiffen etwas anders, wie im Folgenden beschrieben.

## Bombardementgeschütze

Space Marine Schlacht- und Angriffskreuzer besitzen eine Batterie schwerer Bombardementgeschütze als Teil ihrer Bewaffnung. Diese Waffen sind riesige, in Geschütztürmen installierte Massebeschleuniger, die schwere Magmabomben verschießen. Wie der Name schon sagt, werden Bombardementgeschütze in erster Linie verwendet, um planetare Verteidigungseinrichtungen zu bombardieren und Orbitalunterstützung für gelandete Space Marines zu geben. Sie sind allerdings gegen Schiffe ähnlich wirksam und können ein Großkampfschiff in kürzester Zeit vernichten.

„Eine typische Offensive gegen einen von Rebellen oder Außerirdischen gehaltenen Planeten beginnt mit der Ankunft von Angriffsraumschiffen, die anwesende Defensivschiffe ausschalten. Anschließend werden orbitale Verteidigungssysteme sowie Abwehranlagen auf dem Planeten vernichtet. Bevorzugt landen Space Marines direkt auf dem Planeten, besonders wenn die Systemverteidigung schwach oder unter der Kontrolle alliierter Streitkräfte ist, um Feindstreitkräfte überraschend zu treffen und ihr plötzliches Erscheinen entscheidend zu nutzen.“

Ich möchte abschließend zusammenfassen, daß das Adeptus Astartes über starke Flottenverbände verfügt, die selbst stark befestigte Systeme einnehmen können. Während eines Flottengefechts wären sie allerdings der Imperialen Raumflotte gegenüber im Nachteil, da ihre Schiffe auf planetare Invasionen ausgelegt sind. Die Space Marines werden sich aber nur in Ausnahmefällen auf ein solches Gefecht einlassen und statt dessen eher Handelsrouten, Raumdocks und andere verwundbare Einrichtungen angreifen.“

– Aus den Lehren des  
Lord Captain Morley,  
Flotteninstitut für Studien Außerirdischer

Sonderregeln: Bombardementgeschütze schießen wie Waffenbatterien, mit zwei Ausnahmen:

- Sie treffen immer auf 4+ unabhängig von der Panzerung des Gegners (sogar gegen Flugkörper)
- Sie verursachen kritischen Schaden bei 4+ statt bei 6+

## FLUGKÖRPER

Anders als der Großteil der Imperialen Raumflotte, die Jäger und Bomber verwendet, setzt das Adeptus Astartes ausschließlich Thunderhawk-Landungsschiffe ein. Desweiteren benutzen sie noch andere wenig verbreitete Formen von Flugkörpern.

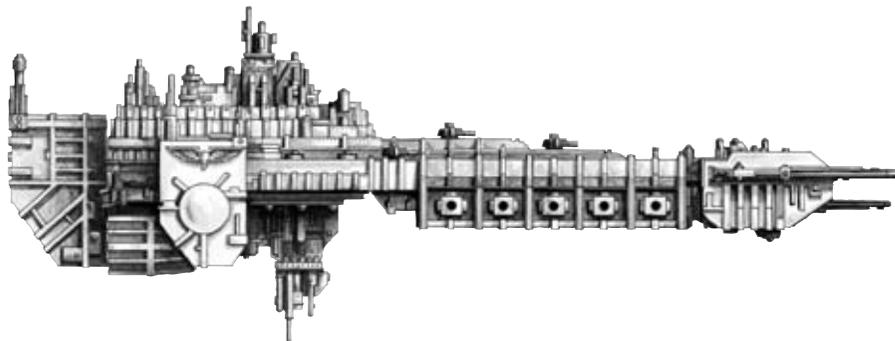
Sonderregeln: Space Marine Schiffe können Entertorpedos anstelle normaler Torpedos abfeuern, wie im Regelbuch auf Seite 28 beschrieben wird. Beachte, daß diese Entertorpedos Space Marines transportieren und deshalb den Bonus von +1 für Sabotageaktionen erhalten.

Es gibt keine Sonderregeln für Landungskapseln, diese wurden bei den Sonderregeln für planetare Invasionen bereits berücksichtigt.

Thunderhawk-Landungsschiffe verbinden die Fähigkeiten eines Enterbootes mit denen eines Jägers und bewegen sich wie andere Flugkörper auch, mit einer Geschwindigkeit von 20 cm. Eine Thunderhawk-Marke, die auf gegnerische Jäger oder andere Flugkörper trifft, entfernt diese, wie es ein Jäger tun würde. Entfernen die Thunderhawk-Marke aber nicht automatisch, sondern wirf einen W6 – bei einer 4+ bleibt die Marke im Spiel (trotzdem kann eine Thunderhawk-Marke nur eine gegnerische Marke pro Flugkörperphase entfernen, und ihre Bewegung endet dann sofort). Gegen Eldar, die ebenfalls diese Fähigkeit besitzen, kann es passieren, daß beide Marken im Spiel bleiben. Falls dies geschieht, ist es beiden Seiten freigestellt, sich in der nächsten Phase weiterzubewegen oder erneut zu versuchen, die andere Marke zu entfernen.

Wenn die Thunderhawk-Marke in Kontakt mit dem Base eines Feindschiffes kommt, wird sie wie ein Enterboot behandelt (beachte auch hier den +1 Bonus für Space Marines). Nach diesem Angriff wird die Thunderhawk Marke entfernt normal entfernt.

# SPACE MARINE SCHLACHTKREUZER ..... 425 Punkte



Die meisten Orden besitzen nur zwei bis drei Schlachtkreuzer. Es sind gewaltige Schiffe, die nur für einen Zweck konzipiert wurden.

Wie zu erwarten, ist dieser Schiffstyp auf die Nahunterstützung für Landungsaktionen ausgelegt und verfügt daher über zahlreiche Bombardementgeschütze und Torpedolafetten. Ein beträchtlicher Teil des Rumpfraums wird von Hangars für leichte Raumtransporter und Landungskapseln eingenommen. Beobachtungen legen nahe, dass bis zu drei Kompanien zur gleichen Zeit transportiert und simultan abgesetzt werden können. Schlachtkreuzer sind äußerst schwer gepanzert und durch Schilde geschützt, vermutlich damit sie planetare Verteidigungseinrichtungen unbeschadet überwinden kann, ohne dass die Fracht bedroht ist. Falls es zu Entertaktionen kommt, stellt der Schlachtkreuzer natürlich einen besonders Furcht erregenden GEEgner dar.

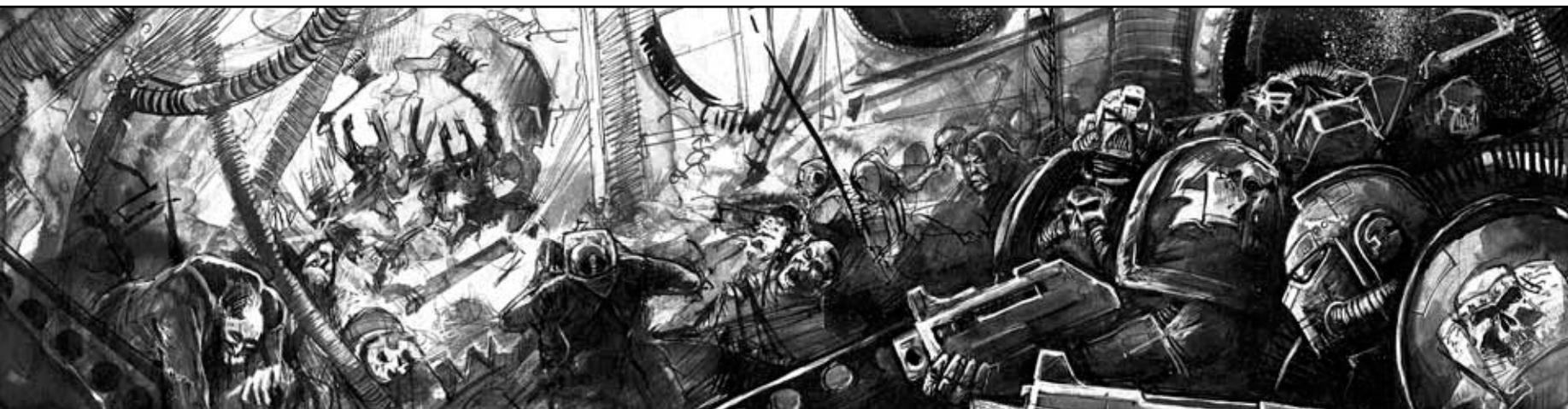
Anmerkung: Schlachtkreuzer sind schwerfällige Schiffe und können deshalb nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20cm	45°	3	6+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie – Backbord		45 cm	12		Links
Waffenbatterie – Steuerbord		45 cm	12		Rechts
Flughangars – Bug		Thunderhawk: 20 cm	3 Schwadronen		-
Torpedolafette – Bug		Geschwindigkeit: 30 cm	6		Front
Bombardementgeschütz – Deck		30 cm	8		Links/Front/Rechts

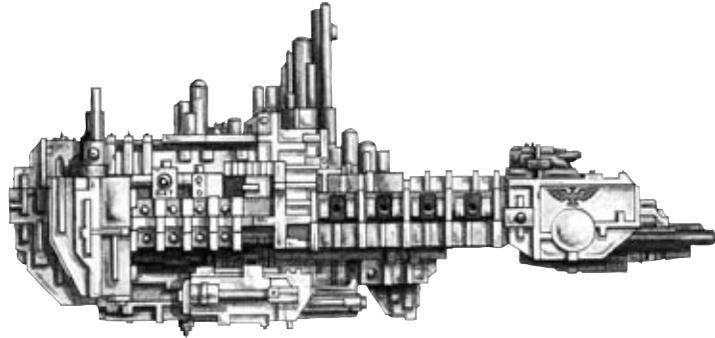
### BERÜHMTE SCHIFFE

*Bestrafer, Erlöser (Exorcists)*

*Schwert der Wahrheit (White Consuls)*



# SPACE MARINE ANGRIFFSKREUZER . . . . . 145 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	25cm	90°	1	6+	2
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Waffenbatterie – Backbord	30 cm	4	Links		
Waffenbatterie – Steuerbord	30 cm	4	Rechts		
Torpedolafette – Bug	Thunderhawk: 20 cm	2 Schwadronen	–		
Bombardementgeschütz – Bug	30 cm	3	Front/Links/Rechts		

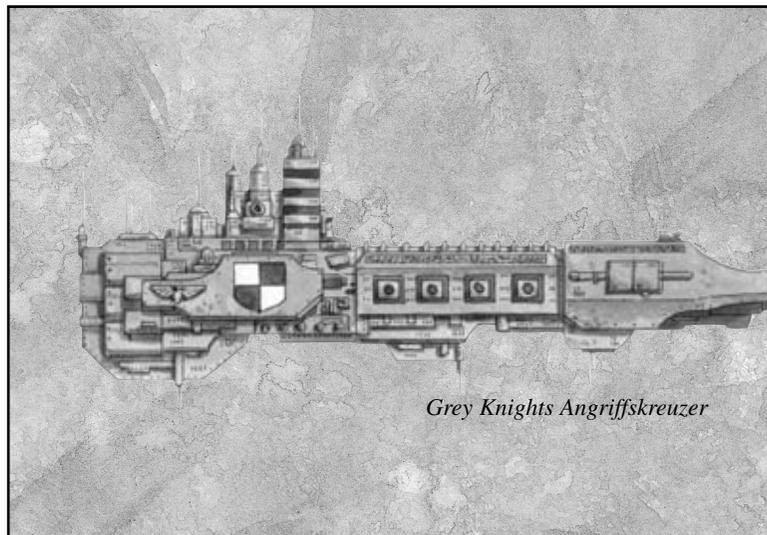
Während ein Space Marine Orden seine Schlachtkreuzer nur selten einsetzt, sind die Angriffskreuzer des Adeptus Astartes ein häufigerer aber immer noch ungewöhnlicher Anblick. Die bloße Ankunft dieser Schiffe in einem System reicht oft aus, um eine Rebellion zu beenden, denn die Space Marines schlagen schnell und erbarmungslos zu, wenn sich die Rebellen nicht sofort ergeben.

Angriffskreuzer sind schnelle, leicht bewaffnete Schiffe, die etwas leichter sind als die Armatus-Kreuzer der Imperialen Flotte. Ihre primäre Funktion scheint die schnelle Reaktion auf Gefahren zu sein. Berichte zeigen an, dass sie unweigerlich immer die ersten Schiffe sind, die einem bedrohten Planeten zur Hilfe eilen.

Angriffskreuzer scheinen ungefähr eine volle Kompanie Space Marines (inklusive unterstützender Fahrzeuge) zu tragen und es wurde beobachtet, wie sie diese zwanzig Minuten nach ihrer Ankunft im Orbit landeten.

## BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC KRIEGES

*Titus (Imperial Fists)*  
*Hermes (White Consuls)*  
*Ewiger Glaube (White Consuls)*  
*Captain Augusta (Exorcists Chapter)*  
*Ewiger Trotz (Exorcists)*  
*Jäger (Exorcists)*  
*Heilige Exekution (Red Talons)*  
*Klaue der Gerechtigkeit (Red Talons)*



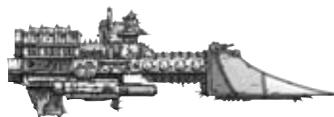
*Grey Knights Angriffskreuzer*

## ANGRIFFSKREUZER

Wie Schlachtkreuzer auch, stellen Angriffskreuzer nicht eine einzelne Schiffsklasse oder besondere Waffenkonfigurationen dar, sondern eine breite Auswahl an Space Marine Schiffen, die für die gleichen Aufgaben verwendet werden. Angriffskreuzer müssen schnelle Schiffe sein, mit einer guten Transportkapazität und mit mehreren Möglichkeiten, diese Truppen abzusetzen (sei es nun eine Mischung aus Teleportern, Landungskapseln oder Flughangars mit Thunderhawks). Innerhalb dieser Parameter können Angriffskreuzer eine Vielzahl Formen annehmen.

Die Grey Knights, der vielleicht geheimnisvollste und ungewöhnlichste Orden von allen, hat seine Basis im Sol-System, in der Nähe zum Mars, daher sind ihre Angriffskreuzer elegante Schiffe, die die besten und fortschrittlichsten Waffensysteme verwenden, selbst für Standards des Adeptus Astartes. Die Formen der Angriffskreuzer anderer Orden variieren durchaus, geformt durch Jahrhunderte der Traditionen und abweichender Doktrinen unter den Orden des Adeptus Astartes.

# SPACE MARINE JAGDKREUZER ..... Punkte: variabel



Gladius-Fregatte



Kobra-Zerstörer



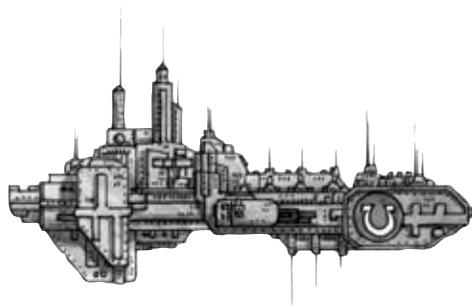
Feuersturm-Fregatte

Alle Space Marine Orden benutzen Eskortschiffe, die als Jagdkreuzer bekannt sind. Diese Schiffe werden meist zu Patrouillenzwecken im Hoheitsgebiet eines Ordens eingesetzt und dienen als Eskorte für Schlacht- und Angriffskreuzer. Jagdkreuzer werden von den Ordensbediensteten bemant und von einem Kader aus Techmarines und anderen Spezialisten beaufsichtigt.

**Einsatz von Jagdkreuzern:** Es gibt viele verschiedene Arten von Jagdkreuzern, und sie unterscheiden sich von Orden zu Orden. Jagdkreuzer werden durch die Eskortschiffe der Sektorflotte Gothic repräsentiert und profitieren zusätzlich von den Sonderregeln für Space Marine Schiffe. Dafür müssen die in der Space Marine Flottenliste angegebenen Punktkosten bezahlt werden, also +5 Punkte mehr als üblich.

Natürlich müssen diese als Jagdkreuzer fungierenden Eskortschiffe in den passenden Ordensfarben bemalt werden; du kannst nicht einfach imperiale Eskortschiffe nehmen und sagen, es wären jetzt Space Marine Schiffe!

# SPACE MARINE JÄGER-ZERSTÖRER ..... 40 Punkte



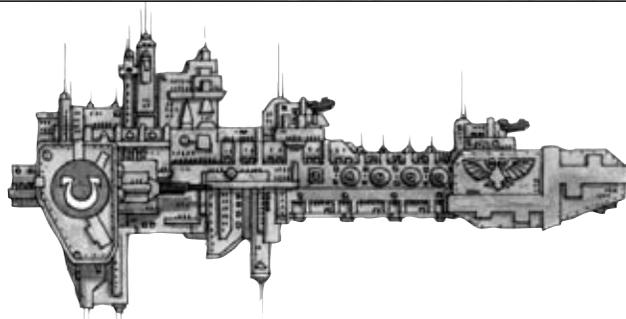
Die Jäger-Klasse basiert zwar auf Bauplänen, die fast allen Orden zugänglich sind, aber nur die Dark Angels setzten sie in großer Zahl ein, weil sie weiterhin von den imperialen Behörden misstrauisch beäugt werden und noch größere Probleme haben, Schiffe von den Schiffswerften der Imperialen Flotte zu beziehen. So griffen die Dark Angels gezwungenermaßen auf die Jäger-Klasse zurück und etablierten sie als Pendant der Kobra-Zerstörer in ihren Flotten.

**N**eben den standardmäßigen Raketen und Torpedos setzt das Adeptus „Astartes drei Flugkörpertypen ein: Landungskapseln, Entertorpedos und Thunderhawk-Landungsschiffe. Landungskapseln sind einfache, ablativ gesteuerte Kapseln, die im freien Fall auf den Planeten stürzen und nur von einem Ring aus Bremsdüsen gesteuert werden. Sie ähneln im Einsatz den üblichen Rettungskapseln gewöhnlicher Schiffe.

Entertorpedos sind große, selbst lenkende Hohlgeschosse, die eine größere Anzahl von Truppen befördern und bei Entertorpedos eingesetzt werden. [...] Sowohl in Landungskapseln, als auch in Entertorpedos scheinen die Truppen während des Transports recht verwundbar zu sein, die Entdeckung dieser kleinen Fahrzeuge dürfte sich dagegen als schwierig erweisen, wodurch die Verteidigungsmaßnahmen auf den letzten Moment vor der Ankunft beschränkt sind.“

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	35 cm	90°	1	5+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Torpedolafette		30 cm	2		Front
Waffenbatterie		30 cm	1		Front/Links/Rechts

# SPACE MARINE RAPIER-FREGATTE . . . . . 45 Punkte

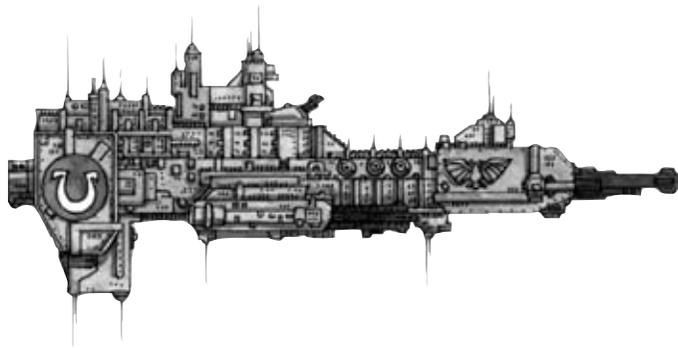


TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	30 cm	90°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Waffenbatterie		30 cm	4		Front/Links/Rechts

Die Rapier-Fregatte ist das am häufigsten anzutreffende Eskortschiff der Space Marines und findet in sämtlichen Ordensflotten eine gleichsam breite Verwendung. Das Schiff, obwohl größer als ein klassisches Kanonenboot, ist für Space Marine Verhältnisse recht klein und birgt oft nur einen einzigen taktischen Trupp, der über das ganze Schiff verteilt die vielen Ordensbediensteten anweist und überwacht. Auf sich allein gestellt mangelt es der Rapier an Schlagkraft, und auch bei planetaren Invasionen ist ihr Nutzen minimal. Die Stärken der Rapier-Fregatte zeigen sich stattdessen bei herkömmlichen Raumpatrouillen und Raumblockaden.

**W**ir werden nicht ruhen, solange auch nur ein einziger Verräter atmet!  
 Captain Leitz von den Exorcists

# SPACE MARINE NOVA-FREGATTE . . . . . 50 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	35 cm	90°	1	5+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Lanzenbatterie		30 cm	1		Front/Links/Rechts
Waffenbatterie		30 cm	2		Front/Links/Rechts

Von allen Schiffen des Adeptus Astartes missgönnt die Imperiale Flotte die Nova-Klasse den Space Marines am meisten. Zum einen erfüllt sie nicht die festgelegte Primärfunktion der Space Marine Schiffe – Transport und Unterstützung bei planetaren Invasionen – und zweitens ist sie mit ihrer Geschwindigkeit und Bewaffnung ein äußerst potentes Kriegsschiff. Noch ist die Nova-Fregatte ein seltener Anblick in Space Marine Flotten, ein Tatbestand, den Imperiale Raumflotte, Inquisition und andere imperiale Institutionen aufmerksam beobachten und mit Hinblick auf das Kräftegleichgewicht unverändert sehen wollen.

„Thunderhawk-Landungsschiffe werden als Intrasystemtransporter eingesetzt, um Truppen, Ausrüstung und Munition zwischen Schiffen, Planeten, Monden etc. eines Sternensystems zu befördern. Thunderhawks verfügen außerdem über ein für ihre Größe beträchtliches Arsenal an Raketen und Kanonen und geben den Space Marines direkte Feuerunterstützung, nachdem sie auf der Oberfläche abgesetzt wurden. Obgleich Thunderhawks relativ schwerfällig sind, machen ihre schwer gepanzerten Hitzeschilder und flexible Bewaffnung sie bei Abfangaktionen zu gefährlichen Gegnern.“

- Aus den Lehren des Lord Captain Morley,  
 Flotteninstitut für Studien Außerirdischer

## ADEPTUS ASTARTES FLOTTENKAPAZITÄTEN IM GOTHIC-SEKTOR.

### SEGMENTUM OBSCURA

27. Bariel, IR 11752

Verehrter Meister, wie von Euch verlangt, habe ich ein Studium der Flottenkapazität des Adeptus Astartes in die Wege geleitet. Meine ersten Erkenntnisse habe ich unten aufgeführt. Wie Ihr feststellen werdet, sind die erhältlichen Informationen äußerst kärglich. Die Ordensmeister, mit denen ich Kontakt aufgenommen habe, weigerten sich allesamt, detaillierte Auskunft über die Stärke und Stationierung ihrer Flottenverbände zu geben. Bestenfalls erhielt ich schemenhafte Informationen über einzelne Schiffstypen, oder in den schlimmsten Fällen eisiges Schweigen. Ihre unausgesprochene Verdächtigung scheint zu lauten, dass sie es für wahrscheinlicher halten, gegen die Raumflotte Obscura kämpfen zu müssen, als an ihrer Seite, und entsprechend ist ihr Interesse an kombinierten Flottenoperationen minimal. Der Großteil der Informationen, die ich ergatten konnte, stammt aus den Logbüchern der „Gerechten Streben“ und der „Demiarth Vespasian“, die beide beim Scylla-Zwischenfall und den folgenden Konvoiflügen durch orkinfizierten Raum zugegen waren. Gut dokumentierte Berichte sind über die Schlacht von Macragge und die Gefechte während des Schwarzen Kreuzzugs von Vulkarh vorhanden, sie sind jedoch bereits sehr alt und von fragwürdiger Wahrheitstreue. Ich werde diesen Bericht auf den neusten Stand bringen, sobald ich mehr Daten gesammelt habe, doch die mangelnde Kooperationsbereitschaft der Ordensmeister und die weit verstreuten Stationierungsorte ihrer Streikräfte sind dabei ein konstantes Hindernis.

## ASTARTES SCHIFFSKLASSEN

### Ordensraumfestungen

Mehrere Orden, die bekanntesten davon die Dark Angels und die Fire Hawks, operieren von beweglichen Weltraumfestungen aus. Diese gigantischen Schiffe enthalten ausreichende Unterkünfte, Werkstätten, Trainingsareale und Andockeinrichtungen für den gesamten Orden und dienen als mobile Basis für die Einsätze des Ordens. Ihre Defensiv- und Offensivkapazitäten entsprechen angeblich denen einer Sternenfestung der Ramilies-Klasse, und obendrein sind sie nicht nur beweglich, sondern sogar warptauglich. Die Warpantriebe für diese Konstruktionen müssen enorm sein und die unserer eigenen Schlachtschiffe der Imperator-Klasse übertreffen. Der Verlust der Festung Raptorus Rex der Fire Hawks während eines Standardwarpsprungs von Piracus nach Crows Welt in 963 könnte allerdings ein Indiz dafür sein, dass diese Konstrukte gefährlich instabil sind. Angeblich verfügt kein Orden über mehr als eine solche Festung, auf welcher Grundlage ich schließe, dass innerhalb des gesamten Segmentum zwischen zwei und fünf dieser Giganten operieren, und nur maximal einer im Gothic-Sektor.

### Schlachtkreuzer

Schlachtkreuzer wurden in Verbindung mit nahezu jedem größeren Einsatz des Astartes gesichtet, so auch kürzlich beim Scylla-Zwischenfall. Bei diesem Einsatz fing ein Schlachtkreuzer des Harbinger Ordens, den ich als die *Erbarmungsloser Zorn* identifizieren konnte, die *Scylla* ab und gab einige verheerende Salven ab. Die *Erbarmungsloser Zorn* erlitt Augenzeugenberichten zufolge schweren Maschinenschaden durch wiederholte Jägerangriffe, blieb ansonsten allerdings unbeschädigt. Falls die *Erbarmungsloser Zorn* ein typisches Beispiel für diese Flotteneinheit des Astartes darstellt, können die folgenden Schlüsse gezogen werden: Wie zu erwarten war, ist der Schiffstyp auf die Nahunterstützung bei Landungsaktionen ausgelegt und verfügt daher über

zahlreiche Bombardementtürme und Torpedorohre. Eine beträchtliche Menge des Rumpfraums wird von Docks für leichte Intrasytemschiffe und Landungskapseln eingenommen. Beobachtungen legen nahe, dass bis zu drei Kompanien zur gleichen Zeit transportiert werden können. Das Schiff ist äußerst schwer gepanzert und durch Schilde geschützt, vermutlich damit es planetarische Verteidigungseinrichtungen unbeschadet überwinden und seine Fracht schützen kann. Die *Erbarmungsloser Zorn* war offensichtlich „langsam und sehr gemessen in ihren Bewegungen“, was darauf hindeutet, dass die Triebwerksstärke im Verhältnis zur Masse relativ gering liegt, obwohl dies auch auf den Schaden durch die Jägerangriffe zurückzuführen sein könnte. Im direkten Zweikampf würde ich dieses Schiff als vergleichbar mit einem Schlachtschiff der Imperator-Klasse einstufen, wobei seine niedrigere Beschleunigung und kurzreichenden Waffen durch die überlegene Panzerung und Schilde aufgewogen werden. Falls es zu Entertaktionen kommt, stellt der Schlachtkreuzer natürlich einen besonders furchterregenden Gegner dar. Zu meinem Bedauern war es mir nicht möglich, definitive Informationen über die Anzahl der im Einsatz befindlichen Schlachtkreuzer zu erlangen, doch ich konnte achtundzwanzig unterschiedliche Berichte über Zwischenfälle mit ihrer Beteiligung über die letzten zwanzig Jahre im Segmentum ausfindig machen. Anhand dieser Berichte gelang es mir, elf verschiedene Schiffe zu identifizieren, von denen fünf im Gothic-Sektor auftauchten.

### Angriffskreuzer

Angriffskreuzer sind hochbewegliche, leichtbewaffnete Schiffe, deren Masse knapp unter jener unserer leichten Kreuzer der Armatus-Klasse liegen müsste. Ihre Hauptaufgabe scheint darin zu bestehen, als schnelle Eingreiftruppen zu fungieren. Berichte weisen darauf hin, dass sie immer die ersten Schiffe sind, die an einem bedrohten Planeten eintreffen. Angriffskreuzer variieren in ihrer Konfiguration, aber sie haben alle einige Einrichtungen gemeinsam, wie große Andockanlagen für den Einsatz von Raumtransportern und starke Warptriebwerke. Angriffskreuzer scheinen eine volle Kompanie Space Marines (einschließlich Unterstützungsfahrzeugen) zu transportieren und wurden dabei beobachtet, wie sie diese innerhalb von zwanzig Minuten nach Eintreffen im Orbit abgesetzt hatten. Die schiere Menge der dokumentierten Sichtungen von Angriffskreuzern legen die Vermutung nahe, dass sie außerdem Patrouillen- und Verfolgungsmissionen über weite Gebiete des Raums durchführen. Ich schätze, dass es ungefähr einhundert Schiffe dieser Klasse im ganzen Segmentum gibt, von denen zwanzig bis dreißig regelmäßig im Gothic-Sektor zu operieren scheinen.

### Flugkörper

Zusätzlich zu den standardmäßigen Raketen und Torpedos setzt das Adeptus Astartes drei Arten von Flugkörpern ein: Landungskapseln, Entertorpedos und Thunderhawk-Landungsschiffe. Landungskapseln sind einfache, ablativ Kapseln, die in einem schnellen Fall auf einen Planeten zustürzen und dabei von einem Ring aus Bremsdüsen gesteuert werden. Sie ähneln im Einsatz sehr den üblichen Rettungskapseln gewöhnlicher Schiffe. Auf Larras Landing untersuchte Landungskapseln zeigten, dass sie fünf bis zehn Kämpfer unter äußerst spartanischen Bedingungen befördern. Entertorpedos sind große, selbstlenkende Hohlgeschosse, die eine vergleichbare Anzahl von Truppen befördern und für Entertaktionen im Schiffskampf eingesetzt werden. Die Spitze des Torpedos enthält magnetische Klammern, Schockdämpfer und Explosivladungen, um die Außenhülle eines Zielschiffs zu durchbrechen. Sowohl in Landungskapseln als auch in Entertorpedos scheinen die Truppen während des Transports recht verwundbar zu sein, die Entdeckung dieser kleinen

Fahrzeuge dürfte sich dagegen als schwierig erweisen, wodurch die Verteidigungsmaßnahmen auf den letzten Moment vor der Ankunft beschränkt würden.

Thunderhawk-Landungsschiffe werden als Intrasystemtransporter eingesetzt, um Truppen, Ausrüstung und Munition zwischen Schiffen und Planeten oder zwischen Planeten, Monden und Asteroiden innerhalb eines Sternensystems zu befördern. Thunderhawks verfügen außerdem über ein für ihre Größe beträchtliches Arsenal an Raketen und Kanonen und geben den Space Marines direkte Feuerunterstützung, nachdem sie auf der Oberfläche abgesetzt wurden. Obwohl Thunderhawks relativ schwerfällig sind, machen ihre schwergepanzerten Hitzeschilde und ihre flexible Bewaffnung sie bei Abfangaktionen zu gefährlichen Gegnern. Die meisten Astartes Angriffskreuzer scheinen über wenigstens drei Landungsschiffe zu verfügen, die zusammengekommen gleichzeitig eine Kompanie der Space Marines transportieren können. Schlachtkreuzer verfügen vermutlich über jeweils wenigstens neun Thunderhawks, und in Ordensfestungen könnten gut dreißig oder mehr stationiert sein.

## MODUS OPERANDI

Trotz ihrer beträchtlichen Flottenkapazitäten sind die Schiffe der Space Marines in erster Linie auf den Transport, die Nachschublieferung und die Unterstützung der Bodentruppen ausgelegt. Eine typische Offensive gegen einen von Rebellen oder Aliens gehaltenen Planeten beginnt mit der Ankunft von Angriffskreuzern, welche die Schiffe des verteidigten Systems attackieren und eliminieren und eventuell eine versteckte Operationsbasis in einem Asteroidenfeld oder auf einem kleinen Mond errichten, falls ein längerfristiger Feldzug zu erwarten ist. Die Angriffskreuzer bewegen sich dann weiter, um orbitale Verteidigungsanlagen zu neutralisieren und planetengestützte Verteidigungslasersilos und Raketenbunker auszuschalten. Orbitale Verteidigungsstationen werden geentert und eingenommen (wie bei Larras Landing, Bray, Magdolon, Vanaheim und vielen anderen Gelegenheiten), und dann gegen die Bodenverteidigungen gerichtet oder einfach zerstört. Danach noch einsatzfähige Bodenverteidigungen werden von Scouttruppen sabotiert oder von Sturmtruppen der Hauptstreitmacht eingenommen, die mittels Landungskapseln zum Einsatz kommen. Wenn die Verteidigungseinrichtungen des Planeten schwach oder noch in der Hand verbündeter Truppen sind, ziehen es die Space Marines vor, direkt auf der Oberfläche des Planeten zu landen, oft mitten in einem entscheidenden Gefecht, um den beträchtlichen Schockeffekt ihrer Ankunft voll auszunutzen zu können. Neben des Transports und der Unterstützung von Bodentruppen übernehmen die Schiffe des Astartes auch Patrouillenoperationen, um ein System für einen begrenzten Zeitraum vor Piraten oder Überfällen zu schützen. Sie sehen dies allerdings offensichtlich als Aufgabe der Imperialen Flotte an, und Ordensmeister Verchen von den Iron Fists ging sogar so weit, uns für die Menge der Plünderer zu rügen, welche kürzlich das Purgatory-System und die Blockade um Dudzus durchbrachen. Zusammenfassend würde ich schließen, dass das Adeptus Astartes über starke Flottenverbände befehligt, die selbst ein schwer verteidigtes System überwinden können. Bei einer Flottenoperation wären sie vermutlich verglichen mit Imperialen Schiffen im Nachteil, weil sie primär auf Planetenlandungsaktionen ausgerichtet sind. Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass das Adeptus Astartes sich außer unter den günstigsten Umständen auf einen Schiff-zu-Schiff-Kampf einlassen würde, und stattdessen gegen Schiffsrouten vorgehen und Dock- und andere verwundbare Anlagen attackieren würde. Ich bete dafür, dass sie immer auf unserer Seite bleiben mögen.

# 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 eingehen, 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 eingehen, 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 eingehen, 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 Fabrikelwelten 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 bestausgerüstetsten 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 unpenkbaren 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
Gladus-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 Haupteinfallsrouten 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 RESERVEFLOTEN 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 Schiffsdesign 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!

### Seltene Vorkommnisse

In einer Reserveflotte kann es immer wieder passieren, dass unerwartete Ereignisse eintreten, wie zum Beispiel Panik oder gar eine Meuterei unter der Besatzung, unerklärliche 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



# RAMILIES-RAUMFESTUNGEN



Seit den frühen Tagen des Großen Kreuzzugs bilden Ramilies-Raumfestungen einen integralen Bestandteil imperialer Raumkampfstrategie. Gemäß uralter Mechanicus-Legenden ist ihr Design auf den sonst völlig unbekanntem Artisan-Magos Lian Ramilies zurückzuführen, der sie aus STK-Teilen zusammenbaute, welche er während der Säuberung der „Steinwelt“ Ulthax bergen konnte. Das hyperplasmatische Energieleitungssystem ist den Techpriestern ein Rätsel, da es jedoch auf einem STK beruht, kann es reproduziert werden, auch ohne seine Funktionsweise zu verstehen. Zudem besitzt dieses Energieleitungssystem eine Mindesthaltbarkeit von mehr als 3.000 Jahren. Diese Leitungen sind eine Grundvoraussetzung für den Trumpf der Raumfestung, ihre mächtigen Generatoren, welche das gesamte Konstrukt mit einer Warpblase umgeben können und so – nicht ohne die Hilfe von mindestens siebzehn Navigatoren und mit einer Begleitflotte aus Schleppern, Versorgungs- und Kriegsschiffen – interstellare Warpreise ermöglichen.

Solche Warpsprünge, die noch heute ein riskantes Unterfangen darstellen, haben bereits zum Verlust von über eintausendzweihundert Ramilies-Raumfestungen geführt. Allerdings bedeutet jede erfolgreiche Warpreise, dass sich ein Feldzug um mehrere Jahre verkürzt. Die Flotte muss sich nicht mehr Lichtjahre zurückziehen, um Reparaturen durchzuführen und Nachschub heranzubringen, denn mit der Ramilies befinden sich Nachschub, Reparaturdocks und Fabrikanlagen direkt hinter der Frontlinie.

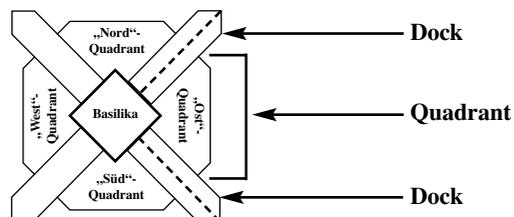
Die Ramilies selbst ist schwer bewaffnet und wird ihrem Ruf als Festung allemal gerecht. Auch ohne den Schutz imperialer Schiffe kann sie kleinere Flotten abwehren. Gelegentlich werden Ramilies als dauerhafte Orbitalstationen über umkämpften Planeten stationiert und ersetzen die sonst üblichen orbitalen Verteidiger. Um Cypra Mundi beispielsweise kreisen nicht weniger als sechs dieser gigantischen Festungen als Teil des Schutzgürtels. Andere Ramilies werden vom Adeptus Mechanicus als mobile Forschungsstationen eingesetzt, wenn es um

Erkundungsmissionen abseits zivilisierter Systeme geht. Wiederum andere werden von der Inquisition genutzt und dienen als geheime Stützpunkte dieser verschwiegenen und allmächtigen Organisation. Nicht zu verleugnen sind schließlich die blasphemischen Abbilder im Dienste der Chaosflotten. Diese verderbten Parodien der Ramilies sind so verhasst, dass ihre Zerstörung höchste Priorität unter den imperialen Kapitänen besitzt. Die letzte bestätigte Vernichtung fand bei Tauran Annulus statt und ist auf M.39 datiert. Auch Orks haben in mindestens sechs Fällen Raumfestungen schwer beschädigt und gekapert, wobei der „Skaggerak-Zwischenfall“ während der Flottenschau im Segmentum Obscurus (975.M41) zu den traumatischsten Erfahrungen der Imperialen Flotte zählt.

# SONDERREGELN DER RAMILIES-RAUMFESTUNG

## QUADRANTEN

Die Ramilies-Raumfestung ist dermaßen groß, dass Waffen, Schadenskapazität und Abwehrtürme auf vier „Quadranten“ aufgeteilt sind. Wenn die Festung beschossen wird, ziehst du eine gerade Linie vom Angreifer zum Mittelpunkt der Festung, um den betroffenen Quadranten zu ermitteln. Analog verhält es sich mit Flugkörpern, die stets den nächstgelegenen Quadranten angreifen – und nur diesen!



### Schablonen

Novakanonen und Armageddongeschütze können W6 Treffer nur auf dem voll getroffen Quadranten landen, nie auf mehreren Quadranten zugleich.

### Schaden und Kritische Treffer

Schaden und Kritische Treffer richten sich immer nur gegen den betroffenen Quadranten. Quadranten werden auch einzeln *beschädigt*, sobald die Schadenskapazität auf 6 oder darunter sinkt. Wenn ein Quadrant auf 0 Schadenspunkte reduziert wird, haben nachfolgende Treffer keine Auswirkung mehr. Behandle ihn als Asteroidenfeld.

### Sabotageaktionen

Sabotageaktionen richten sich immer nur gegen einen Quadranten.

### Enteraktionen

Die Ramilies-Raumfestung kann nicht geentert werden. Dafür bräuchte man mehrere Regimenter. Space Hulks sind die einzigen Schiffe, die versuchen dürfen, eine Ramilies zu entern.

### Schadenskontrolle

Reparaturtests werden für jeden Quadranten separat durchgeführt. Für alle sonstigen Zwecke

funktionieren die vier Quadranten wie vier separate Stationen, die „Rücken an Rücken stehen“. Die Festung gilt erst als zerstört, wenn alle vier Quadranten zerstört wurden. Dann wird einmal auf der Tabelle für katastrophalen Schaden gewürfelt.

## FLUGKÖRPER

Jeder Quadrant hat seinen eigenen Flugkörpervorrat, der sich bei einem Pasch wie üblich erschöpft. Basilika-Waffen verfügen dagegen über unbegrenzt viele Torpedos.

## SCHILDE UND BESCHUSSMARKEN

Jeder Quadrant hat seine eigenen Schildsysteme. Beschussmarken werden immer dort platziert, wo sie auftreten (am Festungsbase). In der Endphase entferntst du W6 Beschussmarken von der Festung als Ganzes.

## ANDOCKEN

Befreundete Schiffe in Basekontakt mit dem Ramilies-Modell dürfen stoppen, wie in einem Anziehungsfeld. Wenn sie wenden wollen, dürfen sie *Retrobrenner zünden*, ohne einen Kommandotest ablegen zu müssen. Wenn sich ein Schiff an einem der vier Docks befindet, kann es richtig andocken. Angedockte Schiffe erhalten zusätzlich vier Würfel für ihren Schadenskontrollwurf. Zudem können sie zuvor ausgegangene Flugkörper nachladen, indem sie zwei Spielzüge lang am Dock verbleiben und in beiden Spielzügen erfolgreich den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* geben. Im folgenden dritten Spielzug sind sie dann neu bestückt. Selbst am Dock können Schiffe und Raumfestung separat beschossen und angegriffen werden, wobei ein angedocktes Schiff die Sonderregel *Kombiniertes Abwehrfeuer* nutzen kann, mit allen daraus resultierenden Vor- und Nachteilen (Regeln siehe Warp Storm bzw. [www.games-workshop.de/gothic](http://www.games-workshop.de/gothic)).

## SONDERBEFEHLE

Anders als die meisten Raumstationen besitzt die Ramilies Kommunikationsstrukturen, die selbst denen eines Kriegsschiffs überlegen sind. Daher darf sie folgende 3 Sonderbefehle geben:

- Flugkörper nachladen
- Zielerfassung aktivieren
- Kollisionsalarm!

Ramilies-Raumfestungen sind üblicherweise mit erfahrenerem Personal bemannt und ermitteln den Moralwert wie ein Großkampfschiff. Eine Ramilies verfügt zudem über einen Wiederholungswurf. Du darfst einen Flottenkommandanten auf einer Ramilies stationieren, wonach die Festung seinen Moralwert verwendet und der Wiederholungswurf der Festung zu denen des Kommandanten addiert wird (und somit für die gesamte Flotte verwendet werden kann).

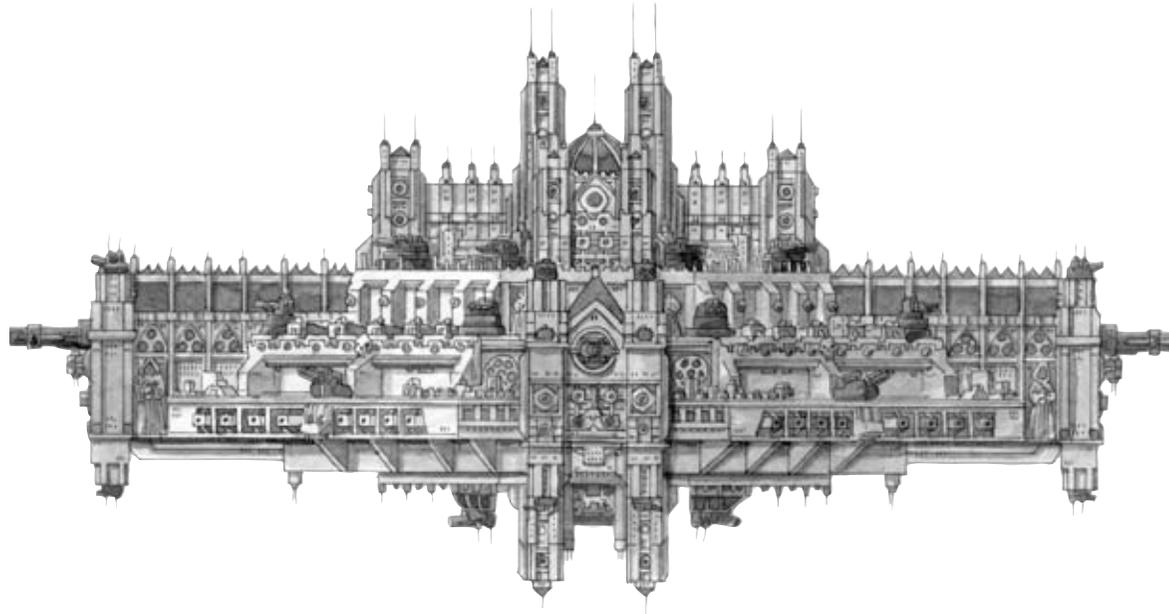
## KOMMANDOTESTS VERTEILEN

Die interne Kommunikation der Ramilies ermöglicht dem Spieler, jedem Quadranten einzeln Sonderbefehle zu geben oder mehrere (alle) Quadranten temporär zu einer „Schwadron“ zusammenzufassen, um somit nur einen Sonderbefehl geben zu müssen. Du darfst jeden Spielzug neue „Schwadronen“ bilden.

Ein Beispiel: Nord- und Ostquadrant sollen Flugkörper nachladen, während Süd- und Westquadrant ihre Zielerfassung aktivieren möchten. Du führst für jedes Duo nur einen Kommandotest durch. Du kannst sogar später im Spielzug einem einzelnen Quadrant Kollisionsalarm geben, sodass die übrigen Quadranten im folgenden Spielzug erneut Sonderbefehle erhalten dürfen.

Basilika-Waffen profitieren von den Sonderbefehlen *aller* Quadranten, sodass sie durchaus innerhalb eines Spielzugs *Flugkörper nachladen*, *Zielerfassung aktivieren* und *Kollisionsalarm* erhalten kann. Sobald irgendwo Kollisionsalarm gegeben wurde, halbiert sich Feuerkraft etc. der Basilika-Waffen wie gehabt.

# RAMILIES-RAUMFESTUNG ..... 875 Punkte



### Verfügbarkeit

Die Ramilies steht allen imperialen und Chaosflotten zur Verfügung.

### Aufstellung und Szenarios

Eine Ramilies kann als Orbitalverteidiger oder, in entsprechenden Szenarios (z.B. Planetare Invasion, Überraschungsangriff, Exterminatus), als Ersatz für einen Planeten eingesetzt werden. In solchen Szenarios dürfen orbitale Verteidigungsanlagen in 30 cm Umkreis um die Festung stationiert werden. Die Ramilies wird zudem aus dem Punktebudget der Flotte bezahlt, um ihre Seltenheit und Bedeutung darzustellen. Außerdem bedarf es in Wettkampfspielen der vorherigen Zustimmung des Gegners, um sie einzusetzen (Ihr Einsatz in Raumschlachten ist ohnehin sehr unwahrscheinlich). Nichtsdestotrotz eignet sie sich als nette Überraschung in Szenarios mit einem Spielleiter.

### Die Ramilies-Raumfestung in Kampagnen

In einer Kampagne darf die Festung nur von Kommandanten mit Ruhm 11+ eingesetzt werden, indem sie einen Wunsch erfolgreich (5+) an das Hauptquartier richten. Alternativ kann der Spieler eine seiner Fabrik- oder Makropolwelten aufgeben und erhält dann als Ausgleich eine Ramilies. Eine Ramilies generiert Reparaturpunkte wie eine Piratenbasis, und Spieler können sie wie eine Piratenbasis suchen und angreifen (siehe Seite 151 im Regelbuch). Zusätzlich erlaubt dir die Festung, ein ins Trockendock zurückgezogenes Großkampfschiff oder eine Eskortschiffschwadron bei einer 4+ schon im nächsten Spiel wieder einsetzen zu können.

Wenn eine Ramilies entdeckt wurde, kann sie bewegt werden, um erneut „unterzutauchen“. Entscheidet sich der Spieler für eine Versetzung, muss er einen W6 würfeln. Bei einer 1 geht die Festung im Warp verloren und wird aus dem Flottenregister gestrichen. Bei einer 2+ gelingt die Neustationierung, und die Festung muss erneut gefunden werden, bevor sie angegriffen werden kann.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/12 pro Quadrant	0 cm	0	4 pro Quadrant	5+	4 pro Quadrant
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
QUADRANT-BATTERIEN					
Waffenbatterie	60 cm	12	Quadrant		
Lanzenbatterie	60 cm	5	Quadrant		
Flughangars	Jäger: 30 cm Bomber: 20 cm	4 Schwadronen	-		
BASILIKA-BATTERIEN					
Waffenbatterie	45 cm	4	360°		
Torpedolafette	30 cm	9	360°		

**KRITISCHE TREFFERTABELLE DER RAMILIES-RAUMFESTUNG**

2W6- Wurf	Zusätzl. Schaden	Auswirkung
2-3	+0	<b>Lanzenbatterie beschädigt:</b> Die Lanzenbatterie des Quadranten wurde kritisch getroffen und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn sie repariert wurde.
4	+0	<b>Primärbewaffnung beschädigt:</b> Schwere Schäden bringen einen Teil der Waffenbatterien zum Schweigen. Halbiere die Feuerkraft, bis der Schaden repariert wird.
5	+0	<b>Flughangars beschädigt:</b> Schwere Explosionen erschüttern die Flughangars. Bis zur Reparatur der Schäden dürfen keine Flieger starten.
6	+1	<b>Reaktoren getroffen:</b> Die hyperplasmatischen Reaktoren nehmen Schaden, sodass die Energieversorgung gedrosselt werden muss. Bis zur Reparatur werden Schilde und Abwehrtürme halbiert.
7	+0	<b>Feuer an Bord:</b> Gasleitungen bersten und lösen überall Brände aus. Solange diese in der Endphase nicht durch einen gelungenen Reparaturwurf gelöscht werden, brennt das Feuer weiter und verursacht zum Ende jeder eigenen Endphase einen weiteren Treffer.
8	+W3	<b>Hüllenbruch:</b> Ein gewaltiger Riss zieht sich durch die Außenhülle, wodurch Matrosen, Ladung und Geräte ins Weltall geschleudert werden.
9	0	<b>Kommandoturm getroffen:</b> Einer der Türme der Basilika wird weggesprengt. Der Moralwert der Ramilies fällt um 2 Punkte. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
10	0	<b>Schildgeneratoren zerstört:</b> Die Schildgeneratoren überladen und brennen aus. Die Schildstärke des Quadranten reduziert sich für den Rest des Spiels auf 0. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
11	+W3	<b>Volltreffer Basilika!</b> Die Basilika wird schwer getroffen, und die Torpedomagazine explodieren. Jeder Quadrant erleidet W3 Treffer und alle Waffen der Basilika sind für den Rest des Spiels vernichtet.
12	+W6	<b>Reaktorkollaps!</b> Der Hauptreaktor wird getroffen, und alle Quadranten erleiden durch die Explosionswelle zusätzliche W6 Treffer. Würfle noch einmal auf dieser Tabelle und wende das Ergebnis auf den ursprünglich getroffenen Quadranten an.

**DIE RAMILIES-RAUMFESTUNG UND KRITISCHE TREFFER**

Einige der größeren Verteidigungsanlagen, wie zum Beispiel die Ramilies, verfügen über eine Schadenskapazität von mehreren Treffern. Sollten solche Verteidiger Treffer erleiden, werden sie genau wie Großkampfschiffe behandelt. Sie können kritische Treffer erleiden, genau wie Großkampfschiffe, und sie werden *beschädigt*, sobald ihre Schadenskapazität auf die Hälfte oder darunter fällt. Beachte, dass Kritische Treffer immer nur einen Quadranten betreffen, es sei denn, das Ergebnis sagt explizit etwas anderes. Verwende die Tabelle links.

**DIE RAMILIES-RAUMFESTUNG UND KATASTROPHALER SCHADEN**

Sobald die Schadenskapazität aller 4 Quadranten auf 0 sinkt, würfelst du mit einem W6 auf der unten stehenden Tabelle, um zu sehen, was mit dem Wrack passiert.

**TABELLE FÜR KATASTROPHALEN SCHADEN**

W6- Wurf	Beschuss- marken	Auswirkung
1-2	0	<b>Wrack:</b> Die strukturelle Integrität bleibt weitestgehend erhalten, und auf einigen Decks funktionieren weiterhin der Lebenserhaltungssysteme. Die Sichtlinie durch die Festung bleibt blockiert, und jede Bewegung hindurch zählt als Bewegung durch ein Asteroidenfeld.
3	0	<b>Struktur zerstört:</b> Die Festung zerbirst und verwandelt sich in ein Asteroidenfeld mit 15 cm Durchmesser.
4-5	2W6	<b>Plasmareaktoren kollabieren:</b> Die Reaktoren der Station überladen und bewirken eine spektakuläre Explosion. Jedes Schiff in 4W6 cm Umkreis erhält acht Lanzenschüsse. Sämtliche Flugkörper in diesem Radius werden sofort zerstört. Alle anderen Schiffe, Verteidigungsanlagen und Flugkörper auf dem Spielfeld erleiden den Effekt eines Sonnensturms (geh davon aus, dass eine 6 gewürfelt wurde) mit der Ramilies als Zentrum/Sonne. Schlussendlich ersetzt du die Festung durch 2W6 Beschussmarken.
6	0	<b>Warpblase implodiert:</b> Die Ramilies wird in den Warp gesogen. Jedes Schiff und jede Flugkörpermarke in 4W6 cm Radius erhält vier Lanzenschüsse. Danach wird die Festung durch einen Warpriss ersetzt (siehe Raumflotte-Gothic-Regelbuch auf Seite 45). Sämtliche Flugkörper und Schiffe werden augenblicklich 15 cm in Richtung Warpriss bewegt. Gelangt jemand in den Warpriss, werden die Auswirkungen wie normal ausgewürfelt.

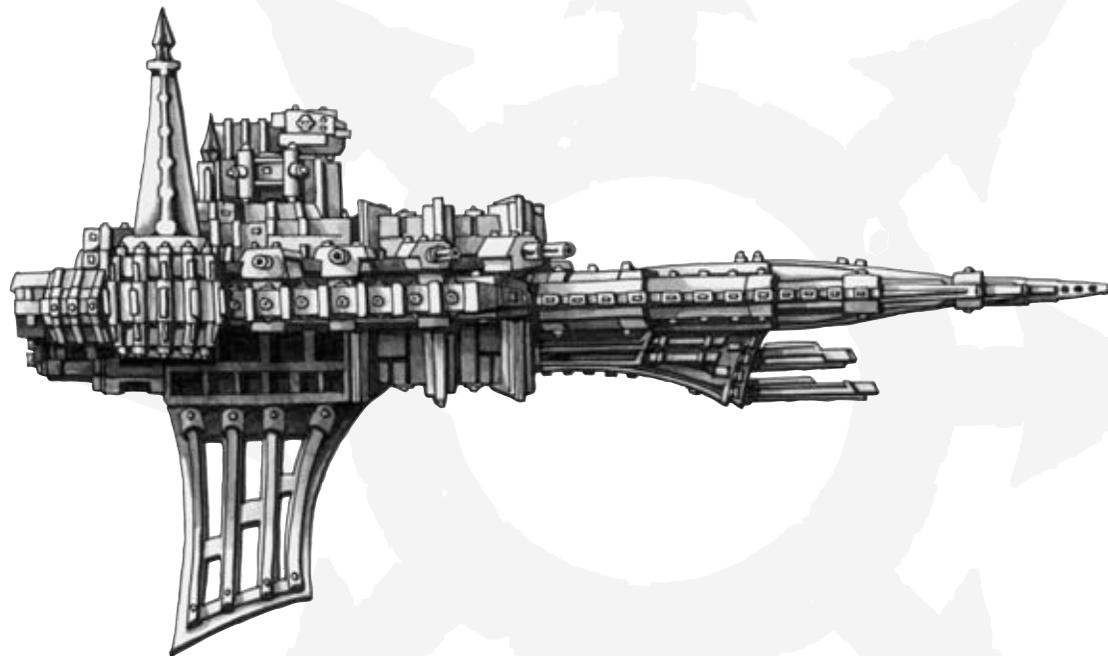
# DIE VERRÄTERFLOTTEN

CHAOSSCHIFFE

„MENSCH UND STAHL – BEIDE HABEN SICH SEITHER VERÄNDERT..“

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der Fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macraoga, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

# DER PLANETENKILLER ..... 505 Punkte



Die Ursprünge dieses gigantischen Raumschiffs, bekannt und gefürchtet unter dem Namen „Planetenkiler“, sind den Flottenbehörden des Imperiums ein Rätsel. Er weist keinerlei Ähnlichkeiten mit imperialen Schiffen auf, und daher muss angenommen werden, dass er unter Abaddons Kommando im Wirbel des Chaos konstruiert wurde, kurz vor dem Gothic-Krieg. Tatsächlich bezweifeln Konstrukteure des Adeptus Mechanicus, dass der Bau eines solchen Kolosses physikalisch außerhalb des Warpraums überhaupt möglich ist. Man weiß bisher nur von der Existenz eines einzigen Planetenkillers, der im Gothic-Krieg als Flaggsschiff für Abaddon den Vernichter diente. Abgesehen von der gewaltigen Armageddonkanone im Schiffszentrum umfasst das Waffenarsenal auch unzählige weit reichende Lanzen- und Geschützbatterien sowie Torpedolafetten. Die einzige Schwäche des gut gepanzerten und durch starke Schildgeneratoren geschützten Planetenkillers scheint seine niedrige Geschwindigkeit zu sein.

Es war wahrscheinlich die Schwerfälligkeit des Schiffs, die seinen Untergang besiegelte, als kurz nach der Vernichtung von Kharlos II die Lunar-Kreuzerschwadron *Omega* Torpedosalve um Torpedosalve auf den trägen Schiffsrumpf feuerte.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/14	20 cm	45°	4	5+	5
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Waffenbatterie – Bug		60 cm	12	Links/Front/Rechts	
Waffenbatterie – Backbord		60 cm	6	Links	
Waffenbatterie – Steuerbord		60 cm	6	Rechts	
Lanzenbatterie – Deck		60 cm	6	Links/Front/Rechts	
Torpedos – Bug		30 cm	9	Links/Front/Rechts	
Armageddonkanone		90 cm	siehe Sonderregeln	Front	

**Beachte:** Der Planetenkiler ist sehr träge und kann daher nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

„Und somit schließen wir, dass eine solche Maschine nicht existieren kann, und dass jeder, der Gegenteiliges behauptet, getäuscht wurde.“  
 Es konnte weiterhin nachgewiesen werden, dass die Zerstörungen auf der Oberfläche von Kharlos II das Ergebnis seismischer Aktivitäten sind.  
 – Abschlussbericht über die Zerstörung auf Kharlos II, vorgelegt vom imperialen Ausschuss für Moralische Wahrheit

## SONDERREGELN DES PLANETENKILLERS

### DIE ARMAGEDDONKANONE

Die Armageddonkanone darf nicht abgefeuert werden, wenn das Schiff *beschädigt* ist oder Sonderbefehle wie *Retrobrenner zünden*, *Volle Kraft voraus* oder *Kollisionsalarm!* gegeben hat. Sie kann zudem nur direkt nach vorne abgefeuert werden. Wenn du die Armageddonkanone einsetzt, platzierst du die Novakanonen-Schablone am Bug des Planetenkillers und bewegst sie 90 cm direkt nach vorn. Berührt das Loch in der Mitte ein Schiffsbasis (Freund oder Feind!), erleidet das Schiff W6 automatische Treffer. Wenn der äußere Bereich der Schablone ein Schiff berührt, erleidet dieses einen automatischen Treffer. Die Treffer werden wie üblich von Schilden absorbiert (Holofelder wirken ebenfalls). Flugkörper, die von der Schablone berührt werden, werden sofort vernichtet. Nachdem die Armageddonkanone abgefeuert wurde, muss sie mit dem Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* aufgeladen werden. Wenn du dabei zwei Sechsen würfelst, ist etwas schief gelaufen. Das Schiff erleidet einen kritischen Treffer (würfle nur auf der Tabelle für kritische Treffer), und außerdem kann die Armageddonkanone in diesem Spiel nicht wieder eingesetzt werden. Bei einem beliebigen anderem Pasch kann die Kanone noch einmal abgefeuert werden, bevor sie für den Rest der Schlacht wegen Überhitzungsgefahr abgeschaltet werden muss. Da der Planetenkiller auch über Torpedos verfügt, kann es passieren, dass du im selben Spielzug für beide

Waffen einen Nachlade-Test durchführen musst. In diesem Fall würfelst du nur einmal für beide Systeme. Ein 6er-Pasch würde dann bedeuten, dass die Armageddonkanone nach einem kritischen Treffer aussteigt und gleichzeitig die Torpedos ausgehen.

### DER PLANETENKILLER IM EXTERMINATUS-SZENARIO

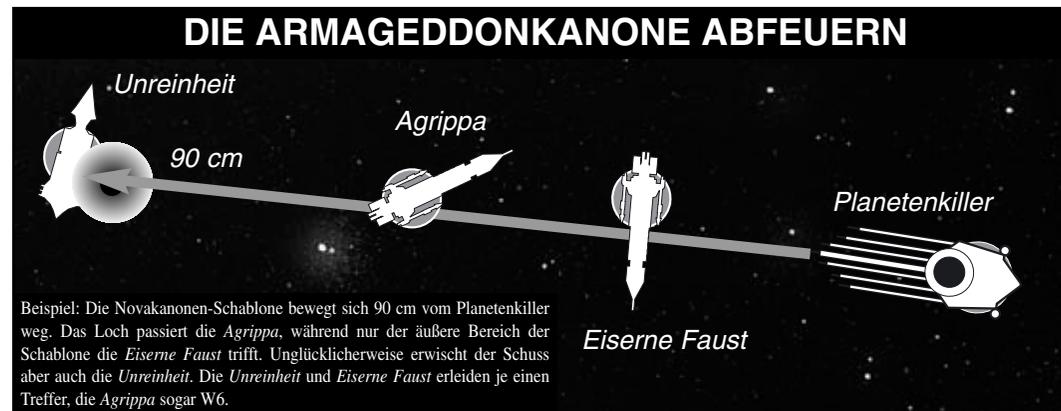
Der Planetenkiller – sein Name lässt es vermuten – ist speziell für den Angriff auf Planeten konstruiert und besonders gut für das Exterminatus-Szenario geeignet. Ist die Chaosflotte der Angreifer, kannst du den Planetenkiller an Stelle spezieller Exterminatus-Schiffe oder einer Schwarzen Festung einsetzen. Der Planetenkiller büßt als Exterminator keine seiner Waffen ein. Wenn die Armageddonkanone allerdings aus irgendwelchen Gründen ausfällt, hat der Chaospieler keine Möglichkeit mehr, den Planeten zu zerstören und verliert das Spiel automatisch. Obwohl der Planetenkiller in den niederen Orbit muss, um einen Planeten vernichtenden Schuss abzugeben, muss er sich weder auf 45 cm einer Spielfeldkante nähern, um die Armageddonkanone zu aktivieren, noch eine 4+ würfeln, um den Planeten zu zerstören.

### DER PLANETENKILLER IN ANDEREN SZENARIOS

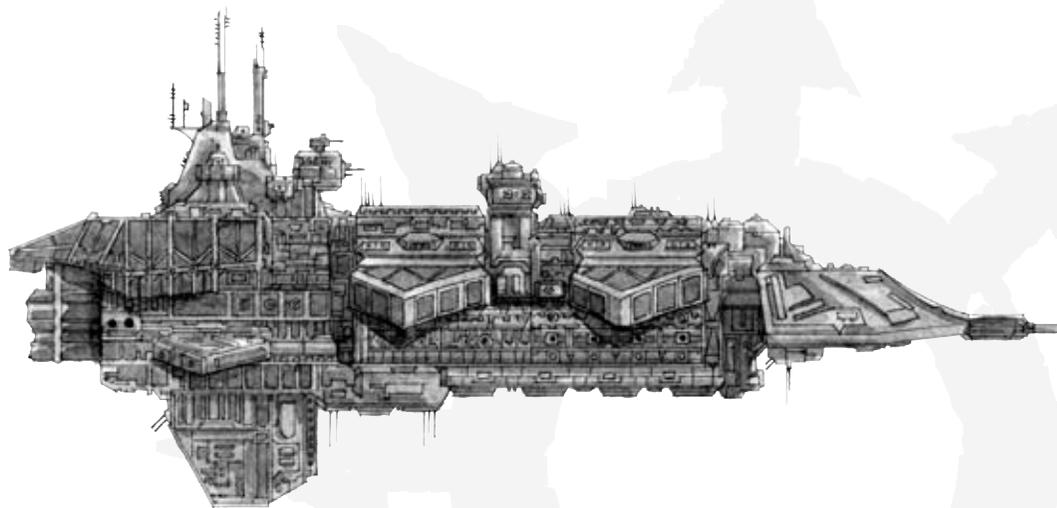
*Der Planetenkiller tritt äußerst selten bei gewöhnlichen Flottenbegegnungen in Erscheinung, viel häufiger hingegen in besonderen Szenarios. Meist ist der Planetenkiller selbst Anlass für eine Schlacht. Das Szenario drei, Überfall, eignet sich zum Beispiel gut: Der Chaospieler übernimmt die Rolle des Verteidigers, während der Angreifer den Planetenkiller beschädigen oder vernichten muss, um das Szenario zu gewinnen.*

*Eine Variante des „Zerstöre den Planetenkiller“-Szenarios bietet der Überraschungsangriff (Szenario vier). Anstelle um einen Planeten ist die Chaosflotte um einen Planetenkiller stationiert, der gerade Reparaturen unterzogen wird o.ä. Der Planetenkiller kostet keine Punkte, ist aber zu Beginn des Spiels inaktiv, wie die restlichen Verteidiger auch. Er kann sich nicht bewegen oder schießen, Schilde und Abwehrtürme funktionieren jedoch. Die Angreifer müssen den Planetenkiller wenigstens beschädigen, um zu gewinnen.*

*Analog könntest du das Konvoi-Szenario spielen, wobei der Planetenkiller für acht Transportschiffe zählt. Seine Größe und Trägheit gleichen dabei seine Feuerkraft wieder aus. Erreicht der Planetenkiller unbeschädigt die gegenüber liegende Spielfeldkante, hat der Chaospieler gewonnen. Wenn er beschädigt wurde, bedeutet dies einen knappen Sieg für die Angreifer, während die Vernichtung einen klaren Sieg bedeutet.*



# CHAOS RETALIATOR-PANZERKREUZER ..... 275 Punkte



Die Retaliator-Klasse war einst Bestandteil der Galan-V-Garnisonsflotte, die sich M35 gegen das Imperium auflehnte. Während einer zweitägigen Schlacht um die drei Monde des Planeten wurden vier Verräterschiffe und drei imperiale Kreuzer zerstört, bis die Renegaten, zur Aufgabe gezwungen, in den Warp fliehen konnten. Angeführt wurden sie vom Flaggschiff der Schwadron, der *Feindfluch*. Seit dem Verrat von Galan wurde die Schwadron (die kurz darauf den Namen ihres Flaggschiffs annahm) in drei unterschiedlichen Chaosflotten gesichtet und kämpfte im Segmentum Obscurus, Segmentum Solar sowie im Segmentum Ultima. Die *Feindfluch* und ihre Schwesterschiffe wurden das letzte Mal beim Überfall auf Magdellan Primus gesichtet, der vor über 100 Jahren stattfand, und bei dem fünfzig Prozent der orbitalen Verteidigungsanlagen zerstört wurden.

## BERÜCHTIGTE SCHIFFE

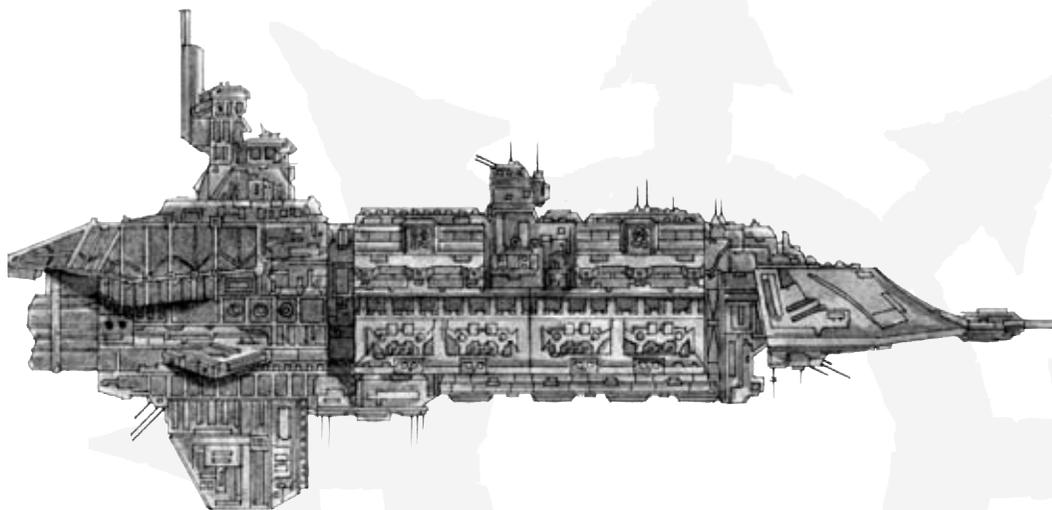
*Feindfluch*

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Panzerkreuzer/10	20 cm	45°	3	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	6	Links	
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	6	Rechts	
Lanzenbatterie - Backbord		45 cm	2	Links	
Lanzenbatterie - Steuerbord		45 cm	2	Rechts	
Flughangars - Backbord		Sensenwind-Jäger: 30 cm Höllengefeuer-Bomber: 20 cm Tarantel-Enterboote: 30 cm	2 Schwadronen	-	
Flughangars - Steuerbord		Sensenwind-Jäger: 30 cm Höllengefeuer-Bomber: 20 cm Tarantel-Enterboote: 30 cm	2 Schwadronen	-	

**Sonderregeln:** Die *Feindfluch* besitzt verbesserte Triebwerke und darf sich zusätzlich 5W6 cm bewegen, wenn sie den Sonderbefehl Volle Kraft voraus erhalten hat. Dies kostet keine zusätzl. Punkte.

Wenn Schiffe einer bestimmten Klasse als Verräter bekannt sind, müssen die imperialen Admiräle genau abwägen, ob sie die übrigen Schiffe weiter in Dienst nehmen wollen. Zwar kommt es vor, dass einzelne Schiffe unabhängig vom Schiffstyp dem Chaos anheim fallen, aber wenn eine Schiffsklasse zu großen Teilen überläuft, kann nicht der Zufall allein verantwortlich gemacht werden. Bereits durch Fehler beim Bau, eventuell unter Anweisung eines korrupten Techmagos, kann das Schiff nicht ausreichend vom Einfluss des Warp geschützt worden sein, oder das Design enthält bestimmte Formen, Proportionen und Materialverbindungen, welche die finsternen Energien des Chaos anziehen und das Schiff anfällig für die Chaosmächte machen. In diesem Fall hilft es wenig, wenn Kapitän und Besatzung sonst sehr loyal sind.

## CHAOS EXEKUTOR-PANZERKREUZER ..... 210 Punkte



## BERÜCHTIGTE SCHIFFE

*Königsblut*

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Panzerkreuzer/10	20 cm	45°	3	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Lanzenbatterie - Backbord		30 cm	4	Links	
Lanzenbatterie - Backbord		45 cm	2	Links	
Lanzenbatterie - Steuerbord		30 cm	4	Rechts	
Lanzenbatterie - Steuerbord		45 cm	2	Rechts	

Heute befindet sich die Exekutor-Klasse nicht mehr in imperialen Diensten. Überhaupt wurden nur wenige dieser Panzerkreuzer gebaut; die meisten in den Werften von Hydraphur und auf umliegenden Fabrikwelten. Die Exekutor wurde als Lanzenboot konzipiert und war als solches bei imperialen Flottenkommandanten, die sie als probates Mittel gegen schwer bewaffnete Kreuzer schätzten, durchaus beliebt.

Im Laufe der Jahre schwand die Zahl der Exekutor-Panzerkreuzer, denn Verluste wurden nicht ersetzt. Eine der letzten Schwadronen unter der Führung der *Königsblut* wurde den Verteidigern des Tors von Cadia zugewiesen. Bei einer Vergeltungsmission gegen Chaospiraten aus dem Wirbel des Chaos nahm auch die *Königsblut* und ihre Schwesterschiffe teil. Nachdem man die Chaosschiffe schlagen konnte, nahmen die *Königsblut* und ein Duzend weiterer Schiffe die Verfolgung auf. Sie wurden nie wieder gesehen, und ihr Schicksal bleibt ein Mysterium. Viele glaubten, sie seien in eine Falle geraten und zerstört worden. Fünf Jahrhunderte später wurden dann drei der verloren geglaubten Schiffe, darunter die *Königsblut*, erneut gesichtet – diesmal jedoch als Teil einer Chaosflotte unter dem Befehl des Kriegsherren Arca Finsterbrut. Es sind wahrscheinlich die letzten Panzerkreuzer dieser Klasse.

Nicht alle Besatzungsmitglieder eines Verräterschiffs sind notwendigerweise auch Überläufer. Ein korruptierter Kapitän hat vielleicht nur eine Hand voll Offiziere und Quartiermeister auf seine Seite ziehen können, mit deren Hilfe er die übrige Besatzung versklavt und gegen ihren Willen zu Dienern des Chaos macht. Unter solchen Umständen dauert es jedoch nicht lange, bis auch die Besatzung dem Chaos anheim fällt oder gleichmütig ihrem neuen Herren folgt. Nur in Ausnahmefällen bewahren Rechtgläubige ihre alte Loyalität und bekämpfen die neuen Meister. So geschah es auf dem Verräterschiff Desmeria, das zerstört werden konnte, indem die Raumflotte Artemis Melterbomben in die Widerstandsnester der Loyalisten teleportierte. In Guerillakämpfen sprengten sich die Imperatortreuen zu den Plasmareaktoren durch und opferten sich im Namen des Imperators, indem sie den Zentralreaktor sprengten. So führten sie die Verräter der gerechten Strafe zu und verhinderten weitere Verluste auf Seiten der Imperialen Flotte.

# DÄMONENSCHIFFE

## Besessene Schiffe des Chaos

Wer kennt schon das Geheimnis, das sich hinter der Existenz der Dämonenschiffe verbirgt? Einige behaupten, sie würden entstehen, wenn sich die Crew eines Schiffs den Dunklen Göttern opfert, um im Gegenzug Unsterblichkeit zu erlangen. Andere argumentieren, es seien Schiffe der Verdammten, verurteilt zu ewig währendem Dienst durch Rituale, die jeder Beschreibung spotten. Jene, die den Warp kennen, halten Dämonenschiffe schlicht für Schiffe, die längere Zeit im Warp verschollenen bleiben. Seit Jahrhunderten oder gar Jahrtausenden verloren, kehren sie eines Tages zurück, bevölkert von den Kreaturen des Warp.

Geschichten über Dämonenschiffe gibt es seit den Gründertagen des Imperiums. Oft gleichen sie Phantomen, die so plötzlich verschwinden wie sie erschienen sind, ohne Spuren ihrer Existenz zu hinterlassen. Das große Raumdock über Sorraspair 3 wurde angeblich von einer solchen Erscheinung heimgesucht, bevor es M.37 durch die Thousand Sons vernichtet wurde. Legenden zu Folge besaß die Erscheinung die Form eines Schlachtschiffs von uraltem Design, das in Flammen gehüllt die Station umkreiste und wiederholt um Einlass flehte.

Unter Navigatoren gibt es Gerüchte, nach denen Spektralschiffe ein permanentes Dasein im Warp fristen. Die Navigatoren nehmen diese Schiffe gleichzeitig als pervertierte Menschenschiffe und als dämonische Entitäten wahr. In einigen Erzählungen heißt es, dass diese Dämonenschiffe im Fahrwasser anderer Schiffe aus dem Warp austreten. Dies führt zu der Theorie, dass Dämonenschiffe nur mit Hilfe anderer Schiffe das materielle Universum betreten können und ansonsten im endlos wandelnden Ozean des Grauens gefangen bleiben. Aber auch für diese Theorie gibt es keine stichhaltigen Beweise.

Obwohl die meisten Geschichten über Dämonenschiffe sie als Einzelgänger darstellen, gibt es übergelaufene Navigatoren, die in Verhören

angedeutet haben, dass Dämonen bereitwillig Pakte schließen, um den Warp verlassen zu können. Normalerweise ist die Zeit, die sich ein Dämon im Realraum aufhalten kann, sehr begrenzt. Ohne die Energien des Warp verliert er an Kraft und löst sich schließlich auf. Dieser Prozess kann jedoch verhindert bzw. verzögert werden, indem Rituale durchgeführt werden oder der Dämon an ein Objekt bzw. Wesen gebunden wird. Wie genau dies bewerkstelligt wird, bleibt ein Geheimnis, aber es spricht Vieles dafür, dass ein Raumschiff die Stabilität einer Dämonenstreitmacht merklich verbessern würde. In Kriegszeiten könnten mächtige Zauberer wie Abaddon solche Schiffe in ihre Dienste nehmen und somit die Schlagkraft ihrer Flotte vergrößern.

Die Sichtungen von Dämonenschiffen hängen anscheinend direkt mit dem Auftreten von Warpstürmen zusammen. Sollte sich dieser Zusammenhang bewahrheiten, gibt es gute Gründe sich zu sorgen: Nicht weniger als sieben Warpstürme toben zur Zeit, einige seit Jahrhunderten. Wenn es also möglich sein sollte, Dämonenschiffe in den Dienst einer Chaosflotte zu stellen, dann ist jetzt der beste Zeitpunkt dies zu tun.

### Dämonenschiffe bauen

Dämonenschiffe lassen sich am besten herstellen, indem du einzelne Schiffssektionen durch dämonische Auswüchse ersetzt. Das Schiffsprofil bleibt dadurch unbeeinflusst – es geht schlicht darum, Dämonenschiffe als solche kenntlich zu machen. Die Farbseiten dieses Buchs liefern nützliche Tipps zu Umbauten und Bemalung deiner Dämonenschiffe.

### DÄMONENSCHIFFE BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Das Profil des Schiffs, das zu einem Dämonenschiff aufgewertet wird, bleibt unverändert. Auch eventuelle Umbauten an den Waffensektionen ändern nichts am Schiffsprofil.

Die Punktkosten, um ein Großkampfschiff zu einem Dämonenschiff aufzuwerten, betragen:

Schlachtschiff .....	+50 Punkte
Panzerkreuzer .....	+30 Punkte
Schwerer Kreuzer .....	+25 Punkte
Kreuzer .....	+20 Punkte

Auf einem Dämonenschiff darf kein Kriegsherr stationiert werden, selbst wenn es das größte (sprich teuerste) Schiff deiner Flotte ist. Dies ist eine Ausnahme zu den sonst üblichen Regeln. Ein Dämonenschiff darf außerdem keine Besatzung aus Chaos Space Marines besitzen. Du darfst eine beliebige Zahl Großkampfschiffe in Dämonenschiffe umwandeln, wobei folgende Einschränkungen zu beachten sind.

Dämonenschiffe dürfen keine Exterminatus-Waffen erhalten und bringen keine Landungspunkte bei planetaren Invasionen (die Dämonen sind an die Hülle des Schiffs gebunden, können jedoch alle Arten von Enteraktionen durchführen, da dies eher kurzzeitige Aktionen sind).

Jedes Dämonenschiff kann ein einzelnes Mal des Chaos zu den üblichen Kosten erhalten (siehe Raumflotte Gothic Regelbuch).

Moralwerte werden wie üblich ausgewürfelt (d.h. 1=6, 2 & 3=7, 4 & 5=8, 6=9).

## SONDERREGELN DER DÄMONENSCHIFFE

### AUSTRITT AUS DEM WARP

Dämonenschiffe müssen nicht zusammen mit dem Rest der Flotte vor Spielbeginn aufgestellt werden (sie dürfen jedoch, wenn du es möchtest). Stattdessen haben sie die Möglichkeit, im Warp zu lauern, bis sie von Chaoschiffen beschworen bzw. von den reifen Seelen der Feindschiffe angelockt werden. In der Endphase eines jedes Chaosspielzugs, außer des ersten, dürfen Dämonenschiffe wie folgt den Realraum betreten:

Wähle ein befreundetes oder gegnerisches Großkampfschiff (!) aus, denn nur solche besitzen genug Anhänger bzw. Opfer, um ein Dämonenschiff anzulocken. Platziere das Dämonenschiff innerhalb von 20 cm um das ausgewählte Großkampfschiff, in beliebiger Ausrichtung. Als nächstes würfelst du 4W6 und einen Abweichungswürfel und positionierst das Dämonenschiff entsprechend neu, wobei das Schiff seine Ausrichtung beibehält. Bei einem Treffer-Symbol bleibt das Schiff an Ort und Stelle.

Das ankommende Dämonenschiff wird nicht von Himmelskörpern betroffen und löst keine Flugkörperangriffe aus, auf denen es möglicherweise landet. Wenn es in direkten Kontakt mit Schiffen gerät, bewege es maximal 1 cm, so dass es keine Schiffe mehr berührt.

### DÄMONENSCHIFFE IM SPEKTRALSTADIUM

Das Dämonenschiff ist nun in das Gefüge des Realraums eingedrungen und beginnt, sich zu manifestieren. Es ist noch nicht vollständig präsent, aber real genug, um von gegnerischen Schiffen geortet zu werden. Es befindet sich im Spektralstadium und gleicht einem Geisterschiff. Feindliche Schiffe erleiden einen -1 Malus auf ihren Moralwert, wenn sie sich innerhalb von 15 cm um ein Geisterschiff befinden (zusätzlich zu eventuellen Abzügen für das Mal des Slaanesh). Davon abgesehen nimmt es in keiner Weise Einfluss auf das Spiel, kann aber auch selbst nicht beschädigt werden. Es kann keine Flugkörper starten, Minen auslösen oder sonst wie mit dem Spielgeschehen interagieren.

Am Ende jeder folgenden Chaos-Endphase darf sich das Geisterschiff komplett manifestieren. Es muss jedoch nicht und kann beliebig lange als Geisterschiff bestehen. Wenn du dich für die vollständige Manifestierung entscheidest, würfle einen W6: bei einer 2+ manifestiert sich das Schiff. Diese Umwandlung kann nicht stattfinden, wenn sich das Dämonenschiff in Kontakt mit Feindschiffen befindet. Nach der Umwandlung dürfen in derselben Endphase keine Aktionen (Teleportattacken u.ä.) durchgeführt werden. Von da an kämpft das Dämonenschiff wie ein normales Schiff.

### SPUKERSCHEINUNG

Ein Dämonenschiff kann am Ende jeder Chaos-Bewegungsphase einen taktischen Rückzug antreten, ohne dafür würfeln zu müssen. Es verschwindet einfach spurlos im Warp.

Ein zurückgezogenes Dämonenschiff darf noch im selben Spielzug wieder das Spiel betreten. Dabei kommen die bereits erläuterten Regeln zur Geltung. Wenn das Schiff Schaden erlitten hat, kann es bei seiner Rückkehr teils repariert worden sein. Würfle dazu einen W6.

<b>1,2 oder 3</b>	Keine Veränderung
<b>4 oder 5</b>	+1 Punkt SK
<b>6</b>	+2 Punkte SK

Addiere +1 bei Schlachtschiffen.

Addiere +1 pro kompletten Spielzug, den das Dämonenschiff im Warp verbracht hat.

Ein zurückkehrendes Dämonenschiff kann nie mehr Schadenspunkte besitzen, als ursprünglich im Profil vermerkt. Zur Siegespunktberechnung zählt am Spielende jedes Schiff als zurückgezogen, das sich im Laufe des Spiels mindestens einmal zurückgezogen hat (selbst wenn es später wieder aufgetaucht ist) – es sei denn, es wurde beschädigt oder zerstört: dann werden Siegespunkte für ein beschädigtes bzw. zerstörtes Schiff berechnet.

Umgekehrt ist es aber auch möglich, dass eine Hand voll heimlicher Verräter ein ganzes Schiff in den Untergang treibt – ohne dass der Kapitän oder leitende Offiziere davon wissen. Ein einsamer Ingenieur, der in einem abgelegenen Teil eines Maschinenraums arbeitet, wird vielleicht Monate lang nicht kontrolliert und kann in dieser Zeit nach und nach die Konfiguration des Warpantriebs modifizieren, ohne dass jemand Verdacht schöpft. Im Laufe der Zeit wird die Warpfrequenz zu einem Leuchtfeuer im Reich des Chaos, und bei jeder Warpreise werden Verräterschiffe und ihre dämonischen Meister angelockt. Die Wesen des Warp verseuchen das Schiff langsam und erlauben den finsternen Mächten, ihren korrumpierenden Einfluss überall auf dem Schiff geltend zu machen. Somit kann ein einziger Ingenieur die Seelen der kompletten Schiffsmannschaft dem Chaos darbringen und ihren Untergang besiegeln, ohne dass sein Verrat jemals offenbart wird.

# ABADDON DER VERNICHTER

## Geißel des Gothic-Sektors

Abaddon war zweifellos die treibende Kraft hinter dem Schwarzen Kreuzzug, der zwischen 142.M41 und 160.M41 im Gothic-Sektor wütete. Welche Mittel er anwandte, um die Flotten der zahllosen Kriegsherren des Chaos um sich zu sammeln, ist bis heute unbekannt. Doch selbst seine übernatürlichen Führungsqualitäten mussten bei der Koordination eines solch anarchischen Bündnisses bis zum Äußersten gefordert worden sein. Abaddons eigene Kriegsflotte war die mächtigste im Gothic-Sektor – und auch die letzte, die geschlagen wurde. Ein Großteil seiner Erfolge ist auf den Planetenkiller und die Schwarzen Festungen zurückzuführen, die er den finsternen Mächten des Chaos unterwerfen konnte.

Vor über 10.000 Jahren, während des Großen Kreuzzugs, eroberte Abaddon, damals Space Marine Captain in der ersten Kompanie der Lunar Wolves, zahllose Welten im Namen des Imperators. Die Lunar Wolves befreiten unzählige Planeten von Tyrannei und dem korumpierenden Einfluss des Chaos, und Abaddon kämpfte stets an vorderster Front. Zur Zeit des Großen Bruderkriegs jedoch verriet Abaddon den Imperator und schloss sich den Streitkräften seines Primarchen Horus an. Nach Horus' Niederlage einte Abaddon die versprengten Überbleibsel der einst gewaltigen Chaosstreitmacht und floh in den Wirbel des Chaos, wo er von den Mächten des Chaos als neuer Champion willkommen geheißen wurde.

Zehn Jahrtausende lang hat Abaddon jede Gelegenheit genutzt, das Imperium anzugreifen und Tod und Verderben über ein Reich zu bringen, das er einst selbst mit errichtet hatte. Der Gothic-Krieg ist eines der jüngsten Werke Abaddons übler Machenschaften, keineswegs jedoch sein einziges. Während des Gothic-Kriegs befehligte Abaddon persönlich die meisten Einsätze des Planetenkillers; der Vernichtung in der Schlacht auf Kharlos II konnte er allerdings entgehen.



## ABADDON ALS FLOTTENKOMMANDANT

Jede Chaosflotte, die mindestens 1000 Punkte wert ist, darf Abaddon als Flottenkommandanten einsetzen. Du darfst jedoch keinen Kriegsherrn oder Champion auf dasselbe Schiff wie Abaddon setzen (du bist nicht lange Kriegsherr, wenn du dich längere Zeit in der Nähe eines cholerischen Verrückten aufhältst). Abaddon verfügt über folgende Werte und Sonderregeln:

### Moralwert: 10

*Abaddon ist in jeder Hinsicht ein Ausnahmekommandant. Seine Crew lebt in ständiger Angst vor seinen Wutausbrüchen und bringt daher Spitzenleistungen in seiner Anwesenheit. Zusätzlich wird er durch die Prophezeihungen seines geheimnisvollen Beraters Zaraphiston unterstützt.*

### Wiederholungswürfe: 1 pro Spielzug

Abaddons Flotte darf pro Spielzug einen misslungenen Kommando- oder Moralwerttest einmal wiederholen. *Abaddons Ehrfurcht gebietender Ruf und seine verbissene Entschlossenheit lassen keinen Streit in der Kommandohierarchie zu – und wenn, dann werden sie durch sehr kurze Prozesse geregelt.*

## SONDERREGELN

Folgende Sonderregeln kommen für Abaddon und sein Schiff zum Tragen:

### Enteraktionen

Abaddon wird von seiner Leibgarde begleitet, die aus Verrätermarines der Black Legion besteht. Dies und seine eigenen Fähigkeiten bedeuten, dass sein Grund-Enterwert verdoppelt wird und zusätzlich einen Bonus von +1 zum Endergebnis addiert wird.

### Sabotageaktionen

Abaddon hat sein Schiff bestens gegen Sabotageaktionen gerüstet. Deswegen erleiden alle Sabotageaktionen gegen Abaddons Schiff einen Malus von -1. Wenn Abaddons Schiff selbst eine Teleportattacke durchführt, addierst du +1 zum Ergebnis der Sabotageaktion, da sie von den Elite-Terminatoren der Black Legion durchgeführt wird. Enterboote und -torpedos profitieren nicht von diesem Bonus. Solche Suizidattacken werden von niederen Speichelleckern durchgeführt.

**S**prich nicht zu mir von Abaddon, dem dunkelsten aller Herzen, dem falschesten aller Abtrünnigen. Wer sonst unter den Verrätern hat mit solch teuflischer Freude den Weg in die Verdammnis beschritten?"

- wird Roboute Guillaume zugesprochen, dem Primarch der Ultramarines

### „Du hast mich das letzte Mal enttäuscht...“

Abaddon der Vernichter duldet keine Versager, was viele seiner Gefolgsleute an eigener Haut erfahren mussten. Sollte Abaddon seinen Wiederholungswurf für ein anderes Schiff oder eine andere Schwadron benutzen, und dieser wird verpatzt, dann wird er wütend – richtig wütend. In der folgenden Schussphase des Chaospielers wird Abaddons Schiff wenigstens mit der halben Feuerkraft/Stärke aller verfügbaren Waffen auf die Versager feuern, vorausgesetzt, sie befinden sich in Reichweite. Handel den Beschuss wie üblich ab.

Sollten die Opfer seines Zorns überleben, wurden sie ausreichend „belehrt“, um für den Rest des Spiels +1 auf ihren Moralwert zu erhalten. Dieser Bonus kann nur einmal verliehen werden; dann ist die Crew an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit gelangt. Sollte das Opfer in der Schussphase nicht in Feuerbereich und Reichweite sein, überlässt Abaddon sie ihrem Schicksal und gewährt ihnen keine weiteren Wiederholungswürfe. Wenn sich ein Champion des Tzeentch auf dem Versagerschiff befindet, darf dessen Wiederholungswurf weiterhin verwendet werden.

Sollte die peinliche Situation (zweimal hintereinander einen Moralwerttest auf 10 verpatzen!) auf Abaddons Schiff eintreten, verliert das Schiff einen Schadenspunkt, während seine Terminatoren die Crew bestrafen. Der Moralwert wird nicht gesteigert.

## ABADDON DER VERNICHTER, KRIEGSHERR DES CHAOS



... Und so fiel die Bestie über die Rechtschaffenen her und zerstörte, was sie geschaffen hatten. Obwohl die Bestie wie ein Mensch gekleidet war, verbarg die äußere Erscheinung nicht die Verderbtheit ihrer verdammten Seele; und die kurrumpierten Bewohner der Randgebiete scharten sich um ihr Banner. Die Rechtschaffenen forderten Vergeltung, aber die Bestie konnte nicht erlegt werden. Der Name der Bestie wurde zum Fluch auf den Lippen der Rechtschaffenen, und dieser Fluch hieß Abaddon.

Ansprache des Heiligen Josephus, Apocalypt von Savaven

# DIE VERRÄTERLEGIONEN

## CHAOS SPACE MARINE FLOTTEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Während des Großen Kreuzzugs, als der Imperator mit seinen Space Marine Legionen die Galaxis eroberte, waren die Primarchen seine Generäle. Jeder Primarch befehligte nicht nur eine Legion Space Marines sondern auch gewaltige Kriegsflotten und Streitkräfte der Menschen. Kurzum, die militärische Macht eines Primarchen war immens. Als eine gute Hälfte der Primarchen sich gegen den Imperator wandte, begann der Große Bruderkrieg. Dessen Geschichte und Verlauf sind gut bekannt, und man kann mit Gewissheit sagen, dass es ein finsternes Zeitalter war, welches beinahe das Imperium beendet hatte. Danach war dem Hohen Rat zu Terra klar, dass die Macht der Primarchen zu groß gewesen war. Um dies zu ändern, verfasste Roboute Guillaume den Codex Astartes. Gemäß dieses Reformwerks wurden die gewaltigen Space Marine Legionen in Orden aufgespalten, jeder eintausend Mann stark und mit spezialisierten Kreuzern ausgestattet. Die Flotten

wurden in Kampfverbänden organisiert und auf die Hauptwelten jedes Segmentums verteilt. Ebenso wurde die Imperiale Armee neu geordnet; vor allem wurde geklärt, wer zum Ausheben neuer Regimenter berechtigt war. All diese Maßnahmen erfüllten ihren Zweck: Zwar gab es immer wieder Rebellionen, doch keine war in der Lage, das Imperium so zu erschüttern, wie der Große Bruderkrieg. Die besiegten Verräterlegionen hingegen machten keine dieser Reformen durch. Während die Ultramarines zahlreiche Nachfolgeorden schufen, gründeten die Black Legion, die World Eaters und all die anderen Legionen im Wirbel des Chaos ihre Großreiche. Und bis zum heutigen Tag unterstehen die Chaosflotten den Herren der Chaos Space Marine Legionen.

### CHAOS SPACE MARINES BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Für Raumflotte-Gothic-Spiele bedeutet dies, dass Chaos Space Marines keine spezialisierten Schlacht- und Angriffskreuzer besitzen, schlicht weil ihnen die Schiffe der übergelaufenen Menschen zur Verfügung standen. Jedes Großkampfschiff mit Entertorpedos und Tarantel-Enterbooten ist ein potenzieller Schlachtkreuzer, und schnellere Kreuzer dienen regelmäßig als Truppentransporter. Chaos Space Marines sind jedoch relativ selten, und häufig begegnet man Chaosflotten, in denen sich kein einziger Chaos Space Marine befindet. Viele Flotten, die dem Chaos ergeben sind, haben noch nie einen Space Marine gesehen, und solche Flotten können hervorragend durch die Chaos-Flottenliste im Raumflotte-Gothic-Regelbuch dargestellt werden.

**D**urch sein Warpaug sah Kapitän Vassenna die Fregatte erzittern, während seine schweren Plasmabatterien sie beharkten, die Schilde lahm legten und die Außenhülle zerschmetterten. Von seiner Gruft aus war Vassennas Geist mit allen Schiffssystemen vernetzt, und obwohl sein degenerierter Körper zur ewigen Ruhe verdammt war, empfand er noch immer eine freudige Erregung, wenn eine Schlacht ihre Opfer forderte. Sein über Lautsprecher verstärktes Lachen ertönte auf dem ganzen Schiff und ließ die Reihen der Sklaven zusammenzucken, die unter Vassennas Black Legion Aufsehern im Schiffsrumpf schufteten. Die „Schattenwelt“ war ein Exterminator-Kreuzer, uralte, aber immer noch überlegen in Feuerkraft, Reichweite und Geschwindigkeit, im Vergleich mit imperialen Schiffen von ähnlicher Größe.

„Weiter feuern, ja, ALLE Waffen. Die Zerstörer müssen ausgeschaltet werden, bevor sie ihre Torpedos abfeuern können.“

Auf den Waffendecks verdoppelte Vassennas Besatzung ihre Anstrengungen, seien es Überläufer, Korsaren oder Freibeuter – allesamt unter den wachsamen Blicken der Chaos Space Marines.

Vassenna beobachtete die grellen Explosionen: die Kobras waren leichte Ziele, wenn man erst einmal ihr Angriffsmuster erkannt hatte. Der Kapitän der Schattenwelt spürte die durch Zerstörung freigesetzte Energie, und er labte sich an ihr. Sein Warpaug öffnete sich, und er blickte durch den Realraum in die Wogen des Empyrean, auf einen geeigneten Moment wartend.

„Warptriebwerke, JETZT!“

Die Hülle kreischte, als der Warpantrieb eine klaffende Wunde in die Realität riss und das Schiff in das pulsierende Immaterium des Warps eintauchte, getragen von der Flut menschlicher Träume.



### VERWENDUNG DER ARMADA-FLOTTENLISTE

Die im Regelbuch enthaltene Flottenliste behandelt also Abaddons Flotte im Gothic-Krieg. Dieser Konflikt wurde vorrangig im All ausgetragen, wodurch für Abaddon keine Notwendigkeit bestand, seine Verräterlegionen einzusetzen. Die folgende Liste hingegen repräsentiert die Flotte eines Schwarzen Kreuzzugs mit dem Ziel, Chaos Space Marines auf imperialen Welten zu landen.

# SONDERREGELN DER CHAOS SPACE MARINES

## CHAOS SPACE MARINE

### BESATZUNG

Jedes Großkampfschiff darf für entsprechende Punktkosten mit Chaos Space Marines bemannt werden. Das Schiff unterliegt dann den Sonderregeln für Chaos Space Marines. Befindet sich ein Kriegsherr oder Lord auf einem Schiff, ist auch er ein Chaos Space Marine (was regeltechnisch keine weiteren Folgen hat).

### Moralwert

Schiffe mit Chaos Space Marine Besatzung erhalten +1 auf ihren Moralwert (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen). Desweiteren wird das Moralwert-Maximum auf 10 erhöht.

### Enteraktionen & Sabotageaktionen

Die Qualitäten der Chaos Space Marines machen sich in erster Linie bei Enteraktionen bemerkbar. Ein Schiff mit einer Besatzung aus Chaos Space Marines addiert +2 auf seinen Enterwert. Gegner, die Sabotageaktionen auf dem Chaosschiff durchführen, müssen 1 von ihrem Ergebnis abziehen. Sabotageaktionen durch Chaos Space Marines dürfen dagegen +1 auf ihr Ergebnis addieren, egal ob mit Enterbooten, -torpedos oder Teleportern durchgeführt.

### Planetare Invasionen

Schiffe mit Chaos Space Marine Besatzung erzielen zwei Landungspunkte pro Spielzug.

### Terminator-Teleportattacken

Für zusätzlich +10 Punkte dürfen Schlachtschiffe und Panzerkreuzer mit Chaos Space Marine Besatzung zwei Würfel bei Teleportattacken werfen und sich das höhere Ergebnis aussuchen. Hierzu wird dann noch der übliche +1 Bonus addiert. Diese Regel repräsentiert den Einsatz von Auserkoren.

## MALE DES CHAOS

Schiffe mit Chaos Space Marine Besatzung dürfen ein Mal des Chaos erhalten, auch wenn kein Kriegsherr oder Lord das Schiff befehligt. Allerdings sind nicht alle Male für alle Chaos Space Marine Legionen zugänglich. Selbst wenn sich ein Kriegsherr oder Lord auf einem Schiff befindet, ist die Auswahl von der Legion abhängig. Unten siehst du die verschiedenen Optionen.

### Legionsflotten

Legion	Male
World Eaters	Müssen Mal des Khorne besitzen
Emperor's Children	Müssen Mal des Slaanesh besitzen
Death Guard	Müssen Mal des Nurgle besitzen
Thousand Sons	Müssen Mal des Tzeentch besitzen
Black Legion	Dürfen jedes beliebige Mal besitzen
Andere	Dürfen überhaupt kein Mal besitzen

Wenn das Schiff des Kriegsherrn über eine Chaos Space Marine Besatzung verfügt, dann müssen alle übrigen Schiffe mit Chaos Space Marine Besatzung derselben Legion angehören, es sei denn, ein Chaoslord befindet sich auf dem Schiff.

### Rivalität

Emperor's Children und World Eaters dürfen nicht in derselben Flotte kämpfen; analog die Death Guard und Thousand Sons.

## Schwadronen aus Großkampfschiffen

Wenn Großkampfschiffe in Schwadronen organisiert werden, darf jede Schwadron maximal einen Kriegsherrn oder Lord enthalten, der dann die Schwadron anführt. Außerdem darf eine Schwadron nicht Schiffe mit unterschiedlichen Malen des Chaos enthalten.

*Beispiel: Das Schiff des Kriegsherrn hat eine Besatzung aus Death Guard Chaos Space Marines. Sein Schiff besitzt das Mal des Nurgle. Seine Flotte umfasst sechs weitere Kreuzer, drei davon mit Chaos Space Marine Besatzung, und davon wiederum eins mit einem Chaoslord. Die beiden Schiffe ohne Lord müssen von der Death Guard bemannt werden und daher auch ein Mal des Nurgle erhalten. Das Schiff mit dem Lord könnte auch eine Death Guard Besatzung haben, muss aber nicht. Es könnte auch eine alliierte Legion enthalten, außer die Thousand Sons. Sagen wir Emperor's Children – dann muss das Schiff auch noch das Mal des Slaanesh erhalten.*

*Wenn diese Schiffe Schwadronen bilden, dürfen das Schiff des Kriegsherrn und das des Lords nicht in ein und derselben Schwadron sein. Sie sind in jedem Fall Anführer ihrer eigenen Schwadron. Zudem darf die Schwadron des Chaoslords mit dem Mal des Slaanesh nur dann Chaos Space Marine Schiffe enthalten, wenn diese ebenfalls das Mal des Slaanesh besitzen. Die Schwadron des Kriegsherrn darf nur Chaos Space Marine Schiffe aufnehmen, wenn diese das Mal des Nurgle besitzen. Beiden stehen darüber hinaus Chaosschiffe mit Standard(=Menschen)besatzung zur Verfügung.*

„Was ist schon ein Space Marine ohne Schiff, das ihn transportiert? Er ist ein unbedeutendes Insekt, das im Staub einer einzelnen Welt kriecht. Was ist dann ein Space Marine mit einem Transportschiff? Er ist der Tod von oben, die Verkörperung eines Gottes, auf der Suche nach Krieg.“

Gorsameth, Lord-Kapitän,  
Night Lords Legion, M.35

# ABADDONS 13. SCHWARZER KREUZZUG

## FLOTTENKOMMANDANT

### 0-1 Kriegsherr

Du darfst nur dann einen Kriegsherrn in deine Flotte aufnehmen, wenn du wenigstens ein Großkampfschiff besitzt. Er muss dem teuersten Schiff zugewiesen werden und erhöht dessen Moralwert um +2, maximal jedoch auf 9.

Kriegsherr des Chaos (MW +2) ..... 100 Punkte  
In den Punktkosten jedes Kriegsherrn ist ein Wiederholungswurf enthalten. Zusätzlich darf er ein einzelnes Mal des Chaos erhalten.

Der Kriegsherr darf für +25 Punkte einen weiteren Wiederholungswurf erhalten.

### Abaddon

Du darfst Abaddon als Kriegsherrn in deiner Chaosflotte einsetzen, wenn sie mindestens 1000 Punkte wert ist.

Abaddon (MW 10) ..... 195 Punkte  
Abaddon steht pro Spielzug ein Wiederholungswurf zur Verfügung und folgt darüber hinaus den Sonderregeln auf Seite 42.

### Chaoslords

Jedes Großkampfschiff, das des Kriegsherrn ausgenommen, darf von einem Chaoslord befehligt werden. In diesem Fall wird der Moralwert des Schiffs um +1 erhöht, bis zu einem Maximum von 9.

Chaoslord (MW +1) ..... 25 Punkte  
Ein Chaoslord darf für +25 Punkte einen Wiederholungswurf erhalten, wobei dieser nur für sein Schiff oder seine Schwadron eingesetzt werden kann. Ein Schiff mit Chaoslord darf ein Mal des Chaos erhalten.

„Die Hand, das Auge,  
die Festung, der Preis...“

vom Planetkiller abgefangener  
Funkspruch

**Mal des Slaanesh** ..... +25 Punkte  
Das Schiff ist mit devoten Anhängern des Slaanesh bemannt, deren beunruhigende Schreie selbst umliegende Schiffe erreichen. Feindliche Schiffe in 15 Zoll Umkreis um das Schiff erleiden einen Malus von -2 auf ihren Moralwert.

**Mal des Khorne** ..... +20 Punkte  
Mit den blutrünstigen Anhängern des Khorne bemannt ist dieses Schiff speziell bei Enteraktionen gefährlich. Verdopple den Enterwert.

**Mal des Tzeentch** ..... +25 Punkte  
Der Kapitän hat eine Allianz mit dem Herrscher des Wandels geschlossen und kann nun auf allerlei überirdische Kräfte zurückgreifen. Das Schiff erhält einen zusätzlichen Wiederholungswurf.

**Mal des Nurgle** ..... +35 Punkte  
Das Schiff ist ein eiternder Ort der Pestilenz, während die Besatzung die Zeichen von Krankheit und Zerfall trägt. Das Schiff erhält +1 Punkt Schadenskapazität und darf nicht geentert werden.

## GROSSKAMPFSCHIFFE



### 0-1 Planetenkiller

Eine Flotte von 1000 Punkten oder mehr darf den Planetenkiller enthalten. Sollte sich außerdem Abaddon in der Flotte befinden (was keineswegs sein muss), dann muss er sich an Bord des Planetenkillers aufhalten. Der Planetenkiller zählt als Schlachtschiff, was die Anzahl der Kreuzer und Schwere Kreuzer betrifft, die für seinen Einsatz erforderlich sind.

Planetenkiller ..... 505 Punkte

### Schlachtschiffe

Für jeweils drei Kreuzer oder Schwere Kreuzer darf deine Flotte ein Schlachtschiff enthalten.

Inferno-Klasse ..... 400 Punkte  
Desolator-Klasse ..... 300 Punkte

### Panzerkreuzer

Für jeweils drei Kreuzer oder Schwere Kreuzer darf deine Flotte einen Panzerkreuzer enthalten.

Weltenbrand-Klasse ..... 230 Punkte  
Vendetta-Klasse ..... 230 Punkte  
Retaliator-Klasse ..... 275 Punkte  
Exekutor-Klasse ..... 210 Punkte

### Schwere Kreuzer

Für jeweils zwei Kreuzer darf deine Flotte einen Schwere Kreuzer erhalten.

Styx-Klasse ..... 290 Punkte  
Hades-Klasse ..... 200 Punkte  
Acheron-Klasse ..... 190 Punkte

### 0-12 Kreuzer

Devastor-Klasse ..... 190 Punkte  
Berserker-Klasse ..... 170 Punkte  
Exterminator-Klasse ..... 180 Punkte  
Henker-Klasse ..... 165 Punkte

## CHAOS SPACE MARINE BESATZUNG

Jedes Großkampfschiff darf für +35 Punkte mit Chaos Space Marines bemannt werden und profitiert dann von den entsprechenden Regeln. Befindet sich ein Kriegsherr oder Lord auf einem Schiff, ist auch er ein Chaos Space Marine (was regeltechnisch keine weiteren Folgen hat).

Ein Schiff mit Chaos Space Marine Besatzung darf auch dann ein Mal des Chaos erhalten, wenn sich kein Kriegsherr oder Lord auf ihm befindet. Allerdings gibt es einige Einschränkungen, was die Wahl des Chaosmals betrifft, und zwar abhängig von der Chaos Space Marine Legion. Selbst wenn sich ein Kriegsherr oder Lord auf dem Schiff befindet, ist die Wahl des Chaosmals von der Chaos Space Marine Besatzung abhängig. Siehe hierzu die Tabelle auf Seite 41.

Für zusätzlich 10 Punkte dürfen Schlachtschiffe und Panzerkreuzer mit Chaos Space Marine Besatzung, Kriegsherr oder Lords Auserkorene Terminatoren erhalten.

## DÄMONENSCHIFFE

Eine beliebige Zahl Großkampfschiffe darf zu Dämonenschiffen aufgewertet werden. Die Kosten hängen vom Schiffstyp ab:

Schlachtschiff .....	+50 Punkte
Panzerkreuzer .....	+30 Punkte
Schwerer Kreuzer .....	+25 Punkte
Kreuzer .....	+20 Punkte

Ein Dämonenschiff darf nicht von einem Kriegsherr oder Chaoslord kommandiert werden, selbst wenn es das teuerste Schiff der Flotte ist. Dies ist eine Regelausnahme. Ein Dämonenschiff darf zudem nicht über eine Chaos Space Marine Besatzung verfügen. Von diesen Einschränkungen abgesehen, darf eine beliebige Zahl Großkampfschiffe zu Dämonenschiffen aufgewertet werden.

Jedes Dämonenschiff darf außerdem ein Mal des Chaos erhalten. Es hat dieselben Auswirkungen und Kosten wie für gewöhnliche Schiffe.

## ESKORTSCHIFFE

Du darfst beliebig viele Eskortschiffe in deine Flotte aufnehmen.

Terror-Klasse .....	.45 Punkte
Fluch-Klasse .....	.40 Punkte
Zorn-Klasse .....	.30 Punkte

Eskortschiffe dürfen keine Chaos Space Marine Besatzung, Kriegsherrn oder Chaoslords erhalten, und auch keine Male des Chaos. Du kannst sie optisch deiner Flotte anpassen, regeltechnisch bleiben es aber immer dieselben Schiffe.



## FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flughangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Sensenwind-Jägern, Höllenfeuer-Bombern und Tarantel-Enterbooten bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig mit normalen Torpedos und Entertorpedos bestückt.

Jedes Schiff mit Chaos Space Marine Besatzung (und natürlich Flughangars) darf mit Thunderhawk-Landungsschiffen bestückt werden. Allerdings verfügt es dann über keine Sensenwind-Jäger, Höllenfeuer-Bomber und Tarantel-Enterboote. Des Weiteren wird die Kapazität der Hangars halbiert (runde ab). Dies ist notwendig, weil die Flughangars stark modifiziert werden müssen, um die größeren Thunderhawks versorgen zu können.



„Scholar, drehen Sie bei und kommen Sie auf Steuerbord.“

Das Comm-Link schwieg, während Admiral Corran wartete.

„Scholar, beidrehen. Scholar?“

Dasselbe Schweigen.

„Scholar, könnt ihr mich hören? “

Wieder grüßte Stille den Admiral. Unwillkürlich hielt er die Luft an und presste seine Lippen zusammen, bis plötzlich ein Rauschen ertönte und er erleichtert aufatmete. Was Corran zu hören bekam, versprach allerdings kaum Erleichterung.

„Ziel erfasst, Admiral. Alle Waffen feuerbereit.“

Corran blickte überrascht auf und wendete sich seinen Offizieren und Anzeigetafeln zu. Die Besatzung blickte ähnlich überrascht zurück.

„Scholar, wir haben keine Ziele. Könnt ihr sie identifizieren?“

„Ziele identifiziert, Admiral, bereit zu feuern“, lautete die Antwort.

„Wir sehen keine Ziel, verdammt. Kommen Sie also auf unsere Steuerbord-Seite, sofort!“ Corrans Stimme erhob sich bedrohlich, während Wut, Frustration und Verwirrung in ihm wuchsen. Die Funkverbindung brach erneut ab. Nach längerer Zeit erwachte sie wieder zum Leben, und wieder war Corran erleichtert, von seinem Begleitkreuzer zu hören.

„Wir drehen jetzt bei“, lautete die kurze Antwort. Corran atmete erleichtert auf, bevor ihn ein Nachruf zusammenfahren ließ.

„Ziel erfasst, neuer Kurs eingegeben, bereit zu feuern.“

Mit einem Schlag verlor Corran seine Fassung und riss das Funkgerät an sich.

„Was?! Scholar, was tut ihr da?“

„Feuer -“, lautete die Antwort. Sein Gesicht verzog sich zuerst. Seine Gedanken brauchten länger, um die Bedeutung des Funkspruchs zu begreifen. Dann spürte Corran auch schon, wie es den Boden unter seinen Füßen wegriss, während ein Dutzend Plasmaladungen die Panzerung seines Schiffs durchschlugen.

Eine letzte Meldung ertönte aus dem Komm-Link bevor die Verbindung endgültig zusammenbrach.

„Ziel schwer beschädigt“, grollte die Stimme des übergelaufenen Kapitäns der Scholar



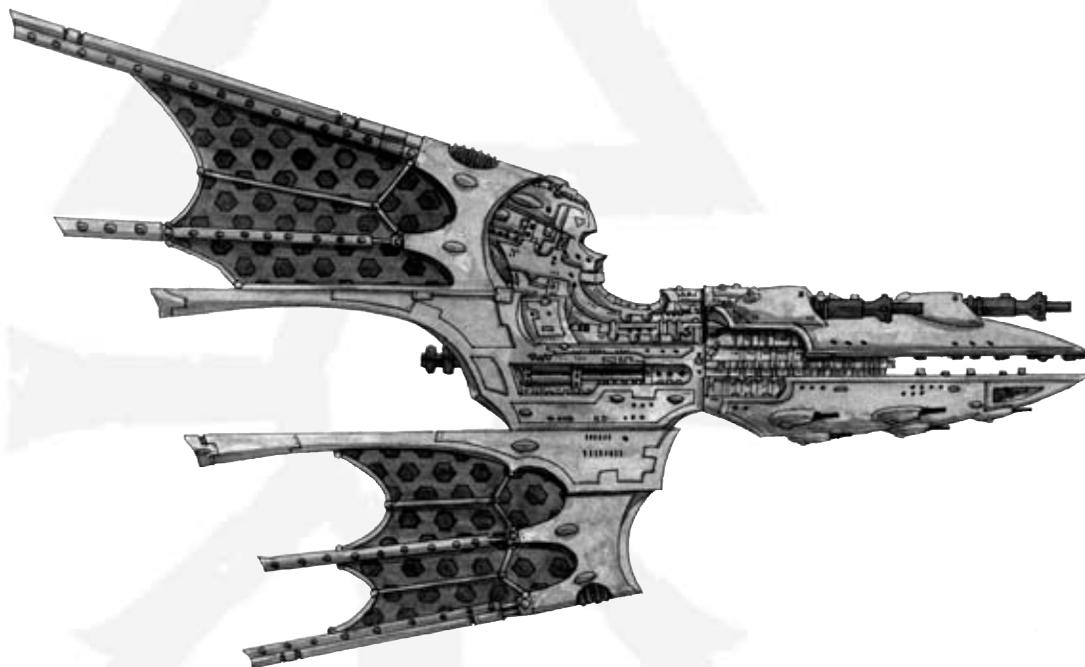
# PIRATEN & ALIENS:

## SCHIFFE DER ELDAR & DARK ELDAR



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

# ELDAR HURRIKAN-SCHLACHTSCHIFF ..... 380 Punkte



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 *Unaufhaltsamer 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 Rachefeldzug 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].

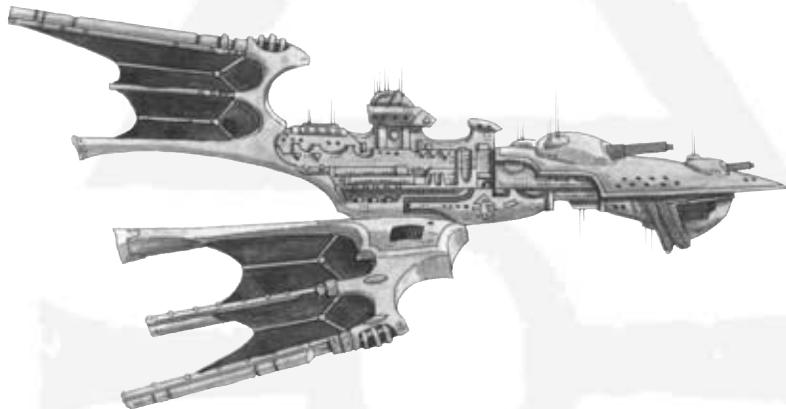
**BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGS**  
*Stern des Lichts*      *Schmiede des Vault*

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

## 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 spotteten ...“

– 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 Armatas-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.

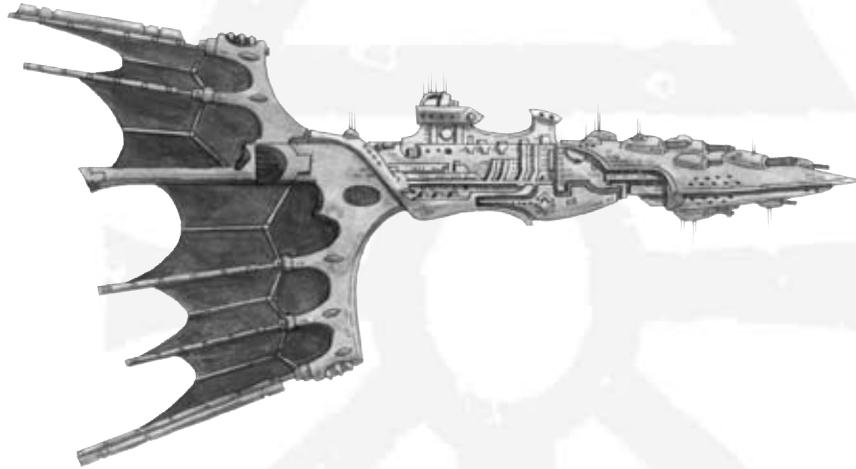
Die Verräterflotte war so zwischen zwei Flotten eingekeilt und es dauerte nur wenige Stunden, bis das Chaos vernichtend geschlagen worden war.

## BERÜHMTE SCHIFFE

*Windläufer*

*Sturmjäger*

# LEICHTER ELDAR SOLARIS-KREUZER .....130 Punkte



Der Solaris-Kreuzer begegnete der Imperialen Flotte das erste Mal während der Piratensüberungen 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 Eskorten 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.

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		



# DARK ELДАР 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 gepfählten 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 Wahnsinn 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, wengleich 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 Albträumen 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 Eskortschiffstyp.

## DARK ELДАР 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:

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

## W6 ERGEBNIS

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | <b>Treffer!</b> Das Dark Eldar Schiff wird getroffen.                    |
| 2-6 | <b>Verfehlt!</b> Platziere eine Beschussmarke in Kontakt mit dem Schiff. |

### 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-Sturmbarken.

## 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	<b>Waffensysteme beschädigt:</b> Das Schiff darf keine Waffen abfeuern, bis der Schaden behoben wurde.
3	+0	<b>Bugbewaffnung beschädigt:</b> Die Hauptbewaffnung am Bug wird beschädigt (nicht die Waffenbatterien) und muss repariert werden, um wieder eingesetzt werden zu können.
4	+0	<b>Steuerungssysteme beschädigt:</b> 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	<b>Waffenbatterien beschädigt:</b> Die Waffenbatterien werden schwer beschädigt und können nicht eingesetzt werden, bis der Schaden repariert wurde.
6	+0	<b>Wendeflossen beschädigt:</b> Explosionen reißen einige Wendeflossen ab, wodurch die Manövrierfähigkeit sinkt. Bis der Schaden repariert wurde, darf das Schiff nur 450 Drehungen durchführen.
7	+0	<b>Antrieb beschädigt:</b> Die Geschwindigkeit sinkt um 10 cm bis der Schaden repariert wird.
8	+1	<b>Strukturelle Integrität beeinträchtigt:</b> Würfle jedes Mal, wenn du erfolgreich einen Sonderbefehl gegeben hast. Bei einer 1 nimmt das Schiff einen weiteren Punkt Schaden.
9	+0	<b>Tod des Kommandanten:</b> Mehrere führende Köpfe kommen bei Explosionen zu Tode, wodurch der Moralwert um 1 sinkt. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
10	+0	<b>Schattenfeldgenerator zerstört:</b> Das Schattenfeld des Schiffs kollabiert. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
11	+W3	<b>Hüllenbruch:</b> Ein gewaltiger Riss zieht sich durch die Außenhülle.
12	+W6	<b>Schotts kollabieren:</b> 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 Entertuppen 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 Entertoten wendest du aber nicht das Ergebnis des W6 auf der Kritischen Treffertabelle 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 Sabotageaktion, wie oben beschrieben, zerstört werden, wonach sie durch ihre vollständig vernichtete Mannschaft nicht länger einsatzfähig ist.

... Ich wiederhole, dies ist die *Bote des Mars*, wir sind schwer beschädigt ...  
 ... fünf Entertootangriffe vor drei Stunden, keine Verluste, Triebwerke ausgefallen ...  
 ... weitere drei Entertootwellen 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*

Da Pfähler-Sturmbarke aber erheblich größer sind als andere Entertootboote, 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-Entertootboote.

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-Entertootboote 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.

### Plasmaegel-Torpedoes

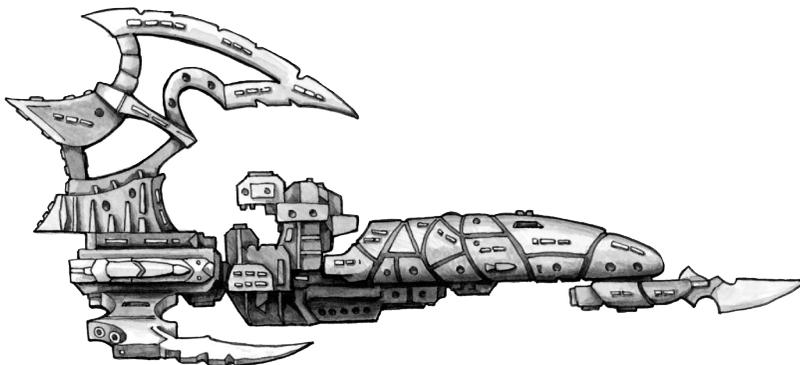
Dark Eldar Schiffe mit Torpedowerfern dürfen ohne zusätzliche Punktkosten mit Plasmaegel-Torpedoes

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

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-Torpedoes abfeuern, verwenden Dark Eldar Schiffe mit Torpedowerfern die Regeln für Eldartorpedoes aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch.

# DARK ELДАР FOLTER-KREUZER . . . . . 210 Punkte

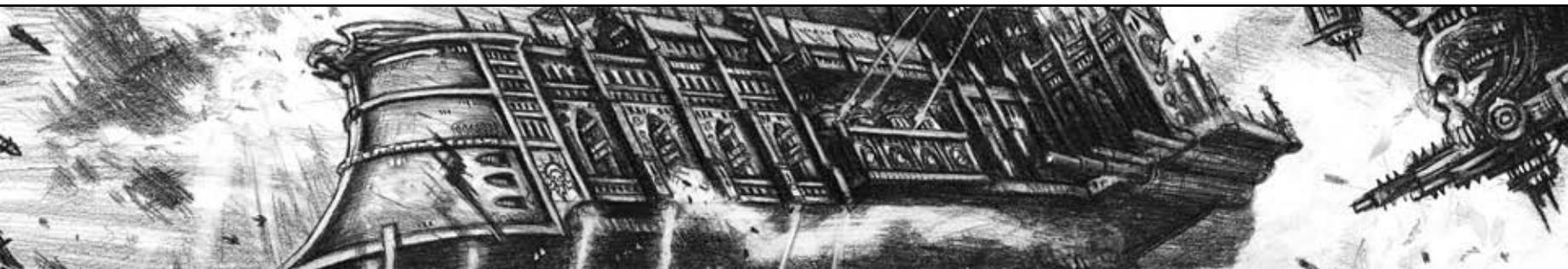


Die Folter-Klasse ist der größere von zwei Schiffstypen, aus denen sich die Piratenflotten der Dark Eldar zusammensetzen. Wie bei Eldarschiffen so häufig der Fall, werden auch Folter Kreuzer oft mit anderen Klassen verwechselt, und in Anbetracht dieser Tatsache konnte erst unter Rückgriff auf andere 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 hab kommen lassen, dass diese Schiffstypen alles leichte Variationen ein und der selben Klasse sind. Andere Berichte 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.

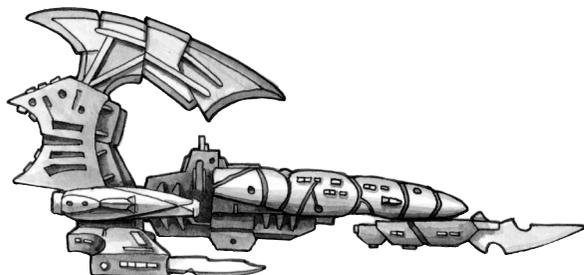
TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	35 cm	90°	Schattenfeld	5+	0
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterien – Bug		30 cm	12		Front
Zusätzlich zu den Waffenbatterien darf der Folter Kreuzer für die in der Flottenliste angegebenen Punktkosten mit einer 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 Dolchschwinge: 20 cm Sklavenjäger: 30 cm	4		-

Der Angriff auf die Überwachungsstation Adecca, bei dem dreihundert Tech-Adepten gefangengenommen 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.

**B**iete 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 Vettern. 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 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-Sturmbanke ..... +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 Dolchschwinge-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. Dolchschwinge-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

# DIE GRÜNE FLUT

## ORKSCHIFFE

„JETZ' GEHTZ LOS! JETZ' GEHTZ LOS!“

# ORK SPACE HULK ..... 600 Punkte



Space Hulks sind gigantische Konglomerate aus alten Schiffswracks, Asteroiden, Eis sowie allen möglichen Weltraumabfällen und Treibgut, die sich über Jahrtausende hinweg auf der Reise durch Warp und Realraum angesammelt haben. Wie und warum Space Hulks im Warp verschwinden und wieder auftauchen, ist ungeklärt, obwohl es Hinweise darauf gibt, dass zumindest manche Hulks von ihren Bewohnern oder fremden Mächten gesteuert werden. Einige Space Hulks werden von außerirdischen Lebensformen besetzt gehalten, von Chaos-Überläufern oder schlimmeren Schrecken, aber die meisten sind verlassene Geisterschiffe, die bis in alle Ewigkeit durch das All driften. Geschichten von profitgierigen Piraten, die in Space Hulks ein grausames Ende fanden, sind weit verbreitet im Imperium. Gleichwohl gibt es zahlreiche Berichte über wertvolle Artefakte und Technologien, die ihren Findern großen Reichtum bescherten.

Für die Orks sind Space Hulks primär ein Fortbewegungsmittel, mit dem sie zwischen den Sternensystemen reisen. Wenn ein Space Hulk in der Nähe eines Orksystems auftaucht, wird es geentert und in ein riesiges Invasionsschiff umgewandelt, das unzählige Hangars und Abertausende Orks mitsamt Kriegsgerät fassen kann. Nachdem ein solches Hulk modifiziert wurde, verlässt es zusammen mit einer Flotte von Kriegsschiffen das Orksystem. Im interstellaren Raum angelangt, wird das Space Hulk irgendwann zurück in den Warp gesogen und, wenn alles klappt, in der Nähe einer zivilisierten Welt wieder herauskatapultiert. Im Gothic-Sektor wurden zwar noch keine Ork Space Hulks gesichtet, aber theoretisch können sie jederzeit an jedem beliebigen Ort auftauchen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/40	10 cm	Spezial	3	4+	6
BEWAFFNUNG		REICHW/GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	2W6+6		Front
Torpedowerfaz - Bug		30 cm	2W6		Front
Megawummenz - Bug		15 cm	8		Front
Lanzen - Deck		60 cm	4		360°
Wummenz - Steuerbord		45 cm	2W6+6		Rechts
Torpedowerfaz - Steuerbord		30 cm	2W6		Rechts
Flughangars - Steuerbord		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W6+2		-
Wummenz- Backbord		45 cm	2W6+6		Links
Torpedowerfaz - Backbord		30 cm	2W6		Links
Flughangars - Backbord		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W6+2		-
Wummenz - Achterdeck		45 cm	2W6+6		Heck

„Als ob man Eier gegen eine Mauer wirft.“  
 Kapitän Hannish über die Effizienz von  
 Novakanonen gegen Space Hulks

# ORK SPACE HULK SONDERREGELN

Hulks sind keine normalen Raumschiffe und verfügen daher über eine Reihe von Sonderregeln. Solange die hier vorgestellten Sonderregeln nicht ausdrücklich die Standardregeln ersetzen, kommen die Standardregeln weiter zum Tragen.

## MORALWERT

Aufgrund der schieren Größe und den daraus resultierenden Anforderungen an das Kommunikationssystem (sprich: lautes Herumbrüllen) besitzt ein Ork Space Hulk stets einen Moralwert von 6.

## WAAAGHBOSS

Kommandiert ein Waaaghboss das Space Hulk, so hat dies keine Auswirkungen auf den Enterwert. Zudem werden die üblichen Boni wie folgt modifiziert:

- Erbeutete Torpedos und Ballaboyz verbessern nur eine Waffenbatterie (z.B. Backbord) bzw. Torpedolafette pro Spielzug. Welches System betroffen ist, muss vor dem Würfelwurf bekannt gegeben werden – der Wiederholungswurf darf nicht anschließend auf ein anderes Waffensystem übertragen werden (z.B. weil der erste Wurf schon erfolgreich war)!
- Fettä Schilde kosten +50 statt +25 Punkte.
- Mad Mekz verhindern kritische Treffer bei einer 6 auf einem W6.
- Die Regeln für Entertruppen in Megarüstungen bleiben unverändert.

++Verbindung hergestellt.

++Opticon zeigt zwölf ... nein, dreizehn Wracks, aus denen der Rumpf des Hulks besteht.

++Auguren erspüren Energiequellen in acht Wracks.

++Keine Anzeichen von Sensoren oder aktiven Waffensystemen.

++Nähern uns, um Objekt genauer in Augenschein zu nehmen.

++Beim Imperator! Mehrere Fliegerschwadronen im Anflug, sieht nach Ork-Angriffsschema aus.

Waffenbatterien werden aufgeladen! Steuermann! Gehen Sie auf Ausweichkurs. Wir müssen nur ...

<<<<< Ende der Übertragung >>>>>

## SONDERBEFEHLE

Ein Ork Space Hulk darf weder den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* noch *Retrobrenner zünden* geben. Wegen der gewaltigen Lagerkapazität gehen Space Hulks nicht die Flugkörper aus, wenn ein Pasch fürs Nachladen gewürfelt wurde.

## BEWEGUNG

Ork Space Hulks bewegen sich jeden Spielzug 10 cm weit, nicht mehr und nicht weniger. Space Hulks reduzieren auch nicht ihre Geschwindigkeit, wenn sie durch Beschussmarken fliegen oder beschädigt werden.

## Drehungen

Ein Space Hulk darf sich in jeder zweiten Bewegungsphase 45° drehen. Die Drehung muss stets am Ende der Bewegung stattfinden. Siehe dazu das unten abgebildete Diagramm.

## Gravitationsfelder

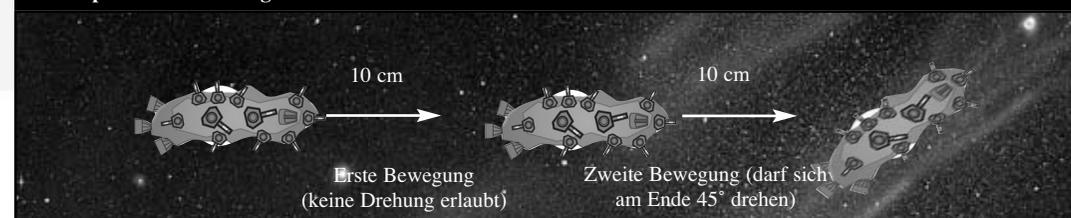
Wenn ein Space Hulk am Ende seiner Bewegung in das Gravitationsfeld eines Planeten oder Mondes gerät, darf es eine freie 45° Drehung Richtung Planet bzw. Mond durchführen, selbst wenn es sich im letzten Spielzug gedreht hat. Zudem bewirkt die Masse des Space Hulks, dass es ein eigenes Gravitationsfeld besitzt, welches sich 5 cm vom eigenen Base aus erstreckt. Andere Schiffe werden dadurch genau wie von Planeten und Monden beeinflusst, was auch bedeutet, dass sie in einen (hohes) Orbit um das Hulk einschwenken können. Schiffe, die auf diese Weise um ein Hulk kreisen, bewegen sich mit dem Hulk, bis sie den Orbit verlassen.

## ORK SPACE HULKS IN KAMPAGNEN

In einer Kampagne darf eine Ork-Piratenflotte ein Space Hulk als Basis besitzen. Wenn die Basis angegriffen wird, ersetzt den Zielplaneten durch ein Space Hulk, wenn du die Szenarios *Planetare Invasion*, *Exterminatus* oder *Piratenjagd* (White Dwarf 41) spielst. Dadurch entfällt zwar das Zufallsmoment, aber das ändert kaum etwas am Spielgleichgewicht. Das Space Hulk muss weiterhin aus dem Punktbudget für Planetare Verteidigungsanlagen und/oder Raumschiffe bezahlt werden, aber es wird nicht als Teil der Flottenliste behandelt. In diesen Szenarios repräsentiert die „Niederer Orbit“-Tabelle eine kurze Distanz zum Hulk, sodass die Siegesbedingungen die gleichen bleiben, was Landungspunkte und den Exterminator betrifft. Das bedeutet, sollte das Space Hulk zerstört werden, gewinnt der Angreifer automatisch. Der Orkspieler darf wie üblich Bodenverteidigungsanlagen für das Hulk kaufen, welche dann Geschütze und Bastionen darstellen, die über die Oberfläche des Space Hulk verstreut liegen.

Alternativ kannst du mit der Ork-Flottenliste eine vollwertige Kriegsflotte aufstellen, Systeme erobern und Raumschlachten austragen, genau wie Imperiums- und Chaosflotten. Der Dritte Krieg um Armageddon repräsentiert einen solchen Konflikt, an dem die Orks maßgeblich beteiligt waren und nicht nur als Piraten eine Rolle spielten. Geschichten, Hintergrund und Regeln zum Dritten Krieg um Armageddon findest du in diesem Buch ab Seite 130.

### Ork Space Hulk Drehungen



## ORKSCHIFFE

### SCHADEN

Ork Space Hulks sind besonders massiv, sodass Schaden weniger gravierende Auswirkungen hat.

#### Beschädigt

Space Hulks werden nicht beschädigt, wenn ihre Schadenskapazität auf die Hälfte gesunken ist. Um die Kampfkraft eines Hulks zu brechen, muss es systematisch durch Beschuss vernichtet werden.

#### Katastrophaler Schaden

Sobald die Schadenskapazität auf 0 sinkt, würfle auf der Tabelle für Katastrophalen Schaden. Das Ergebnis *Treibendes/Brennendes Wrack* wird genau so angewandt wie im Regelbuch erläutert.

Das Schadensergebnis *Plasmareaktoren explodieren* bedeutet, dass das Space Hulk durch eine Serie von Explosionen auseinander gerissen wird. Umliegende Schiffe nehmen keinen Schaden. Stattdessen zerbricht das Hulk und verwandelt sich in eine W3 x 5 cm großes Asteroidenfeld.

Das Ergebnis *Wartriebwerk implodiert* katapultiert das Hulk zurück in den Warp. Ersetze das Space Hulk durch einen Warpriss (siehe Himmelskörper, Seite 45). Alle Auswirkungen treten sofort in Kraft.

### ORK SPACE HULK KRITISCHE TREFFERTABELLE

Aufgrund seiner schieren Größe und kaum vorhandenen Technik verwendest du nicht die Kritische Treffertabelle aus dem Regelbuch. Stattdessen würfelt der Spieler, der den Schaden verursacht hat, auf folgender Tabelle:

**1-2 „Energiesysteme anvisieren!“** Der Treffer reduziert eine der folgenden Schiffseigenschaften um einen Punkt (würfle erneut):

1-2	Abwehrtürme
3-4	Schilder
5-6	Lanzenstärke

**3-4 „Waffensysteme anvisieren!“** Der Treffer reduziert die Feuerkraft/Stärke eines Waffensystems um zwei Punkte (nach Wahl des Spielers, der den Schaden verursacht hat):

- Die Feuerkraft einer Batterie, welche in die Richtung des angreifenden Schiffes weist.
- Die Stärke einer Lafette Torpedowerfaz, die in die Richtung des angreifenden Schiffes weist.
- Die Stärke eines der beiden Flughangars.

**5-6 „Triebwerke anvisieren!“** Das Space Hulk muss mit einem W6 höher als die Anzahl dieser kritischen Treffer würfeln, um eine Drehung durchführen zu dürfen. Würfle vor jeder Drehung und verwende die Summe der im Spiel angesammelten „Triebwerke anvisieren“-Treffer.

Space Hulks dürfen im Verlauf eines Spiels keine kritischen Treffer reparieren!

„... **T**reibgut vergangener Zeitalter, das zurückkehrt, um die geheiligte Sphäre der Menschheit mit außerirdischem Abschäum zu überschwemmen. Diese gigantischen Konstrukte sind Heimstätte von Häretikern und Abweichlern der schlimmsten Art: Symbionten, Renegaten, Piraten, Orks und anderer verderbter Geschöpfe. Doch gleich einer Kreatur der Meeres, die sich vom Schmutz und Ablagerungen des Ozeangrunds ernährt und trotzdem kostbare Perlen birgt, so finden sich auch in diesen Todesboten uralte Geheimnisse von unschätzbarem Wert. Wo die Mittel vorhanden sind, muss das Hulk geentert, gereinigt und durch das Adeptus Mechanicus untersucht werden. Wenn allerdings das Hulk von den Orks gehalten wird, so ist damit zu rechnen, dass es der Macht eines ganzen Space Marine Ordens bedarf, um das Hulk vom Alienabschäum zu säubern. Ist eine solche Macht nicht zur Stelle, muss das Hulk bedauerlicherweise den Geschützen der Flotte zum Opfer fallen, denn dieses Raumschiff ungehindert in zivilisierte Welten vordringen zu lassen bedeutet, eine Invasion mit verheerenden Folgen zu ermöglichen.“

Eintrag aus „*De Xenos Maleficorum*“, dem Nachschlagewerk des Ordo Xenos

# ORK-BROKK'N

80 PUNKTE

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/8	10 cm	Spezial	1	5+	1
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Megawummenz	15 cm	4	360°		
Wummenz	45 cm	W6+6	360°		
Torpedowerfaz	30 cm	W6	360°		

**Sonderregeln:** *Ork-Brokk'nz sind einzigartige Gebilde und verfügen deswegen über verschiedene Sonderregeln (siehe unten).*

Ork-Brokk'nz sind im Prinzip große, ausgehöhlte Asteroiden, die mit Triebwerken, Waffenbatterien und Quartieren ausgestattet wurden. Obwohl Brokk'nz nicht zu Warpreisen fähig sind, trifft man sie in der ganzen Galaxis, denn sobald sich die Orks in einem neuen System festsetzen, „bauen“ sie rasch eine große Anzahl dieser Gebilde. Im Jahre 147.M41 beispielsweise durchkämmte eine imperiale Kreuzerarmada das Kaloth-System nach Orkpiraten und zerstörte sieben Eskortschiffe sowie vier Brokk'nz. Im Jahre 148.M41 begegnete im selben System eine weitere Expedition einundzwanzig Brokk'nz und musste sich zurückziehen, nachdem der Schlachtkreuzer *Standfester Krieger* schwer beschädigt wurde und in Gefahr lief, von Orks geentert zu werden.

## ORK-BROKK'N SONDERREGELN

Brokk'nz sind weder orbitale Verteidigungsanlagen noch Kriegsschiffe im engeren Sinn, weswegen sie über einige Sonderregeln verfügen. Solange jedoch die hier vorgestellten Sonderregeln nicht ausdrücklich die Standardregeln ersetzen, kommen die Standardregeln weiter zum Tragen (z.B. gilt ein Brokk'n als beschädigt, sobald seine Schadenskapazität halbiert wurde).

### BEWEGUNG

Da Brokk's nichts weiter als raketentriebene Felsbrocken sind, steuern sie sich anders als „echte“ Raumschiffe. In ihrer Bewegungsphase bewegen sich Brokk'nz 10 cm weit, nicht mehr und nicht weniger. Brokk'nz dürfen zudem nicht die Sonderbefehle *Retrobrenner zünden* oder *Wendemanöver einleiten* geben.

Bei *Voller Kraft voraus* bewegen sich Brokk'nz am Ende ihrer Bewegungsphase zusätzlich 2W6 cm in eine beliebige Richtung. Wenn sie dadurch noch einmal 10 cm oder weiter fliegen, so haben sie erfolgreich den Kurs gewechselt. Siehe dazu das Diagramm rechts.

Aufgrund ihrer Trägheit und Größe reduzieren Brokk'nz ihre Geschwindigkeit nicht, wenn sie durch Beschussmarken fliegen oder *beschädigt* werden. Brokk'nz im Gravitationsfeld eines Planeten oder Mondes dürfen wie normale Raumschiffe eine freie 45°-Drehung durchführen und/oder in den hohen/niederen Orbit einschwenken.

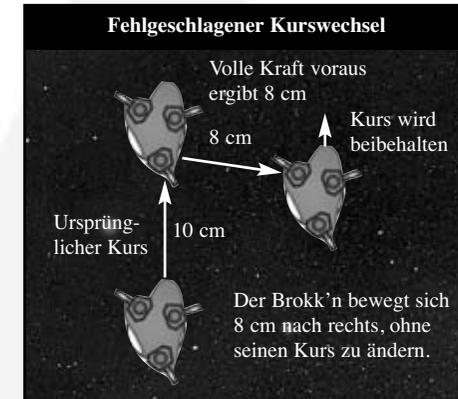
### KRITISCHE TREFFER

Brokk'nz fehlt es an komplexer Technik, so dass nicht auf der Tabelle für

kritische Treffer gewürfelt wird, sondern jeder kritischer Treffer zusätzlich einen Punkt Schaden verursacht.

### KATASTROPHALER SCHADEN

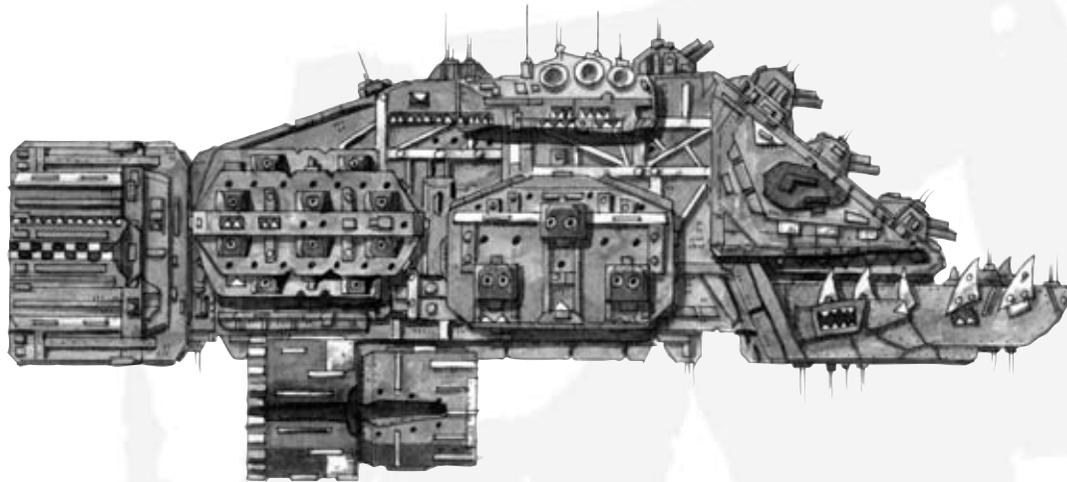
Sobald die Schadenskapazität eines Brokk'nz auf 0 sinkt, zerbricht er. Würfle nicht auf der Schadentabelle, sondern ersetze ihn durch 4 Beschussmarken.



„Fährlich! Fährlich! Warum zur Hölle schießt dieser Asteroid auf uns?“

– Kapitän Alamander bei seiner ersten Begegnung mit Ork-Brokk'nz

# ORKSCHLACHTSCHIFF „TODBRINGA“ ..... 275 Punkte



Die *Todbringa* zählt zu den ältesten Schiffen ihrer Größe, obwohl sie gerade einmal 30 Jahre vor dem Dritten Krieg um Armageddon das erste Mal gesichtet wurde. Dereinst das Flaggschiff von Waaaghboss Urgutz Dregrak, wurde die *Todbringa* in den vergangenen Jahren generalüberholt und höchstwahrscheinlich auch neu bemannt. Während der letzten Kriegsjahre spielte sie somit kaum eine Rolle.

Dregrak war ein heißblütiger und unzufriedener Ork, der sich durch maßlose Selbstüberschätzung und grenzenlosen Optimismus, was sein eigenes Schicksal betraf, auszeichnete. Dregrak erreichte Armageddon mit der letzten großen Angriffswelle und entschied sich, den Planeten zuerst gründlich zu bombardieren, obwohl die Invasion schon weit vorangeschritten war. Er behauptete, damit seine eigene Landung vorzubereiten, aber faktisch erlitten die Orks wahrscheinlich mehr Verluste durch diese Aktion als die imperialen Verteidiger. Dass Dregrak besonders jene Sektoren bombardierte, in denen Ghazghkulls Truppen operierten, kann kaum Zufall sein.

Als Dregrak schließlich auf der Planetenoberfläche landete, nahm sein Niedergang seinen Lauf. Die rivalisierenden Dethskulls, mit dem übergelaufenen Gouverneur Hermann von Straab verbündet, teleportierten sich auf die *Todbringa* und massakrierten noch während der planetaren Invasion den Großteil der zurückgebliebenen Mannschaft. Gestrandet auf einem feindlichen Planeten, die meisten eigenen Truppen tot oder übergelaufen, verschwand Dregrak rasch. Ob der letzte Schlag gegen ihn durch Orks oder imperiale Truppen geführt wurde, bleibt offen; so oder so ist anzunehmen, dass Ghazghkull den Verlust des überheblichen und unzuverlässigen Waaaghbosses Urgutz Dregrak kaum bedauert hat ...

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT(STÄRKE)		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	W6+6		Front
Bombardmentgeschütz - Bug		30 cm	6		Front
Flughangars - Deck		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1		-
Wummenz - Backbord		30 cm	W6+4		Links
Wummenz - Steuerbord		30 cm	W6+4		Rechts
Megawummenz - Backbord		15 cm	6		Links
Megawummenz - Steuerbord		15 cm	6		Rechts

**Beachte:** Die *Todbringa* darf für +40 Punkte mit Torpedobombaz ausgestattet werden. Wegen ihrer klöbigen Bauweise darf die *Todbringa* nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* erhalten.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Todbringa* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

**Volle Kraft voraus:** Die *Todbringa* ist mit mächtigen „Megadüs'n“ ausgerüstet und darf sich zusätzliche 4W6 cm bewegen, anstatt der für Orks üblichen 2W6 cm.

„**S**eh, was sie Seinen Kreuzern angetan haben; wie diese dreckigen Orks meine schöne Lunar-Klasse zugerichtet haben!“

# ORKSCHLACHTSCHIFF „GORBAGS RACHÄ“ ..... 310 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	W6+6		Front
Torpedowerfaz - Bug		30 cm	W6+2		Front
Flughangars - Deck		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1		-
Wummenz - Backbord		30 cm	W6+2		Links
Wummenz - Steuerbord		30 cm	W6+2		Rechts
Megawummenz - Backbord		15 cm	6		Links
Megawummenz - Steuerbord		15 cm	6		Rechts
Flughangars - Backbord		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	2		-
Flughangars - Steuerbord		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	2		-

**Beachte:** *Gorbags Rache* darf für +5 Punkte mit Entertorpedos (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2) und/oder für +80 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Form darf die *Gorbags Rache* nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben.

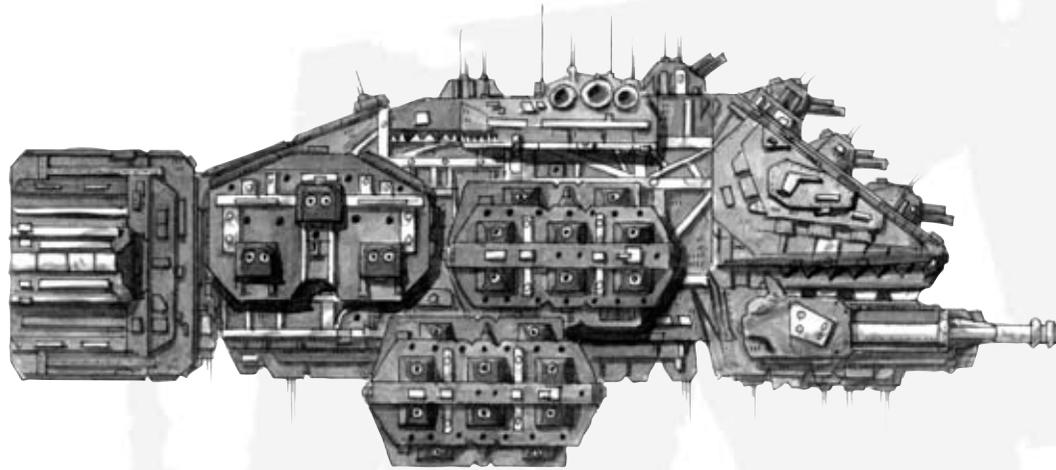
Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Gorbags Rache* ihren eigenen Moralwert mit dem Moralwert eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz auf seinem Schiff versammelt.

*Gorbags Rachä* war das aktivste Schlachtschiff im Dritten Krieg um Armageddon, beteiligt sowohl an der Invasion Chosins als auch der Invasion von Armageddon selbst. Das Originalschiff wurde von Gorbag gekapert, als er im Gothic-Sektor einen imperialen Kreuzer der Dominator-Klasse enterte, die Crew versklavte und das Schiff umbauen ließ. Derselbe Kreuzer diente ihm als Grundlage für ein Schlachtschiff, das er passenderweise auf den Namen *Gorbags Rachä* taufte.

*Gorbags Rachä* war das ideale Schiff für planetare Invasionen. Seine großen Flughangars erlaubten dem Schiff, unzählige Kampfbombaz in den niederen Orbit des Planeten zu entsenden. Für die meisten Schiffe der Orkflotte erwies sich diese Taktik als fatal, denn so waren sie feindlichen Fliegern schutzlos ausgeliefert. *Gorbags Rachä* hingegen blieb weitgehend verschont, schon allein wegen ihrer schieren Größe und den vielen Abwehrtürmen, aber natürlich auch aufgrund ihrer verheerenden Feuerkraft. *Gorbags Rachä* blieb eine Konstante der Orkflotte und bombardierte Armageddon während des gesamten Krieges.



# ORKSCHLACHTSCHIFF „SLAMBLASTA“ ..... 295 Punkte



Wie viele andere Orkschiffe, so ist auch die *Slamblasta* aus einem imperialen Schiff hervorgegangen, das zuvor gekapert wurde – im Fall der *Slamblasta* war dies ein Kolossus-Kreuzer namens *Pallas Imperius*. Nicht in der Lage, die Energieversorgung der breitseitigen Lanzenbatterien zu regulieren, schlachteten die Mekz die Systeme aus, um zwei viel größere Lanzentypen zu konstruieren. Wie nicht anders zu erwarten, waren die neuen Waffen tatsächlich deutlich größer, wenngleich nicht unbedingt leistungsfähiger. Nichtsdestotrotz ist die *Slamblasta* ein beeindruckendes Werk orksicher Umbaukunst und das einzige bekannte Orkschiff mit Lanzentechnologie.

Im Dritten Krieg um Armageddon spielte die *Slamblasta* eine entscheidende Rolle in der Vorhut der Hauptarmada, wobei besonders die Lanzen von Nutzen waren, wenn es darum ging, imperiale Überwachungsstationen, Verteidigungsanlagen und andere gut gepanzerte Außenposten am Rande des Armageddon-Systems auszulöschen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	W6+6		Front
Lanzen - Bug		45 cm	2		Front
Flughangars - Deck		Kampfbambaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1		-
Wummenz - Backbord		30 cm	W6+6		Links
Wummenz - Steuerbord		30 cm	W6+6		Rechts
Megawummenz - Backbord		15 cm	6		Links
Megawummenz - Steuerbord		15 cm	6		Rechts

**Beachte:** Die *Slamblasta* darf für +40 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Wegen ihrer klobigen Bauweise darf die *Slamblasta* außerdem nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Slamblasta* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

„Kaum war dieses Ding in Reichweite unserer Sensoren, erkannten wir es wieder. Denn obgleich sich uns eine groteske Parodie geheiligter imperialer Technologie darbot, wie sie nur dem primitiven Geist der Grünhäute entspringen konnte, so bestand doch kein Zweifel, dass unter der abstoßenden Kruste aus rostendem Stahl und maroden Waffen die edle Hülle der *Asclepiion* verborgen lag. Der Gedanke an die Besatzung, die womöglich noch immer unter den Peitschen der Orks schuftete, erfüllte mich mit Trauer. Schlimmer war nur der Gedanke an das Sklavendasein des altherwürdigen Schiffes.“

# ORKSCHLACHTSCHIFF „KROOLBOY“ ..... 270 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	W6+6		Front
Megawummenz - Bug		15 cm	6		Front
Flughangars - Deck		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1		-
Wummenz - Backbord		30 cm	W6+2		Links
Wummenz - Steuerbord		30 cm	W6+2		Rechts
Megawummenz - Backbord		15 cm	6		Links
Megawummenz - Steuerbord		15 cm	6		Rechts

**Beachte:** Die *Kroolboy* darf für +40 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Bauweise darf die *Kroolboy* außerdem nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* erhalten.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Kroolboy* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

**Volle Kraft voraus:** Die *Kroolboy* ist mit mächtigen „Megadiu's n“ ausgerüstet und darf sich zusätzliche 4W6 cm bewegen, anstatt der für Orks üblichen 2W6 cm.

Die *Kroolboy* war bereits als Geißel Armageddons bekannt, lange bevor Ghazghkulls *Waaagh!* den Dritten Krieg um Armageddon einleitete. Das Schiff war besonders für seine Überfälle in den Grenzregionen des Systems berüchtigt. Beabsichtigt oder nicht, eben diese regelmäßigen Überfälle waren die Ursache dafür, dass die Überwachungsstation Mannheim die ersten Anzeichen des *Waaagh!* verkannte und die vermehrten Raubzüge weiterhin als Piratenstreiche betrachtete. Als dann Berichte anderer Überwachungsstationen eintrafen, die alle von einer Großinvasion berichteten, war es für Mannheim zu spät: Die Kommandanten der Station hatten bereits für ihre Apathie bezahlen müssen.

Nachdem sich der *Waaagh!* von Armageddon entfernt hatte und Ghazghkull Thraka untergetaucht war, widmete sich die *Kroolboy* erneut der Piraterie und machte die Systeme des Armageddon-Sektors unsicher. Erst kürzlich hat es die Aufmerksamkeit der Imperialen Armee auf sich gezogen, als es in den Bürgerkrieg um Monglor eingriff.

## „SCHLACHTSCHIFFE“ DER ORKS

Zu Beginn des Dritten Kriegs um Armageddon wurde schnell klar, dass die Orks in der Lage waren, Schiffe von bis dato unbekanntem Ausmaß zu bauen. Anders als die Brokk'nz und Space Hulks, die zuvor als Ersatz für Schlachtschiffe gedient hatten, tauchten nun Orkschiffe auf, die sich mit imperialen Schlachtkreuzern und sogar Schlachtschiffen messen konnten.

Unvorbereitet wie man war, konnten Raumschiffe wie die Schlachtkreuzaz der Hammer-Klasse, in den ersten Wochen des Kriegs der Imperialen Flotte verheerende Niederlagen beibringen. Diese neuartigen Schiffe vereinten orkische Zähigkeit mit brutaler Feuerkraft, was ihnen erlaubte, es mit den meisten imperialen Kampfverbänden aufzunehmen, die damals zur Verteidigung Armageddons abgestellt worden waren.

Die Orkschiffe, so schien es, basierten auf den Wracks imperialer Kreuzer und Schlachtkreuzer. Schlachtschiffe hingegen schienen über Technologien zu verfügen, mit denen die Orks nichts anfangen konnten, und folglich ist man bis heute auf kein Orkschiff gestoßen, das auf einem imperialen Schlachtschiff basiert. Weil man

befürchtete, dass im Zug des Konflikts immer mehr Schiffe an die Orks fallen würden, wurde eine Bestimmung erlassen, welche die Vernichtung sämtlicher dem Untergang geweihter Schiffe vorsah. Widerwillig setzte das Flottenkommando diesen Befehl durch.

Wenn man einmal beiseite lässt, dass diese Ork-Schlachtkreuzer durchweg völlig deformierte, potthässliche und behäbige Gebilde waren, bleibt die bemerkenswerte Einsicht, dass sie mit jedem Sieg an Größe und Feuerkraft zulegten, denn jeder Sieg verschaffte ihnen neue Teile, auch wenn das Imperium später verhinderte, dass intakte Wracks geborgen werden konnten. Wie die Orks selbst, so wuchsen auch einige Hammer-Schlachtkreuzer, wie man sie später nannte, zu riesigen Konstrukten heran, sodass sie allein aufgrund ihrer Größe als Schlachtschiffe bezeichnet werden müssen. Obwohl diese Gebilde allesamt Unikate sind und kein Schiff dem anderen gleicht (weswegen man auch nicht von Schiffsklassen sprechen kann), gab es im Dritten Krieg um Armageddon insgesamt vier prominente Orkschiffe in Schlachtschiffgröße, von denen jedes über eine einzigartige Kombination vernichtender Waffen verfügte.

# HAMMER ORKSCHLACHTKREUZA ..... 245 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/10	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Wummenz - Bug		45 cm	W6+6		Front
Bombardmentgeschütz - Bug		30 cm	6		Front
ODER Torpedowerfaz - Bug		30 cm	W6+2		Front
Flughangars - Deck		Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1		-
Wummenz - Backbord		30 cm	W6+2		Links
Wummenz - Steuerbord		30 cm	W6+2		Rechts
Megawummenz - Backbord		15 cm	6		Links
Megawummenz - Steuerbord		15 cm	6		Rechts

**Beachte:** Die Hammer-Klasse darf ihre Abwehrtürme für +10 Punkte von 2 auf 3 erhöhen. Sie darf für +5 Punkte mit Entertorpedos (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2) und/oder für +40 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Bauweise darf die Hammer-Klasse nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

**Moralwert:** Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die Hammer-Klasse ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzer oder Waaaghkreuzer tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghoss die besten Jungz um sich versammelt.

**Sonderregeln:** Die Torpedowerfaz am Bug, die unter den Schlachtkreuzer weit verbreitet sind, gehen auf den Tyrannen Uzog Armreißer zurück, der sich in seinen Dickschädel gesetzt hatte, sowohl Torpedos als auch Megawummenz am Schiffsbug zu besitzen. Mek Garzogs geniale Lösung bestand nun darin, die Energieleiter der Novakanone in große, röhrenförmigen Geschützrohre umzubauen, die entweder Torpedos oder Bombardgranaten verschießen konnten. Das Ergebnis ist also, dass die Hammer-Klasse entweder Torpedos oder das Bombardmentgeschütz abfeuern darf, sie jedoch nicht gleichzeitig einsetzen kann. Die Torpedos können zudem nur verschossen werden, wenn sie nach jeder Salve mit einem erfolgreichen Flugkörper nachladen Sonderbefehl nachgeladen werden. Garzog hatte damit die Anforderungen halb erfüllt und Tyrann Uzog riss ihm nur die Hälfte seiner Arme ab.

Das Gros der Orkschiffe im Armageddon-System setzt sich aus Schiffen von beachtlicher Größe zusammen. Neben den bekannten Waaagh- und Killakreuzer spielt auch ein neuer Schiffstyp eine bedeutende Rolle – die als Hammer-Klasse bezeichneten Schlachtkreuzer der Orks, welche in nicht weniger als fünfzehn Raumgefechten eine tragende Rolle spielten. Die gesammelten Berichte deuten darauf hin, dass die Hammer-Klasse auf Wracks imperialer Großkampfschiffe basiert, insbesondere solchen Schiffen, die ursprünglich mit Novakanonen ausgestattet waren.

Die Schlachtkreuzer der Hammer-Klasse werden von einflussreichen Orkbossen kommandiert und stammen zumeist aus dem Reich des Großen Despoten von Dregruk, wo anscheinend überproportional viele dieser Schlachtkreuzer konstruiert wurden. Das hohe Ansehen der Ork-Kapitäne stellt sicher, dass die Hammer-Klasse über die besten Matrosen und Waffen der Orkflotte verfügt, was sie zu noch gefährlicheren Gegnern macht. Besorgnis erregend ist auch die Tatsache, dass die Zahl dieser Schlachtkreuzer kontinuierlich zunimmt, während die Orks durch die hohen imperialen Verluste immer mehr Wracks vorfinden und immer schneller imperiale Großkampfschiffe in die Hammer-Klasse umwandeln.

„Und vielleicht noch mehr trauerte ich, weil ich um den Schatz wusste, der sich in der *Asclepion* befand, bzw. befunden hatte, bevor der tapfere Kapitän Alterias sein Leben verlor. Nachdem ich mich mit meinem Geschützoffizieren ausgetauscht hatte, kamen wir zu dem Schluss, dass das Schiff nicht zu retten war, und so gab ich schweren Herzens den Feuerbefehl, auf dass die Geschütze nicht eher schweigen sollten, bis die *Asclepion* nicht mehr existierte. Möge uns der Imperator vergeben.“

# WAAAGH!-ORKFLOTTEN IM DRITTEN KRIEG UM ARMAGEDDON

*Diese Flottenliste repräsentiert Orkflotten, die sich zu einem Waaagh! versammeln bzw. schon mitten in einem Waaagh! befinden, und kann anstelle der Orkpiraten-Flottenliste im Regelbuch verwendet werden. Die Waaagh!-Flottenliste eignet sich besonders für Szenarios, bei denen Raumschlachten ausgetragen werden, speziell für planetare Invasionen und andere Flottenkonflikte, wie sie im Dritten Krieg um Armageddon häufiger vorkamen.*

## Waaaghboss

### Maximal 1 Waaaghboss pro 500 Punkte

Deine Flotte darf einen oder mehrere Waaaghbosse enthalten, von denen jeder einem Schiff oder einer Schwadron zugeordnet sein muss. Wenn die Flotte 500 Punkte oder mehr wert ist, musst du mindestens einen Waaaghboss einsetzen, um sie anzuführen.

### Waaaghboss ..... 40 Punkte

In den Punktkosten des Waaaghbosses ist bereits ein Wiederholungswurf enthalten. Ein Waaaghboss kann bis zu zwei zusätzliche Wiederholungswürfe zu den aufgeführten Punktkosten erhalten.

Ein zusätzlicher Wiederholungswurf ..... 20 Punkte

Zwei zusätzliche Wiederholungswürfe ..... 40 Punkte

Ein Schiff mit Waaaghboss verdoppelt seinen Enterwert und darf eines der unten aufgeführten Upgrades erhalten.

### Ballaboyz ..... +35 Punkte

Das Schiff darf jeden Wurf für die Feuerkraft seiner Waffenbatterien einmal wiederholen.

### Mad Mekz ..... +25 Punkte

Das Schiff darf jeden Wurf für Schadenskontrolle einmal wiederholen.

### Fettä Schilde ..... +25 Punkte

Die Schilde des Schiffs steigen um +1.

### Entertrups in Megarüstungen ..... +15 Punkte

+1 beim Entern.

### Erbeutete Torpedos ..... +20 Punkte

Das Schiff darf jeden Wurf für die Stärke von Torpedosalven einmal wiederholen.

Eine Orkflotte darf maximal einen Waaaghboss pro 500 Punkte erhalten. Wenn die Flotte aus bis zu 500 Punkten besteht, darf sie also einen Waaaghboss enthalten. Besteht sie aus 500 bis 1.000 Punkten, darf sie zwei enthalten, usw.

## SPACE HULKS

Du darfst pro 1500 Punkte ein Ork Space Hulk in deine Flotte aufnehmen.

Space Hulk ..... 600 Punkte

Eine Orkflotte darf maximal ein Space Hulk pro 1500 Punkte enthalten. Wenn die Flotte aus bis zu 1500 Punkten besteht, darf sie also ein Space Hulk enthalten. Besteht sie aus 1.500 bis 3.000 Punkten, sind es maximal zwei, usw. Jedes Space Hulk muss von einem Waaaghboss kommandiert werden.

## SCHLACHTSCHIFFÄ UND SCHLACHTKREUZAZ

*Im Dritten Krieg um Armageddon ernteten vier besonders massive Orkschiffe die Bezeichnung „Schlachtschiff“, obwohl es keine eigentliche Schlachtschiff-Klasse in der Orkflotte gibt. Die Orks selbst bezeichnen diese vier Kolosse (und ähnlich massige Großkampfschiffe) als „Schlachtkreuzaz“. Pro zwei Kreuzaz darfst du eines der folgenden Schiffe in deine Flotte aufnehmen.*

Slamblasta\* ..... 295 Punkte

Gorbags Rachä\* ..... 310 Punkte

Todbringa\* ..... 275 Punkte

Kroolboy\* ..... 270 Punkte

Hammer-Schlachtkreuzer ..... 245 Punkte

*\*Diese vier Schiffe sind Unikate, und keine Flotte darf je denselben Schiffstyp mehrmals einsetzen. Du darfst allerdings alle vier Schiffe in deine Flotte aufnehmen, wenn die Größe deiner Armada dies zulässt.*

## 0-6 KREUZAZ

Deine Flotte darf maximal sechs Kreuzaz enthalten.

Killakreuzaz ..... 155 Punkte

Waaaghkreuzaz ..... 185 Punkte

## ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

Barrakutta-Kanonboot ..... 45 Punkte

Orka-Kanonboot ..... 35 Punkte

Manta-Zerstörer ..... 40 Punkte

Moscha-Rammschiff ..... 25 Punkte

## BROKK'NZ

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl Brokk'nz enthalten.

Brokk'n ..... 80 Punkte

Ork-Brokk'nz dürfen auch als planetare Verteidiger gekauft werden, sofern diese im Szenario vorkommen. Brokk'nz dürfen Schwadronen aus maximal vier Brokk'nz bilden, sich jedoch nie mit anderen Schiffstypen zusammen schließen.

## FLUGKÖRPER

Schiffe mit Flughangars sind mit Kampfbombaz und Enterbooten bestückt. Killakreuzaz und Waaaghkreuzaz dürfen ihre Bugbewaffnung gegen Torpedowerfaz eintauschen, ohne dafür zusätzliche Punkte bezahlen zu müssen. Wenn sie diese Option wählen, dürfen sie zudem für +5 Punkte mit Entertorpedos bestückt werden, genau wie *Gorbags Rachä*. Space Hulks können für +15 Punkte Entertorpedos erhalten.

„Mit außerordentlichem Bedauern muss ich Ihnen mitteilen, dass Armageddon erneut das Ziel einer Grünhaut-Invasion ist. Drei unserer Überwachungsstationen sind bereits zerstört worden, und es ist daher nicht möglich, ihre genaue Position zu bestimmen. Jedoch kann ich Ihnen versichern: Erstens, dass sie bald hierher kommen werden, und zweitens, dass ihre Zahl gewaltig sein wird.“

– Admiral Parol

Das Kreischen der Triebwerke und der pfeifende Wind waren Musik in Krukfangs Ohren, der mit einem breiten Grinsen aus der zerschrammten Kanzel seines Kampfbombaz blickte. Ruckartig zog er seine Maschine hoch und genoss die rohen Flichkräfte, während er den heftig vibrierenden Steuerknüppel fest umklammert hielt. Was er hinter dem zerkratzen und angebrochenem Glas der Kanzel erblickte, ließ sein Herz höher schlagen: Brennende Felder und Wälder bis zum Horizont, eine Spur der Vernichtung, verursacht durch Orks, die auf der Suche nach Kämpfen die fruchtbare Welt durchkämmten. Waagbross Gutspars Plan war perfekt aufgegangen. Während seine Heizkulte alles in ihrem Weg stehende niedermachten, hatten die Eldar zwar zahlreiche Gegenangriffe unternommen, ohne jedoch entscheidende Erfolge erzielen zu können. Das Gaspedal voll durchtretend setzte Krukfang zum Tiefflug an, um einen genaueren Blick auf die Lage zu werfen.

Gutspars Heizazz näherten sich einem Dorf der Spargelz – einer kleinen Ansammlung von Häusern und Türmen inmitten eines Waldstreifens, der sich entlang einer Bergkette erstreckte, die Krukfang gerade passierte. Die Wälder waren so licht, dass die Pikk-Ups und Kampfpanzaz zwischen den Bäumen hindurch passten und die ganze motorisierte Macht der Orks das Dorf ansteuern konnte. Die Spitzohrenz waren ein Haufen Spielverderber, stellte Krukfangs geschwindigkeitsbesessener Verstand fest. Ein paar Spargelz auf Drachen stiegen immer wieder zu, um anschließend hinter Bäumen zu verschwinden. Immerhin, ein Kampf ist ein Kampf, dachte er bei sich, und was will man groß erwarten, wenn man sich mit Eierköpp'nz anlegt?

Der Boden raste auf den Piloten zu – aus dem Grün wurden einzelne Bäume erkennbar, Äste, Zweige, schließlich Blätter ... Krukfang blieb unbeeindruckt, er war ja der beste Pilot in Gutspars Heizakult, und sein Jaga, Feuageia, war auch der beste. Während er weiter an Geschwindigkeit zulegte, begann der Flieger wie verrückt zu vibrieren: Die Flügel wackelten und schienen jeden Moment wegzubrechen, aber Krukfang wollte erst zum letztmöglichen Zeitpunkt hochziehen. Seinen Sturzflug fortsetzend, verwandelte sich sein Grinsen in ein Kichern und schließlich in manisches Gelächter, während der Sturzflug jenes Hochgefühl bewirkte, für das die Orks der Heizakulte leben (und sterben). „Jetzt!“, dachte er, und wartete noch einige Herzschnitte, bevor er den Steuerknüppel mit aller Kraft an sich zog, um den Todesflug seines Kampfbombaz abzubrechen. Der gesamte Feuageia kämpfte nun gegen ihn, und sein Lachen verwandelte sich in gutturales Brüllen, während der Flieger die Spitzen der Baumwipfel streifte und seine Nachbrenner einen Feuerschweif hinterließ.

„Waaaaaaarrrrrgh!“ kreischte Krukfang, ohne im ohrenbetäubenden Lärm, im Pfeifen, Krachen und Heulen seines Fliegers die eigene Stimme hören zu können.

Während er über die Baumwipfel flog, bemerkte Krukfang, dass etwas anders war. Er hatte schon einige Abstecher zum Spargelz-Dorf gemacht – Spaß musste sein – aber diesmal sagte ihm sein Instinkt, dass etwas nicht stimmte. Er zog seinen Feuageia hoch, um einen besseren Überblick zu bekommen, und leitete einen Kurvenflug ein, um eine Runde über dem Dorf zu drehen, bevor er zum Angriff übergang. Durch sein Kanzeldach lugend, ließ seine Begeisterung für einen Moment nach, als er mehrere große Umriss erkannte, die sich auf der freien Fläche um das Eldar-Dorf versammelt hatten. Sie waren wirklich groß, und selbst aus seiner Höhe konnte Krukfang die schlanken Kanonen erkennen, welche auf Gutspars nahende Orkhorde gerichtet waren.

Für einen Augenblick war Krukfang verwirrt. Wie konnten die Langohrenz seit seinem gestrigen Angriff drei Bunker gebaut haben? Schon bald erhielt

er eine Antwort, als einer der Bunker vom Boden abhob und vorwärts schwebte, während seine Waffen den Waldrand nach noch unsichtbaren Feinden absuchten. Wie vom Spalta getroffen verstand Krukfang. Das waren Kampfpanzaz! Und sie waren riesig, größer noch als die mobilen Geschütze seines Kultes und Gutspars privat-personlicher Bosspanza. Hinter den superschweren Eldarpanzern sah er nun auch mehrere kleinere Fahrzeuge, die alle noch deutlich größer als die Orkbuggys waren.

Krukfang bemerkte, dass er seinen Kopf schon fast um 180° gedreht hatte und beschloss, noch einmal höher zu gehen, um die Position Gutspars und der anderen Jungz ausfindig zu machen. Sie wussten ja nicht, auf was sie da zurasten, und er wusste nicht, wie er sie warnen konnte. Der Orkilot stieß ein gutturales Gurren aus, als er sich Gutspars Gesicht vorstellte, der ansehen musste, wie die Fahrzeuge seiner stolzen Boyz von Explosionen auseinander gerissen wurden.

Zwischen den Bäumen kündeten Rauchwolken den herannahenden Kult an. Etwas tiefer gehend erspähte Krukfang die kruden Formen der Bikes, Buggys und Pikk-Ups, die sich mit halsbrecherischer Geschwindigkeit, in Kühnheit und Schnelligkeit einander übertreffend, durch den Wald schlangelten. Hinter ihnen schepperten die Kampfpanzaz, vollgeladen mit grölenden Orks, die alle Mühe hatten, in den Kurven nicht von der Ladefläche zu fallen, während die Fahrer wie von einer Tarantel gestochen über den unebenen Waldboden und laubbedeckte Hänge heizten. Dazwischen tauchen immer wieder Panzabikes auf, die in voller Fahrt kleinere Bäume wegholzen oder Krater in die weiche Erde schossen. Orkiger Stolz erfüllte Krukfangs Herz, als er erneut einen Bogen schlug, um den nächsten Angriff auf die Spargelz-Siedlung zu fliegen.

Während er das Dorf im Tiefflug passierte, eröffneten zwei der Fahrzeuge das Feuer. Seltam geformte Läufte richteten sich gen Himmel und verschossen lang gezogene schwarze Granaten. Als der Wind die Projektile erfasste, öffneten sie sich und entfalteten ein feines Gewirr aus Drähten, das sich immer weiter ausbreitete bis es schließlich als schimmernde, kaum sichtbare Wolke in den Wald niedersank. Bikers und Buggys versuchten instinktiv der Wolke auszuweichen, aber für viele war es zu spät: Fahrer wie Besatzung wurden von den tödlichen Monofilamentdrähten zerschritten.

Dann feuerte der vorderste Eldarpanzer: Ein gleißender Blitz schoss aus der Mündung und verschwand im Wald. Einen Moment später sah Krukfang, wie die brennenden Überreste eines Buggys durch das Geäst geschleudert wurden und sich kleine Feuer auf dem Waldboden ausbreiteten. Als Antwort stoppten ein halbes Dutzend Grotwerfaz kurz vor der Lichtung. Es folgte eine hektisch abgefeuerten Salve; die Lenkraketen schossen hoch, dicke Rauchspuren nach sich ziehend, während die winzigen Piloten mit der Steuerung kämpften und mehr oder weniger akkurat auf die Stellen der Spargelz zutrudelten. Eine der Grotbomben explodierte hoch in der Luft und bewirkte einen harmlosen Splitterregen. Eine weitere Bombe landete, ohne jedoch zu detonieren, und prallte an mehreren Hauswänden ab, bevor sie liegen blieb. Die übrigen explodierten zwischen den Eldarfahrzeugen, durchschlugen die Panzerung und wirbelten zerborstene Wrackteile durch die Luft.

Noch einmal drückte Krukfang den Steuerknüppel vor und setzte zum Angriffsflug an. Er erinnerte sich an Gobstikks Ratschlag – jenen Mekaniak, der den jungen Krukfang vor Jahren das Fliegen gelehrt hatte: „Lange, unkontrollierte Feuerstöße“, hatte der clevere Mek immer gesagt. Durch die Zacken blinzeln, die er vorne auf seine Kanzel gemalt hatte, hängte sich Krukfang an eine Einheit Jetbikes, die auf die linke Flanke von Gutspars Kult zuflug.

„Fressst daz!“, brüllte er triumphierend und drückte mit seinem Daumen auf einen großen roten Knopf am oberen Ende der Armaturen.

Nichts geschah.

„Verdammt nutzloses Ding!“, fluchte Krukfang und reichte hinter seinen Sitz, um einen verbeulten Schraubenschlüssel hervorzuholen. Er klopfte damit zweimal vorsichtig auf die Munitionszufuhr zwischen seinen Beinen und schlug ein drittes Mal mit voller Wucht zu. Prompt erwachten die Kanonen zum Leben und spicen ein Projektilhagel auf die Jetbikeschwadron. Krukfang zog seinen Flieger abwechselnd nach rechts und links, sodass die Garbe eine Zickzacklinie in den Boden grub, bevor sie die Eldar erreichte und zwei Jetbikes durchlöcherete. Das vorderste verlor ein Stück seines Flügels und raste steuerlos in den Himmel, bevor es an Höhe verlor und mit der Nase voran in den Boden rampte. Das zweite brach in Flammen aus und knallte gegen den nächsten Baum, wo es in einem Feuerball verging.

„Daz iz schon besa!“, lachte Krukfang und erinnerte sich gerade noch rechtzeitig, den Knopf wieder loszulassen, um nicht seine komplette Munition beim ersten Angriff zu verbrauchen. Mittlerweile wurde das Boden-Luft-Feuer eröffnet: Ein regelrechtes Lasergewitter umzuckte den Orkflieger, während die Eldar versuchten, seinen rasenden Angriffsflug zu stoppen. Krukfang entdeckte eine Geschützstellung im Hinterhof eines Hauses, hielt mit seinem Feuageia direkt darauf zu und eröffnete das Feuer. Die Geschosse schlugen in die Wand ein, explodierten und hüllten die Besatzung in einen Schrapnellschauer, der sie von ihrem Geschütz riss. Krukfang zog wieder hoch, um zum nächsten Sturzflug anzusetzen.

Inzwischen schlugen die ersten Geschosse in die Behausungen der Eldar ein. Kugeln, Granaten und Raketen explodierten in den Straßen und rissen Fragmente des weißen Gesteins aus der filigranen Architektur. Die grünen und orangenen Blitze der Zzap-Waffen zuckten aus der nahenden Orkhorde und verursachten tiefe Wunden in den grün-weißen Eldarpanzern. Krukfang beobachtete eine weitere Grotbombe, deren Pilot es geschafft hatte, einen Haken zu schlagen und von hinten in den Laderaum eines Eldarpanzers zu krachen, worauf der Panzer von innen heraus explodierte. Der rundliche Turm wurde weggesprengt, und die Besatzung stolperte benommen aus der Kanzel. Sie waren perfekte Ziele.

Die Munitionsanzeige prüfend sah Krukfang, dass er noch einen Angriff fliegen konnte, bevor er zum Aufmunitionieren zurück zum Flugfeld der Orks musste. Heute war schon mal ein guter Tag gewesen, viel Schieß'n, viel Heiz'n. Als er seinen Feuageia auf Angriffskurs brachte, schoss dem Orkiloten ein Gedanke durch den Kopf. Wo waren überhaupt die ganzen Eierköpp'nz hergekommen? Sie konnten doch nicht ihre riesigen Kampfpanzaz in der Siedlung versteckt haben! Während er nachgrübelte, bemerkte er etwas am Rand seines Blickfelds. Nach rechts und drehend sah er über und schräg hinter sich zwei dunkle Formen auftauchen. Sie waren schnell. Verdammt schnell. So schnell, dass Krukfang den Wunsch verspürte, eine dieser Maschinen selbst zu fliegen. Krukfang hatte kaum Zeit die blauen Energieblitze zu registrieren, als eine zweite Salve einen Volltreffer an seinen Triebwerken landete. Eine Feuersbrunst verschlang den Feuageia, und dann explodierte die Munition.

Die Verbrennungen an seinem Körper ignorierend sah Krukfang, wie die Eldarjäger an ihm vorbeizogen. Dann hatte Krukfang eine Erleuchtung.

„Es gibt immo waz, daz schnella iz als du“, dachte er, und mit diesem Gedanken schlug sein Feuageia auf, explodierte und schleuderte seinen Körper durch die zerborstene Kanzel.

# DIE ERNTEFLOTTEN

NECRONSCHIFFE



„WAS SICH IM INNEREN VERBIRGT, WAGEN WIR NICHT ZU FRAGEN.“

# NECRONS BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Seit Jahrhunderten ist den Exploratoren des Imperiums die uralte Zivilisation der Necrontyr bekannt – ein Volk, welches vor Jahrtausenden ausstarb. Wenig weiß man über das einstmalige Galaxis umspannende Imperium und dessen fortschrittliche Technologie, denn die Bauten der Necrontyr sind von ihren Welten verschwunden, ihre Existenz unter dem Sand der Zeit begraben. Die Necrontyr und ihre Errungenschaften, so sagt man, seien im Laufe von Äonen fast vollständig zu Staub zerfallen.

Nur tief unter der Oberfläche sind einige der mysteriösen Necrontyr-Tempel vom Zahn der Zeit verschont geblieben. Bisher wurde allerdings kein einziger intakter Komplex entdeckt. Jene, die erkundet wurden, waren leer und verlassen. Was ihr Zweck oder ihr Inhalt gewesen sein mag, und ob sie von Grabräubern geplündert oder von einer anderen Zivilisation ausgelöscht wurden, vermag niemand zu sagen. Analysen haben ergeben, dass sich der Untergang der Necrontyr-Zivilisation vor circa sechzig Millionen Jahren ereignete, zu einer Zeit also, da die Erde noch ein prähistorischer Dschungel war und die Geburt der Menschheit in ferner Zukunft lag.

Wie die meisten ausgestorbenen Zivilisationen, so sind auch die Necrontyr den imperialen Bürgern unbekannt, und nur in den Labors des Explorator Archaeos kennt man mehr als nur den Namen des ausgestorbenen Volks.

Bis jetzt.

Jetzt haben unerwartete Zufallsbegegnungen die Aufmerksamkeit der Großen und Mächtigen auf die Necrontyr gelenkt. Bei einem Routinescan wurden mit Necrontyr-Runen bedeckte Angreifer gesichtet. Es ist nur eine kurze Aufnahme eines Angriffs, und dennoch ist diese Aufzeichnung ein wichtiges Verbindungsstück zu anderen unerklärlichen Ereignissen, die in letzter Zeit vermehrt gemeldet wurden: Es ist ein Verbindungsstück zu weiteren Überfällen, zu weiteren Orten der Zerstörung, wo von den Angreifern jede Spur fehlt und alle Aufzeichnungen gelöscht wurden.

## DIE ERNTEFLOTTEN

Bis vor kurzem beschränkte sich der Kontakt mit Necrons auf kleine Scharmützel in Sonnensystemen am Rand der Galaxis. Hin und wieder gab es Berichte über fremdartige Raumschiffe, denen man in Grenzgebieten zu unerforschten Sektoren begegnet war. Diese Konstrukte waren in der Regel leblos, bar jeder Energiesignaturen, erwachten jedoch zu Leben, sobald sich das Erkundungsschiff auf eine bestimmte Distanz näherte. Meistens blieb nach solch einer Begegnung nur das Wrack des imperialen Schiffs übrig, und die einzigen Hinweise auf die Angreifer waren verstümmelte Notrufe, in denen von grauenhaften Außerirdischen mit tödlichen Waffen berichtet wurde. Und selbst wenn man weitere Nachforschungen anstellte, blieben Beweise und Indizien zu Herkunft und Natur der Aliens verborgen.

All dies änderte sich im Jahr 666.M40, als die erste bestätigte „Ernte“ der Necrons im Yuctan-System stattfand, am Rand des Östlichen Spiralarms. Obwohl nur dünn besiedelt, verfügte das System über einen Flottenstützpunkt. Zur Zeit des Überfalls war auf der Basis eine kleine Schwadron imperialer Schiffe stationiert, bestehend aus dem leichten Armatus-Kreuzer *Weitsicht* und einem halben Dutzend Eskortschiffe. Die Schwadron kehrte gerade von einem längeren Patrouillenflug zurück und steuerte Yuctan an, um Treibstoff aufzunehmen, als sie ein Notruf der imperialen Kolonie Merida erreichte. Die Flotte ging unverzüglich auf Abfangkurs, und so kam es zur ersten überlieferten Konfrontation zwischen Schiffen der Imperialen Raumflotte und den Necrons. Nur eines der imperialen Schiffe überlebte das Gefecht (der Kobrazerstörer ON37452), um von dem Zwischenfall zu berichten. Die Necrons erlitten keine Verluste. Als eine größere Flotte im Yuctan-System eintraf, fehlte von den Necrons jede Spur. Genau wie von den Siedlern des Systems...

Seitdem wurden siebenundzwanzig weitere Zusammenstöße zwischen Necrons und den Schiffen der Imperialen Flotte bestätigt. Zudem gibt es einige glaubhafte Berichte über Gefechte zwischen Necrons und Eldar-, Ork- und sogar Chaosflotten.

Alles weist darauf hin, dass die Necrons unvorstellbar alt sind – so alt, dass sich selbst die ältesten lebenden Völker nicht mehr an sie erinnern können. Ihre Technologie, obwohl eigentümlich, ist die der anderen Völker, inklusive der Eldar, überlegen. Bis jetzt konnten die Necrons nur besiegt werden, wenn sie von einer deutlichen Überzahl an Schiffen gestellt wurden, während bei ausgeglichenen Kräfteverhältnissen stets die Necrons die Oberhand behielten. Zum Glück für das Imperium waren alle bisher gesichteten Necronflotten relativ klein. Was passiert, wenn die Necrons eine große Flotte versammeln, bleibt offen.

Noch Besorgnis erregender ist die Tatsache, dass Necronüberfälle überall in der Galaxis ohne ein erkennbares Muster stattfinden, was es unmöglich macht, ihren nächsten Zug vorherzusehen. Schlimmer noch, die Häufigkeit der Zwischenfälle hat zugenommen – warum, weiß man ebenfalls nicht. Man weiß nur, dass ein Ziel der Necronüberfälle die Gefangennahme imperialer Bürger ist. Welche Absichten die Necrons mit den Männern, Frauen und Kindern verfolgen, bleibt ein dunkles Geheimnis. Sie verschwinden einfach, ohne je wieder gesehen zu werden.

„Als wir die Grabung fortsetzten, konnten wir seine Gestalt erkennen. Es war ein Schiff, zweifelsohne, allerdings unter mehreren Hundert Fuß Gestein begraben. Hier muss es schon seit Millionen von Jahren liegen. Es scheint dennoch weder beschädigt noch verlassen zu sein. Alles sieht intakt und funktionstüchtig aus, und viele Runen, Energieleitungen sowie Konsolen deuten darauf hin, dass noch Raum für etwas anderes ist, das hier überleben kann. Nur was, das wagt hier niemand zu fragen.“



**KRITISCHE TREFFERTABELLE FÜR NECRONSCHIFFE**

2W6- Zusätzl.

Wurf	Schaden	Auswirkung
2	+0	<b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter dürfen nicht nach Backbord abgefeuert werden.
3	+0	<b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter dürfen nicht nach Steuerbord abgefeuert werden.
4	+0	<b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen fallen aus.
5	+0	<b>Energiefluss unterbrochen.</b> Partikelbögen bzw. Partikelemitter fallen aus.
6	+0	<b>Antrieb beschädigt.</b> Darf nicht drehen bis repariert. Der Moralwert sinkt permanent um 1.
7	+0	<b>Antrieb beschädigt.</b> Reduziere die Bewegung um 5 cm, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 1.
8	+0	<b>Pulsantrieb beschädigt.</b> Das Schiff darf nicht <i>volle Kraft voraus</i> befehlen, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 1.
9	+0	<b>Grabkammer beschädigt (wenn nicht vorhanden, erneut würfeln).</b> Sie darf nicht eingesetzt werden, bis der Schaden repariert wurde. Der Moralwert sinkt permanent um 2.
10	+0	<b>Kommandozentrum beschädigt.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 3.
11	+W3	<b>Energieleck.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 2.
12	+W6	<b>Reaktorkern getroffen.</b> Der Moralwert sinkt permanent um 2.

**KRITISCHE TREFFER**

Die fremdartige Konstruktion und Funktionsweise der Necronschiffe bedeutet auch, dass sie ganz anders als imperiale Schiffe auf Schaden reagieren. Aus diesem Grund verwenden alle Necronschiffe eine gesonderte Tabelle für kritische Treffer, die oben abgebildet ist.

„Nähern uns unidentifizierbarer Raumanomalie NEXK99-002. Entfernung 10.000... 9.000... 8.000... Moment... seltsam... Auguren zeigen Energiefluktuationen -Pilot holt tief Luft- beim Imperator... das kann nicht sein, die Signale liegen außerhalb unseres Messbereichs. MISSION ABRECHEN! Holt uns hier...“

- Letzte Nachricht der Auge Gottes, Aufklärungsflicger

**REAKTIVE AUSSENHÜLLEN**

Necronschiffe bestehen aus einer empfindungsfähigen Metallegierung. Um dies darzustellen, sind alle Necronschiffe mit reaktiver Außenhülle immun gegen Schaden sowie Moralwert- und Bewegungsmodifikationen verursacht durch Sonnenstürme, Strahlung, Gaswolken und Beschussmarken. Sämtliche Necronschiffe besitzen eine Panzerung von 6, um die Schwierigkeit, sie zu treffen, darzustellen. Zusätzlich erhalten sie einen Rettungswurf gegen jeden Treffer. Dieser beträgt 6+ für Eskortschiffe, 5+ für die Scythe- und Shroud-Klasse sowie 4+ für Gruftschiffe. Wenn Necronschiffe Kollisionsalarm geben verbessert sich dieser Wurf auf 2+, aber die Tarn Eigenschaften der Hülle gehen verloren, weswegen Necronschiffe auf Kollisionsalarm nur noch Panzerung 4 besitzen. Und schließlich gelingt die Reparatur von kritischen Schäden bereits bei 4+.

**PULSANTRIEB**

Necronschiffe können dank ihres Pulsantriebs interstellare Distanzen überbrücken, ohne in den Warp eintauchen zu müssen. Der Pulsantrieb wird gezündet, sobald *volle Kraft voraus* gegeben wird; anstatt die üblichen Regeln zu befolgen, bewegt sich das Schiff zusätzlich W6 x 10 cm und kann pro volle 20 cm Bewegung eine Drehung durchführen.

**TAKTISCHER RÜCKZUG**

Necrons ziehen sich eher zurück als bis zum bitteren Ende zu kämpfen. Sie tun dies, indem sie sich dematerialisieren und aus dem Realraum verschwinden. Am Ende seiner Bewegungsphase darf sich jedes Necronschiff dematerialisieren und zieht sich damit automatisch zurück, ohne irgendwelche Tests ablegen zu müssen.

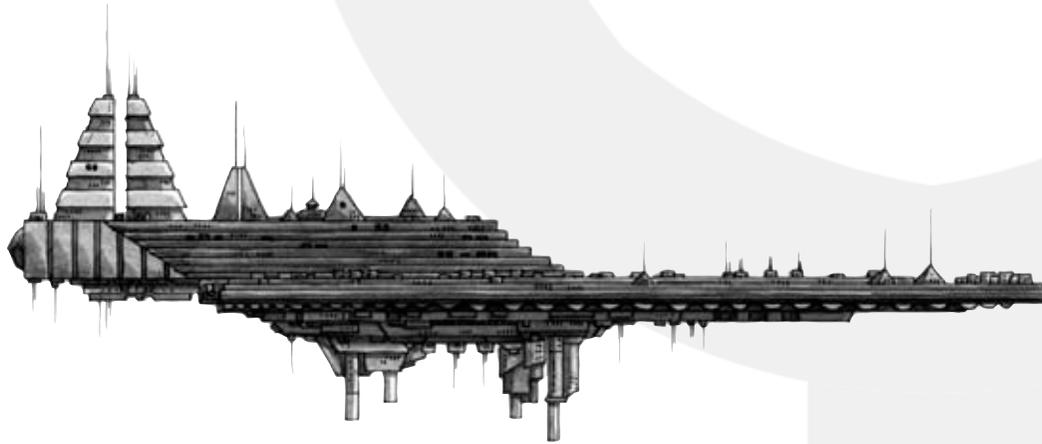
Am Spielende werden die Siegespunkte für Necronschiffe normal berechnet und wie folgt modifiziert:

- Jedes Großkampfschiff, das völlig unbeschadet zurückgezogen wurde, zählt als zu 10% vernichtet.
- Jedes zurückgezogene Großkampfschiff, das Schaden genommen hat, aber noch über die Hälfte seiner Anfangskapazität besitzt, zählt als zu 25% vernichtet.
- Jedes *beschädigte* Großkampfschiff zählt als zu 50% vernichtet.
- Jedes zerstörte Großkampfschiff, das nicht als treibendes Wrack zurück bleibt, zählt als zu 200% vernichtet (bringt also das Doppelte an Siegespunkten).
- Jedes zerstörte Großkampfschiff, das als treibendes Wrack zurück bleibt, zählt als zu 300% vernichtet (bringt also das Dreifache an Siegespunkten).

**REPARATURKOSTEN**

Aufgrund ihrer fortschrittlichen und schwer reproduzierbaren Technologie müssen Necronschiffe das Doppelte der üblichen Reparaturpunkte ausgeben, um während einer Kampagne ihre Schiffe zu reparieren.

# NECRON GRUFTSCHIFF [Cairn] ..... 500 Punkte

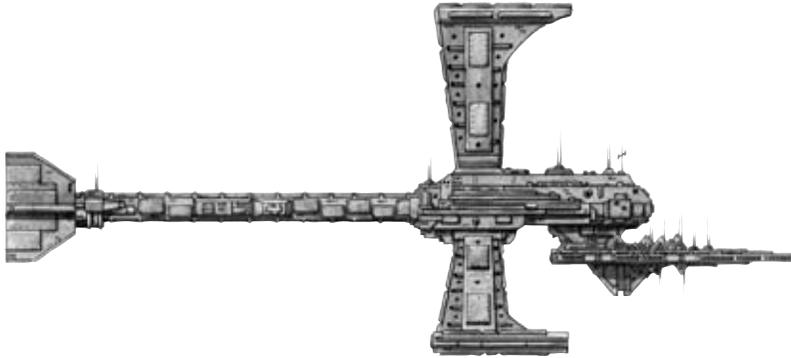


Grufschiffe der Cairn-Klasse sind die größten Necronschiffe, die dem Imperium bis dato begegnet sind. Grufschiffe sind große, bis an die Zähne bewaffnete Raumschiffe, von denen ein Einzelnes ohne Weiteres jedes Imperiale Schlachtschiff bezwingen könnte. Zum Glück für die Feinde der Necrons enthält längst nicht jede Ernteflotte auch ein Grufschiff, und bisher wurden nur sieben Sichtungen gemeldet. Bei jeder dieser Begegnungen war das Grufschiff Teil einer größeren Armada, von mindestens 3 Ernteschiffe der Scythe-Klasse eskortiert. Außerdem verfügen die bisher gesichteten Grufschiffe über ein nahezu identisches Design, zumindest laut imperialen Berichten. Die Orks hingegen behaupten, auf ein Necronschiff gestoßen zu sein, dessen Größe ein Space Hulk in den Schatten stellte. Ob dies wahr ist oder eine orktypische Übertreibung, konnte bisher nicht überprüft werden.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	(4+ RW)	6+	4
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Partikelbogen		30 cm	20		Links/Front/Rechts
Pulsgenerator		20 cm	(1 pro Gegner)		360°
Gauss Partikelemitter		45 cm	6		Links/Front/Rechts
Portal		10 cm	3		360°



NECRON ERNTESCHIFF [Scythe] ..... 275 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/8	30 cm	45°	(5+ RW)	6+	3
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH		
Partikelbogen	30 cm	8	Links/Rechts		
Gauss Partikelemitter	45 cm	4	Links/Front/Rechts		
Pulsgenerator	20 cm	(1 pro Gegner)	360°		
Portal	10 cm	2	Links/Front/Rechts		

Ernteschiffe der Scythe-Klasse sind viel häufiger anzutreffen als Gruftschiffe und waren in jeder bisher gesichteten Necronflotte enthalten. Alle scheinen derselben Schiffsklasse anzugehören. Der einzige Unterschied besteht in einer gruftartigen Kammer, die bei manchen Schiffen vorhanden ist, bei anderen dagegen nicht (der äußeren Erscheinung nach sind sie jedoch nicht zu unterscheiden, und die Grabkammer scheint auch eine andere Funktion zu erfüllen, als die der Gruftschiffe). Ob dies generell der Fall ist, kann nicht mit Sicherheit gesagt werden, aber es wäre durchaus plausibel, betrachtet man das einheitliche Design innerhalb der unterschiedlichen Necron-Schiffsklassen. Obwohl die Scythe-Ernteschiffe im Vergleich mit imperialen Schiffen leicht gebaut sind, täuscht der Eindruck – Scythes sind unglaublich zäh und schwer zu zerstören. Bis jetzt gab es nur drei Gefechte, in denen imperiale Schiffe ein Ernteschiff zerstören konnten, und in allen drei Fällen bedurfte es der Feuerkraft mehrere Großkampfschiffe. Die widerstandsfähige Konstruktion der Ernteschiffe, kombiniert mit ihren fortschrittlichen Necron-Waffensystemen, macht sie zu einem ebenbürtigen Gegner für jedes imperiale Großkampfschiff.

**BESTÄTIGTE SICHTUNGEN**

**666.M41 Yuctan:** Schwadron Weitsicht zerstört; mehrere Scythe-Ernteschiffe beteiligt.

**962.M41 Bora-Culpa-Zwischenfall:** Gesichtet bei Bora Culpa. Die zur Aufklärung entsandten Space Wolves fanden die einst dicht besiedelte Welt menschenleer vor.

Wenige Tausend Kilometer vor dem Gegner entfernt schwenkte die Weitsicht plötzlich scharf nach rechts und feuerte mit ihren Backbordbatterien auf das nahende Schiff. Schwadron Omni folgte ihrem Beispiel, und massiertes Geschützfeuer hämmerte auf den feindlichen Bug ein.

Selbst diese Taktik zeigt keine Wirkung. Stauffen sah keine Anzeichen irgendwelcher Schäden am feindlichen Mutterschiff.

Zwei weitere Schiffe tauchten auf, sichelförmige, flache Konstrukte, die in der Finsternis des Alls matt schimmerten. Sie näherten sich blitzschnell und ließen dem Kapitän kaum Zeit zum Reagieren. Wieder zeigte das Feuer der imperialen Zerstörer keine Wirkung – die Plasmaladungen schienen sich beim Aufschlag auf die Hüllenpanzerung in Nichts aufzulösen.

Während die Zerstörer erneut wendeten, lösten sich mehrere Blitzwellen vom Necronschiff und setzten das hinterste Schiff der imperialen Linie außer Gefecht. Die Kommunikation zum getroffenen Schiff brach abrupt ab.

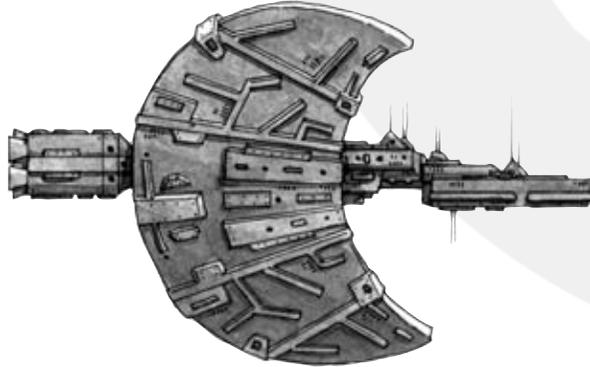
„Zu spät, um sie noch zu retten“, dachte Stauffen bei sich. Wenn sie den Tag überleben wollten, dann war die Flucht ihre einzige Chance. Er befahl den Zerstörern

den taktischen Rückzug und übermittelte verschlüsselt den Yuctan-Flottenstützpunkt als Rendezvouspunkt. Dann beorderte er die Weitsicht zwischen seine Zerstörer und das Mutterschiff der Außerirdischen, das bereits zur Verfolgung der imperialen Eskortschiffe ansetzte.

Die Zerstörer schlossen ihr Wendemanöver ab und flohen mit voller Kraft voraus aus dem Hinterhalt, wobei sie sich aufteilten, um ihre Fluchtchancen zu verbessern. Inzwischen wartete die Weitsicht darauf, dass das Mutterschiff in die Reichweite ihrer Geschütze kommen würde.

Das Mutterschiff näherte sich mit unwirklich anmutender Geschwindigkeit. Ein peitschenartiger Energieblitz schoss aus dem Bug und umwickelte die Hülle der Weitsicht, hielt sie gefangen. Auf Stauffens Brücke rang die Besatzung um die Kontrolle über das Schiff – vergebens. System um System fiel aus, die Kontrollpanneln explodierten und schleuderten Crewmitglieder über die Kommandobrücke. Sämtliche Ziellsysteme waren ausgefallen. Die Weitsicht war wehrlos wie ein hoightanisches Sumpfschwein. Stauffen übergab die Seelen seiner Besatzung dem Imperator, und dann befahl er die Plasmareaktoren zu überladen.

# LEICHTER NECRONKREUZER [Shroud] . . . . . 155 Punkte



Die Shroud-Klasse wurde das erste Mal 992.M41 gesichtet, als eine Patrouille der Raumflotte Pacificus auf sie stieß. In den sechs darauf folgenden Jahren begegnete man drei weitere Male diesem Schiffstyp, und jedes Mal wich er einem Kampf aus. Man geht davon aus, dass entweder die Besatzung oder das Schiff selbst getestet wurde. Sollte dies tatsächlich der Grund für das zurückhaltende Verhalten gewesen sein, so war die Testphase dieser Necronschiffe spätestens 998.M41 zu Ende, denn damals begingen fünf Shrouds eine Suizidattake gegen Einrichtungen des Adeptus Mechanicus auf dem Mars. Seit dem Mars-Schachzug waren Shrouds sechsmal als Kundschafter einer Necronflotte beobachtet wurden. Sie erfüllen diese Aufgabe exzellent, denn kein imperiales Schiff, das eine Chance gegen diese Schiff hätte, kann es einholen. Und die Schiffe, die es einholen könnten, haben keine Chance gegen es. Shrouds sind daher eine besonders große Gefahr für Außenstützpunkte der Imperialen Flotte. Wenn sie die Marsverteidigung durchbrechen konnten, dann gibt es keine Basis, die als sicher gelten werden kann.

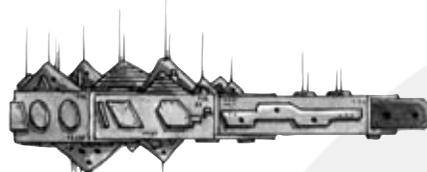
TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/4	30 cm	45°	(5+ RW)	6+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Partikelbogen		30 cm	10		Front/Links/Rechts

### BESTÄTIGTE SICHTUNGEN

- 992.M41** *Mehrere Begegnungen mit Pacificus-Patrouillen*
- 996.M41** *Der Bora Culpa Zwischenfall: Nur Beobachtung*
- 998.M41** *Mars: Ziele zerstört, konnten aber nicht geborgen werden*

**Sonderregeln:** Shrouds sind besonders gut getarnte Schiffe und äußerst schwer aufzuspüren. Solange ein Shroud nicht beschädigt wurde, löst es keine Jagdminen aus und verleiht dem Gegner keinen Bonus auf seine Kommandotests, gibt es Sonderbefehle. Die Sensoren der Shrouds können zudem alle relevanten Information rasch an den Rest der Flotte weiterleiten. Solange sich mindestens ein unbeschädigtes Schiff der Shroud-Klasse auf dem Spielfeld befindet, erhält die gesamte Necronflotte +1 auf Kommandotests, wenn ein feindliches Schiff einen Sonderbefehl erhält.

# NECRON RAUBSCHIFF [Jackal] . . . . . 50 Punkte



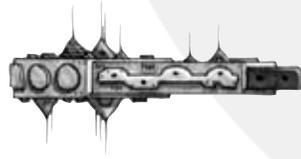
Necronflotten enthalten stets mehrere kleine Schiffe, vergleichbar mit imperialen Eskortschiffen. Obwohl zwei Fälle gemeldet wurden, in denen diese Eskortschiffe auf sich allein gestellt operierten, scheint dies eher die Ausnahme zu sein. Normalerweise scheinen sie direkt an den Willen der Gruft- und Ernteschiffe gebunden zu sein. Die Raubschiffe der Jackal-Klasse sind der größere der beiden bekannten Schiffstypen, und waren in jeder bisher gesichteten Necronflotte enthalten.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	40 cm	90°	(6+ RW)	6+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Partikelbogen		30 cm	4		Front
Portal		10 cm	1		360°

### BESTÄTIGTE SICHTUNGEN

- 796.M41** *Adinbur Prime: Überfall auf die Patrouille Tiryns, Raumflotte Artemis verstärkte diese jedoch mit Erfolg*
- 998.M41** *Mars: Schiffe dienten als Ablenkung am Rande des Sonnensystems – der Hauptangriff erfolgte im Zentrum*

# NECRON ANGRIFSSCHIFF [Dirge] ..... 40 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TURME
Eskort/1	50 cm	90°	(6+ RW)	6+	1
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH		
Partikelbogen	30 cm	3	Front		

Die Dirge-Klasse ist ein Eskortschiff ähnlich der Jackal-Klasse, nur wenig kleiner und seltener im Einsatz. Ob das reiner Zufall oder generell der Fall ist, kann in Anbetracht der wenigen Begegnungen noch nicht gesagt werden.

Dirge-Angriffsschiffe wurden wahrscheinlich lange vor dem Yuctan-Zwischenfall gesichtet, nur wussten die Exploratoren damals noch nicht, was sie vor sich hatten. Im Jahre 692.M41 beispielsweise stieß man mehrere hundert Meter unter der Oberfläche von Angelis auf eine undurchdringbare Metalllegierung. Später stellte man fest, dass sie zu einem Alienschiff gehörte, das, kaum freigelegt, startete und spurlos im All verschwand. Im Licht späterer Ereignisse betrachtet geht man heute davon aus, dass das geheimnisvolle „Angelis-Schiff“ in der Tat ein Angriffsschiff der Dirge-Klasse war.

## NECRON-ERNTEFLOTTENLISTE

### MASCHINENSEELEN

Necronflotten bestehen genau wie Necronarmeen aus einer Furcht erregenden Ansammlung fremdartiger Maschinen, die einzig dem Willen ihrer Meister, den C'tan, dienen. Aus diesem Grund verfügen Necronflotten nicht über einen Flottenkommandant im konventionellen Sinn. Stattdessen kommen folgende Regeln zu Anwendung:

#### Moralwert

Der Moralwert wird normal ausgewürfelt. Schiffe mit einer Gruft erhalten Moralwert 10.

#### Wiederholungswürfe

Eine Necronflotte darf Wiederholungswürfe kaufen. Diese gelten für die Flotte als Ganzes und sind nicht an ein Schiff bzw. Kommandanten gebunden. Standardmäßig besitzt jede Necronflotte bereits einen kostenlosen Wiederholungswurf. Zusätzliche Wiederholungswürfe können für die unten angegebenen Punkte gekauft werden.

- +1 Wiederholungswurf ..... 25 Punkte
- +2 Wiederholungswürfe ..... 75 Punkte

### GROSSKAMPFSCHIFFE

#### Gruftschiffe

Deine Flotte darf für jedes Ernteschiff der Scythe-Klasse ein Gruftschiff enthalten..

Gruftschiff der Cairn-Klasse ..... 500 Punkte

#### 0-1 Grabkammer

Ein einzelnes Gruftschiff darf eine Grabkammer enthalten. Weder Grabkammer noch Gruftschiff sind obligatorisch für eine Necronflotte. Die meisten Necronflotten bestehen aus Ernteschiffen, unterstützt von Schakal-Raubschiffen.

Grabkammer ..... 50 Punkte

#### Kreuzer

Deine Flotte darf maximal sechs Ernteschiffe der Scythe-Klasse und maximal drei leichte Shroud-Kreuzer enthalten.

0-6 Ernteschiffe [Scythe] ..... 275 Punkte

0-3 Leichte Kreuzer [Shroud] ..... 155 Punkte

### ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf bis zu zwölf Jackal-Raubschiffe und bis zu zwölf Dirge-Angriffsschiffe enthalten.

0-12 Raubschiffe [Jackal] ..... 50 Punkte

0-12 Angriffsschiffe [Dirge] ..... 40 Punkte

„Der Junge hatte Glück, zumindest glaubten wir das. Er war den Aliens noch vor der Deportation entkommen, anders als die meisten Siedler, die sie auf ihre Schiffe und dann weiß-wohin gebracht hatten. Er sprach nur wenige abgehackte Worte zu uns, bevor er bewusstlos wurde. Die Apothecarii pflegten ihn so gut sie konnten, aber erst nach seinem Tod erfuhren sie durch eine Autopsie die Ursache seines Leidens: Ganze dreißig Prozent seiner lebenswichtigen Drüsen waren entfernt worden, mit einer Präzision, die wir den Ungeheuern niemals zugestanden hätten.“

# DIE SCHWARMFLOTTEN

TYRANIDENSCHIFFE

„KEIN LEBEN KANN IN DER SCHWARZEN LEERE DES ALLS EXISTIEREN - ODER DOCH?“

## TYRANIDEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Die außerirdische Spezies, die von den Menschen auf den Namen Tyraniden getauft wurde, verschlang bereits vor Äonen das organische Leben ganzer Sternensysteme und vernichtete zahllose Zivilisationen. Die Bedrohung durch die Schwarmflotten Kraken, Behemoth und Leviathan erstreckt sich momentan entlang der südlichen und östlichen Ausläufer unserer Galaxis. Ganze Sektoren sind bereits dem Licht des Imperators entrissen und vom Schatten des Schwarmbewusstseins verschluckt worden.

### DAS SCHWARMBEWUSSTSEIN

Imperiale Wissenschaftler gehen davon aus, dass die Schiffe der Schwarmflotten in das Schwarmbewusstsein der Tyraniden eingebunden sind – jenes mentale Netzwerk, das die Aliens auf höchst effektive Weise lenkt und koordiniert. Die alles durchdringende psionische Präsenz umgibt die Schwarmflotten und krümmt den Warp im Umkreis mehrerer Lichtjahre. Nähert man sich einer Tyranidenflotte, werden Warpreisen zunehmend unsicher, wobei die Astrotelepathen unzuverlässig oder auch völlig unbrauchbar werden. Viele Astropathen haben bereits ihren Verstand im Kampf gegen die Tyraniden verloren, und ganze Raumschiffschwadronen wurden von plötzlich auftauchenden Warpstrudeln schwer beschädigt. Verwirrung und Schrecken sind die Vorboten der

Schwarmflotten, die alle Welten auf ihrem Weg in einen undurchdringbaren Schatten hüllen.

Die jüngsten Tyranidenangriffe fanden während der letzten zwei Jahrhunderten statt, als Schlachtschiff-große Biokonstrukte auftauchten, um Tod und Leid über die Galaxis zu bringen. Seitdem hat man viel über die Außerirdischen gelernt. Mit zunehmendem Wissen hat sich die Menschheit in Redouten verschanzt und sucht nach neuen Möglichkeiten, der außerirdischen Gefahr zu begegnen. Zuerst glaubte man, dass die verschiedenartigen Formen in zwei Kategorien einzuteilen seien. Mittlerweile haben die Biologis-Abteilung des Adeptus Mechanicus sowie Inquisitoren herausgefunden, dass die Welten verschlingenden Scheusale in drei Hauptklassen unterteilt werden müssen:

#### Mutterschiffe

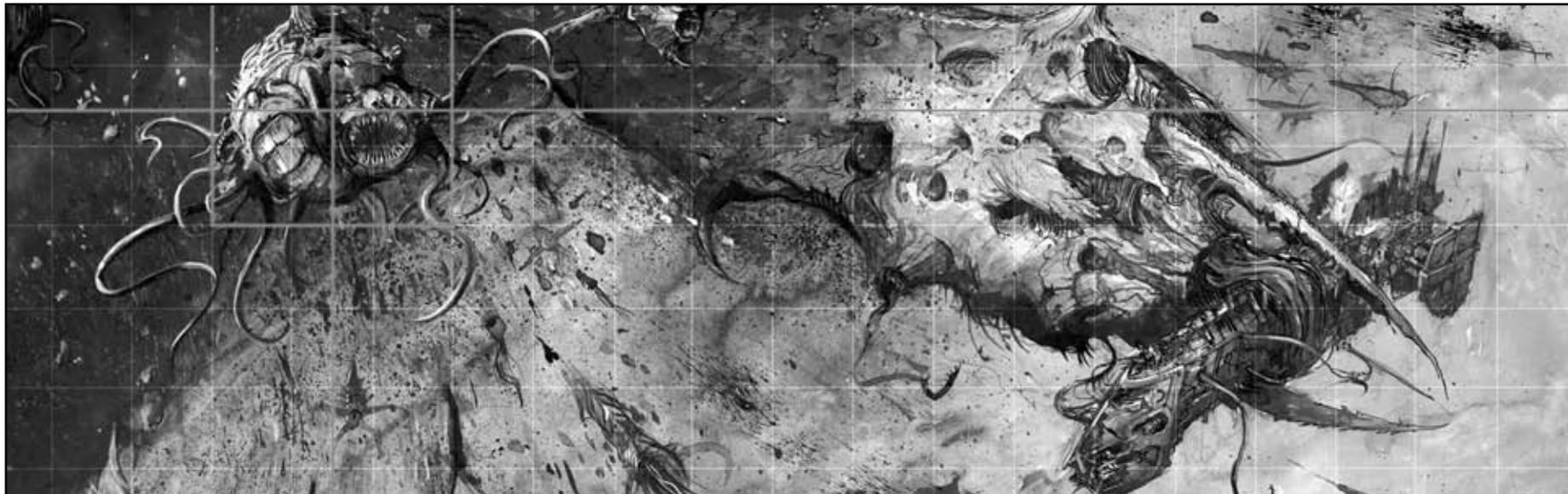
Diese weltraumtauglichen Ungetüme bilden das Zentrum des Schwarmbewusstseins und koordinieren die Handlungen des Schwarms. Mutterschiffe fungieren als lebende Kommunikationszentren, als Biowerften und als Brutstätte für die endlose Flut Tyranidenkreaturen, welche die Biomasse der Planeten absorbieren. Obwohl die meisten Flotten mehr als ein Mutterschiff enthalten, gehen manche Forscher davon aus, dass es in jedem Schwarm ein übergeordnetes Mutterschiff gibt, das alle anderen Mutterschiffe kontrolliert. Allerdings ist

diese Annahme reine Spekulation. Es gibt zudem lückenhafte Berichte über vereinzelte Mutterschiffe, die deutlich größer als der Durchschnitt sind und sogar imperiale Schlachtschiffe in den Schatten stellen. Da sie angeblich im späten Stadium der Planetenabsorbierung auftauchen, geht man davon aus, dass sie es sind, die die Atmosphäre und Ozeane aufnehmen und umwandeln. Zwar erklärt diese Theorie, warum alle von Tyraniden befallenen Planeten als lebloser Fels bar jeder Atmosphäre zurückgelassen werden, aber auch hier gibt es keine bestätigten Sichtungen.

#### Kraken, Kreuzer und Eskort-Drohenschiffe

Die Größe dieser Bioschiffe variiert erheblich, angefangen von Eskortschiff-großen Kraken und Drohenschiffen, bis hin Kreuzern (auch Schwarmkreuzer genannt), die beinahe den Mutterschiffen das Wasser reichen. Einige dieser Kreaturen, die sich besonders schnell fortpflanzen, werden als Kraken bezeichnet, benannt nach der Schwarmflotte, in der sie zuerst gesichtet wurden. All diese Schiffsspezies sind hoch spezialisierte Wesen, welche die Mutterschiffe eskortieren und jeden Widerstand hinwegfegen können. Mutterschiffe wiederum reagieren auf neue Feinde, indem sie neue Spezies dieser kleineren Bioschiffe gebären und damit jede Verteidigerflotte und jeden Planeten bezwingen.





Obwohl das Imperium schon Einiges über die Kreaturen aus dem intergalaktischen Äther in Erfahrung bringen konnte, bleibt die Unterteilung in so genannte Schiffsklassen – innerhalb der drei großen Kategorien – problematisch. Erst vor Kurzem konnte beispielsweise herausgefunden werden (durch aufmerksame Beobachtung der Unterwerfung und Absorbierung von Bonnis II im Coronet-Sektor), dass viele der Eskortschiffe und Kreuzer tatsächlich Mutterschiffe sind, die sich in frühen Entwicklungsphasen befinden. Man geht davon aus, dass bei diesen Jungschiffen die Synapsen zur Projektion des Schwarmbewusstseins noch nicht ausgereift sind und bis zu einem nicht bestimmaren Zeitpunkt inaktiv bleiben.

Alle drei Spezies – Eskort-Drohnenschiffe, Kraken und Schwarmkreuzer – verfügen über spezielle Fähigkeiten, die sie während der Kämpfe gegen andere Völker erworben haben. Ihre Gestalten sind bizarr und fallen völlig unterschiedlich aus. Anders als die viel größeren Mutterschiffe, die auf einer überschaubaren Zahl von Typen basieren, sind diese

Schiffe dermaßen verschiedenartig, dass sie sich nicht wie üblich klassifizieren lassen.

Das erste Mal bei Gefechten mit der Schwarmflotte Kraken gesichtet, weisen diese Bioschiffe Eigenschaften auf, die sie zu tödlichen Gegnern gegen ganz spezielle Feinde macht. Für gewöhnlich bilden sie die Vorhut des Schwarms, um die gegnerische Verteidigung aufzubrechen. Nicht nur variieren ihre Funktionen erheblich, auch ihre Größe kann je nach Aufgabe abweichen. Das Imperium befürchtet zudem, dass nicht nur die relativ kleinen Schiffe zur spontanen Mutation fähig sind, sondern auch ihre größeren Verwandten, was sie zu einer noch tödlicheren Bedrohung machen würde.

#### **Erkunder-Drohnenschiffe**

Diese schnellen Scoutschiffe bilden – unter funktionalen Gesichtspunkten betrachtet – die dritte Kategorie. Erkunder-Drohnenschiffe sind nämlich die einzigen bis dato gesichteten Tyranidenschiffe, die unabhängig von der Schwarmflotte agieren. Sie entwickeln eine starke Verbindung zum Schwarm-

bewusstsein, wodurch sie weit vor der Flotte und den Synapsenschiffen operieren können. Allerdings zahlen sie dafür auch einen Preis. Sie wachsen schnell heran, bleiben aber recht klein und sind meist sehr kurzlebig. Erkunder-Drohnenschiffe sind schnell und agil, jedoch nur leicht bewaffnet. Sie operieren Lichtjahre vor dem Schwarm als Kundschafter und machen geeignete Beuteplaneten aus. Sie spüren außerdem feindliche Schiffe auf, damit der Schwarm geeignete Flotten zur Eliminierung entsenden kann.

Auf Kosten zahlreicher Leben sammeln die Agenten der Menschheit seit dem Vorfall im Tyran-System Informationen über die Außerirdischen und ihr Schwarmbewusstsein. Mittlerweile weiß man wesentlich mehr über die Strategien und Taktiken der Tyraniden als noch vor wenigen Jahren. Der hohe Preis, den man für dieses Wissen bezahlen musste, ermöglicht dem Imperium immerhin, eine wirksame Verteidigung gegen die Tyranidenbedrohung aufzubauen.

# SONDERREGELN DER TYRANIDEN

## SYNAPSENKONTROLLE

Nur Mutterschiffe besitzen einen Moralwert, der für entsprechende Punktekosten aus der Flottenliste gekauft werden muss. Während der Bewegungsphase kann jedes Schiff in 45 cm Umkreis um ein Mutterschiff Kommandotests durchführen, um sein eigenes instinktives Verhalten zu unterdrücken. Gelingt der Test, hat der Tyranidenspieler die volle Kontrolle über das Schiff/die Schwadron und darf ihm/ihr sogar einen Sonderbefehl geben, ohne einen weiteren Test durchführen zu müssen.

Die Tests für Synapsenkontrolle gelten als Kommandotests, so dass ein Schiff mehrere durchführen kann, bis einer misslingt. Wird ein Test verpatzt, dürfen trotzdem noch andere Schiffe versuchen, Tests für Synapsenkontrolle abzulegen. Das bedeutet effektiv, dass jedes Schiff mindestens einmal versuchen darf, sein instinktives Verhalten zu unterdrücken.

Tyraniden-Flugkörper (Jäger, Enterboote, Torpedos) benötigen keine Synapsenkontrolle und bewegen sich wie ganz normale Flugkörper.

### Bewegung & Sonderbefehle

Sämtliche Tyranidenschiffe folgen ihrem instinktivem Verhalten, es sei denn, das Schwarmbewusstsein (also du!) befiehlt dem Schiff etwas anderes mittels der psionischen Fähigkeiten der Mutterschiffe.

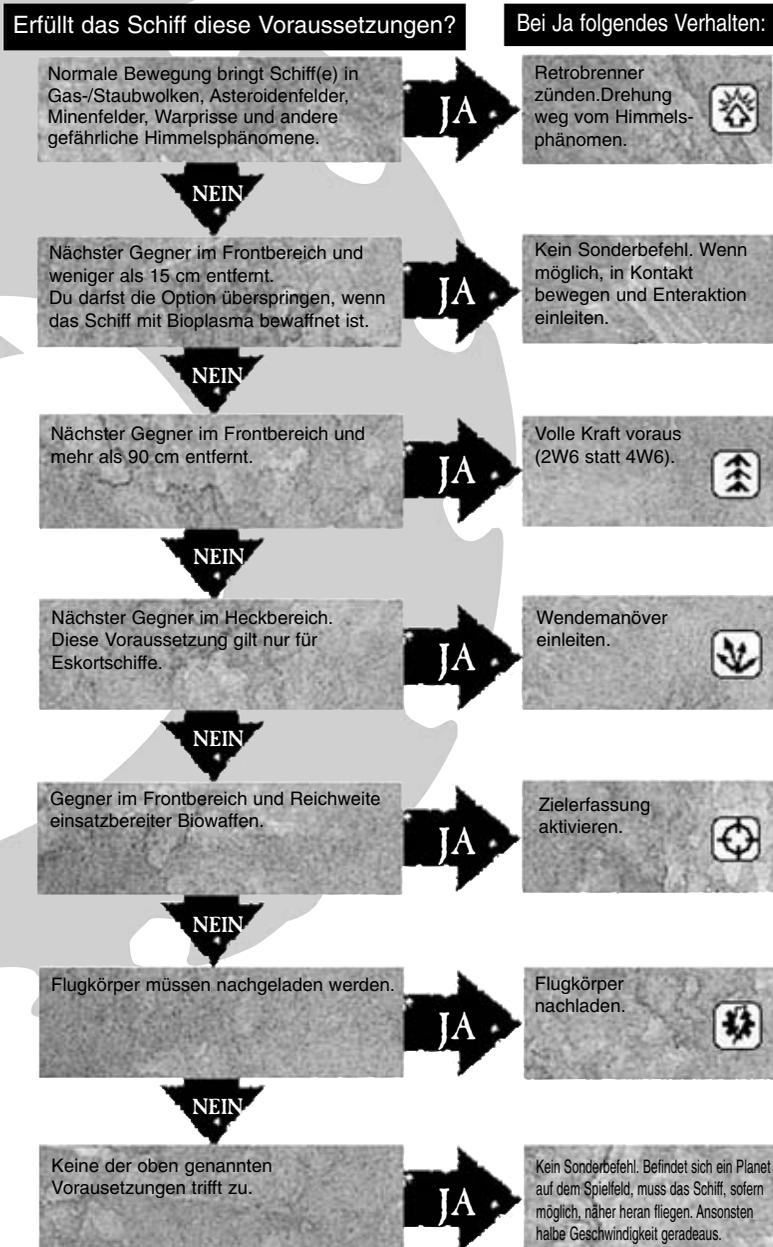
Für Schiffe/Schwadronen, die instinktivem Verhalten unterliegen, verwendest du die Tabelle rechts und befolgst die naheliegenste Handlung. Du benötigst keine Kommandotests für eventuell resultierende Sonderbefehle, aber es kann bestimmte Aktionen geben, die ein Schiff während seiner Bewegung durchführen muss.

**Beispiel:** Ein Tyranidenkreuzer möchte sich auf die feindliche Flotte zubewegen, verpatzt aber seinen Kommandotest. Du schaust auf der Tabelle nach – es gibt keine Himmelskörper oder feindlichen Schiffe in Reichweite, aber es befindet sich ein Planet auf dem Spieltisch. Der Kreuzer muss sich auf den Planeten zubewegen, obwohl er sich dadurch weiter vom Feind entfernt.

### Kollisionsalarm

Schiffe/Schwadronen der Tyraniden können Kollisionsalarm geben, indem sie auf den Moralwert des nächsten Schwarmschiffs innerhalb von 45 cm testen. Wenn sich keine Schwarmschiffe in diesem Umkreis befinden, verwendest du 7 als Moralwert.

Wie üblich entfernst du den Sonderbefehl erst am Ende des folgenden Tyranidenspielzugs. Schiffe auf Kollisionsalarm, die sich instinktiv verhalten, müssen sich an die Bewegungseinschränkungen halten, ändern jedoch nie den Sonderbefehl.



© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosraketen, die Logos der Chaosraketen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der ferneren Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Warenzeichen, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

## NAVIGATION

Sämtliche Tyranidenschiffe sind im wahrsten Sinn des Wortes für den Weltraum geboren. Beim Navigieren durch Himmelsphänomene verwenden sie daher stets einen Moralwert von 10.

## SCHIESSEN

Tyranidenschiffe beschießen stets das nächste Ziel, es sei denn ein Erkunder-Drohnschiff „markiert“ einen speziellen Feind in Reichweite. Tyranidenschiffe dürfen keinen Moralwerttest durchführen, um auf andere Schiffe als die nächsten zu schießen. Flugkörpermarken werden immer ignoriert und dürfen überhaupt nicht beschossen werden, es sei denn ein Erkunder-Drohnschiff hat sie markiert.

Erkunder-Drohnschiffe markieren alle Feinde (inklusive Flugkörpern) innerhalb von 15 cm, und diese dürfen dann von anderen Schiffen beschossen werden, auch wenn sie nicht die nächsten Feinde sind. Ein Moralwerttest ist nicht erforderlich. Sind mehrere Schiffe in Reichweite markiert, beschießt du das am nächsten befindliche.

## ENTERAKTIONEN

Bei Enteraktionen sind Tyraniden ein wahrer Albtraum – eine furchtlose, tobende Welle aus Klauen und Zähnen, die schon den Untergang vieler Schiffe besiegelt hat.

Tyranidem verdoppeln ihren Enterwert und würfeln 2W6 (verwende das höhere Ergebnis). Tyraniden ignorieren außerdem die Auswirkungen durch Beschussmarken, wenn sie ein feindliches Schiff entern.

### Teleportattacken

Das alpträumhafte Innenleben eines Bioschiffs ist bereits an sich so gefährlich wie eine Todeswelt. Das Ziel inmitten der Organe, Nerven und Versorgungsbahnen zu finden ist schwer, und mit Horden tollwütiger Biokonstrukte im Nacken ist es auch nicht leichter.

Daher würfelst du bei Teleportattacken gegen Tyranidenschiffe 2W6 und verwendest das niedrigere Ergebnis. Tyranidenschiffe selbst können ebenfalls Teleportattacken durchführen und addieren dann sogar +1 auf ihr Ergebnis.

## ALLES IST VERLOREN!

Keine Besatzung würde jemals freiwillig ihr Schiff den Tyraniden überlassen, denn die Aliens machen keine Gefangenen! Viele Male schon haben sich Schiffe selbst zerstört, um dem Ende durch Tyranidenhand zu entkommen. Um dies darzustellen, dürfen Großkampfschiffe versuchen, sich selbst zu vernichten, wenn sie von Tyraniden geentert wurden. Lege dazu in der Endphase einen Moralwerttest ab. Misslingt der Test, verrichten die Tyraniden ihr grausames Werk. Gelingt er, würfelst du einen W6: Bei einer 1-3 explodieren die Plasmareaktoren, während bei einer 4-6 das Warptriebwerk implodiert.

*Anm. des Designers:* Ich habe absichtlich das Offensivpotenzial beschädigter Tyranidenschiffe heruntergeschraubt, wobei sie defensiv eine harte Nuss bleiben. Dadurch soll der Tyranidenspieler ermutigt werden, mit seinen Eskortschiffen die größeren Schiffe zu beschützen. Werden sie dennoch beschädigt, sollten Aktionen wie taktischer Rückzug, Entern und Rammen am ehesten in Betracht gezogen werden.



# TYRANIDENWAFFEN

## Bioplasma

Bioplasma wird wie Lanzen behandelt – würfle einen Würfel pro Stärkepunkt, und bei einer 4+ wird die Panzerung durchschlagen. Da sich Bioplasma nur sehr langsam bewegt, ignoriert es Schilde. Allerdings ist dadurch auch die Reichweite auf 15 cm beschränkt. Die Bioplasma-Stärke wird genau wie Lanzenbatterien durch Sonderbefehle und halbierte Schadenskapazität reduziert.

## Fresstentakel

Viele Tyranidenschiffe besitzen gigantische Tentakel, mit denen sie die Atmosphäre von Planeten absorbieren. Sie werden auch verwendet, um die Hülle eines feindlichen Schiffs zu durchschlagen, damit Schwärme von Tyranidenkreaturen durch sie das Schiff entern können. Wenn das Tyranidenschiff in Basekontakt mit einem Feindschiff gelangt, attackiert es mit seinen Fresstentakel. Würfle einen W6. Bei einer 1, 2 oder 3 werden entsprechend viele Sabotageaktionen durchgeführt. Bei einer 4, 5 oder 6 wird eine Sabotageaktion durchgeführt und zusätzlich ein Schadenspunkt verursacht, der wie üblich einen kritischen Treffer verursachen kann.

Das Schiff kann sich nach der Fresstentakelattacke bewegen und schießen bzw. Flugkörper entsenden. Es darf jedoch nur ein Schiff pro Spielzug auf diese Weise angreifen. Fresstentakel bleiben von Sonderbefehlen unbeeinträchtigt. Wird das Schiff beschädigt, darf es seine Fresstentakel nicht mehr einsetzen.

**Beispiel:** Ein Tyranidenschiff mit Fresstentakeln berührt ein imperiales Schiff. Ein W6 wird gewürfelt und zeigt eine 4. Somit wird ein Schadenspunkt verursacht, und du würfelst eine Sabotageaktion aus. Danach darf sich das Schiff weiter bewegen und sogar seine Waffen in der Schussphase abfeuern.

## Zangenklauen

Tyranidenschiffe sind auf kurze Distanz besonders gefährlich. Nicht nur gebären sie die tödlichsten Nahkämpfer der Galaxis, auch die Schiffe selbst sind lebende Killer. Sie besitzen speziell ausgebildete Klauen, welche die Panzerung feindlicher Schiffe durchschlagen können, sowie gigantische Mandibeln, die sich am Gegner festbeißen und langsam Decks und Gänge zermalmen. Wenn sich ein Tyranidenschiff in direktem Kontakt mit einem Feindschiff bewegt, würfelst du 2W6. Für jede 4+ verursachst du einen Punkt Schaden, der Schilde, aber nicht Holofelder, ignoriert.

Wenn die Klauen nur einmal oder überhaupt nicht treffen, kann sich das Tyranidenschiff weiter bewegen und schießen/Flugkörper entsenden. Es darf pro Spielzug immer nur ein Schiff mit den Klauen attackieren. Treffen beide Attacken, hat sich das Tyranidenschiff in seiner Beute festgebissen und wird sie nicht loslassen, bis sie oder das Tyranidenschiff zerstört ist. Ist der Gegner gleich groß oder kleiner, dürfen sich beide Schiffe nicht bewegen. Höhere Schiffsklassen dürfen sich mit halbiertes Geschwindigkeit bewegen. Beide Schiffe dürfen mit halbiertes Feuerkraft schießen. Nova-kanonen und andere Spezialwaffen dürfen nicht abgefeuert werden. In jeder Endphase würfelt der Tyranidenspieler erneut für seine Zangenklauen. Wenn beide Attacken treffen, während sich das Opfer bereits im Zangengriff befindet, erleidet es einen weiteren Treffer. Beide Schiffe können wie üblich

entern. Zangenklauenattacken können kritische Treffer verursachen.

Zangenklauen werden von keinerlei Sonderbefehlen beeinträchtigt. Wird ein Tyranidenschiff beschädigt, darf es seine Zangenklauen nicht mehr einsetzen.

## Pyrosäurebatterien

Diese Biowaffen basieren auf kompakten Granaten, in denen sich virulente Gifte und ätzende Säuren befinden. Sie verursachen beim Aufprall beträchtlichen Schaden. Wirklich gefährlich wird es, wenn sich der Inhalt in das Schiff ergießt. Pyrosäurebatterien werden genau wie Waffenbatterien behandelt. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass sich die Säure weiter durch das Schiff frisst. Erleidet ein Schiff einen kritischen Treffer durch Pyrosäurebatterien, bricht zusätzlich Feuer aus (auch wenn es Säure ist – der Effekt ist vergleichbar).

## Schiffstypen der Tyraniden

Tyranidenschiffe sind wesentlich flexibler als die Schiffe anderer Völker, denn ständig werden durch spontane Mutation neue Schiffsgattungen geboren. Um dies darzustellen, baut sich der Tyranidenspieler seine Schiffe nach vorgegebenen Schemata selbst zusammen. Schiffe fallen in unterschiedliche Kategorien, basierend auf ihrer Größe und Funktion. Die Kategorie legt die grundlegenden Profilwerte fest – manchmal auch einige Waffen (zum Beispiel die Sporenkapazität). Darüber hinaus sind die verfügbaren Waffen mit den entsprechenden Punktekosten aufgelistet.

Jedes Schiff kann nur eine begrenzte Zahl Waffen in den verschiedenen Sektionen erhalten. Wenn mehrere Waffen pro Sektion erlaubt sind, darfst du auch mehrmals dieselben Waffen auswählen. Ein Schwarmsschiff mit maximal drei Backbord/Steuerbordwaffen dürfte also drei Flughangars pro Seite besitzen.

**„Z**ähne, Klauen, Tentakel, Stacheln – gebt mir Geschütze, beim Imperator! Ich weiß wie man ein Feind besiegt, der mich mit Geschützen angreift!“

– Captain Endolus  
Schlacht um Macragge

„Mir ist gleich, was ihr auf Steuerbord gesehen habt! Ihr geht da jetzt raus und repariert das Plasmaleck, schließlich ist das euer Job auf diesem Schiff. Ich als Kapitän bleibe auf der Kommandobrücke, denn es ist mein Job, den Sieg im Namen des Imperators zu erringen. Und wie es aussieht, ist es unser aller Job, dabei draufzugehen.“

- Captain Anakis in der Schlacht um Macragge

## SPOREN

Tyranidenschiffe verfügen weder über Abwehrtürme noch über Schilde im herkömmlichen Sinn. Stattdessen projizieren sie eine sich ständig erneuernde Sporenwolke, die als physische Barriere dient. Jede Spore ist ein Box der Pandora, gefüllt mit Säuren, Viren, und Mutagenen, die sich mit alarmierender Geschwindigkeit selbst durch härtesten Stahl fressen. Die kombinierte Wirkung dieser unzähligen Mikroorganismen gleicht ablativer Panzerung, die gleichermaßen vor Beschuss und Flugkörpern schützt.

Tyranidenschiffe besitzen eine Anzahl Sporenwolken, die der Anzahl ihrer Sporenzysten entspricht, welche im Schiffsprofil angegeben sind. Sporenwolken bauen sich genau wie Schilde am Anfang des Spielzugs wieder auf und sind nicht kumulativ. Niemals dürfen sie die Zahl der Sporenzysten eines Schiffs überschreiten, und sie werden nicht von Sonderbefehlen beeinträchtigt, genau so wenig wie von halbiertes Schadenskapazität: Ist das Schiff angeschlagen, verstärken die Abwehrorganismen ihre Aktivität, um ihren Mutterorganismus zu beschützen.

„Schlachten an sich sind schon schlimm genug. Zu sehen, wie die Finsternis von Plasmastürmen und Explosionen zerteilt wird, ohne zu wissen, ob sie dich treffen oder ins Leere gehen werden, ist ein Albtraum ohne Gleichen. Nie hast du das Gefühl sicher zu sein, und jeden Moment kann eine Salve dein Schiff von Heck bis Bug in ein brennendes Inferno verwandeln. Mit den Tyraniden verhält es sich anders: Sieht man, wie eine weiche Zunge die Außenhülle abtastet - scheinbar harmlos und ohne böse Absichten - wägt man sich in Sicherheit. Doch dann stößt sie plötzlich zu, Klauen schnappen, Schotts bersten und dein Schiff geht unter. Und dann: Den Aufschlag eines Enterboots zu hören, Schüsse und Rufe, Feuergefechte - das ist schlimm genug! Aber wenn sich Enterboote kreischend und schmatzend durch den Schiffsrumpf fressen, gibt es keine Worte, die das Entsetzen der Mannschaft angemessen wiedergeben könnten. Einmal habe ich es erlebt, und ich habe zu wenig Gliedmaßen übrig, um es ein zweites Mal zu überleben.“

## Sporen als Schilde

Pro Sporenwolke wird ein Treffer durch Waffenfeuer absorbiert, außer solche, die Schilde ignorieren (zum Beispiel Gauss-Partikelemitter bei einer 6). Spezialwaffen, die von Schilden aufgehalten werden, werden genau so durch Sporen aufgehalten werden. Sporenwolken werden wie Schilde von Beschussmarken beeinflusst: Pro absorbierten Treffer legst du eine Beschussmarke an. Sporen schützen auch vor Schaden durch Himmelsphänomene. Wenn ein Feindschiff ein Tyranidenschiff mit seinem Base berührt, entsteht durch die Sporen eine Beschussmarke, die beide Schiffe berühren muss. Effektiv verlieren dadurch beide Schiffe einen Schild. Erst anschließend werden die Auswirkungen des Zusammenstoßes ermittelt. Schildlose Schiffe (auch Eldar) erleiden stattdessen einen automatischen Treffer, der kritischen Schaden verursachen kann.

## Sporen als Abwehrtürme

Greifen Flugkörper das Tyranidenschiff an, fungieren die Sporenzysten als Abwehrtürme. Pro Beschussmarke in Basekontakt trifft je eine Sporenzyste nur bei 6+ anstatt 4+. Anders als normales Abwehrfeuer dürfen sowohl Torpedos als auch Flieger im selben Spielzug beschossen werden.

Tyranidenschiffe in direktem Kontakt können ihre Sporenzysten addieren, um von der Regel „kombiniertes Abwehrfeuer“ zu profitieren. Allerdings steigt dadurch nicht ihr Schildwert. Zudem ignorieren Sporenwolken Tyraniden-Flugkörper jedweder Art.

## FLUGKÖRPER

Einige Tyranidenschiffe dürfen Flughangars bzw.

Torpedobatterien besitzen. Tyraniden verfügen ausschließlich über Entertorpedos, Jäger und Enterboote bzw. deren organische Äquivalente: gigantische Hüllen fressende Würmer, im Äther schwimmende Brutträger, protazoide Enzyme, schmatzende Haftminen und ähnliches Kleinvieh. Zudem dürfen Tyranidenschiffe unabhängig von Trägerschiffen Flieger besitzen. Der Einfachheit halber haben wir hier noch einmal die Geschwindigkeiten der verschiedenen Flugkörper aufgelistet:

Jäger	20 cm
Enterboote	15 cm
Entertorpedos	15 cm

## Flugkörperlimits

Die Bioschiffe der Tyraniden sind lebende Fabriken, die im Bedarfsfall ununterbrochen Flieger ausspucken können. Des Weiteren sind die Flieger-Organismen weitestgehend autonom und müssen nicht wie konventionelle Flieger zum Auftanken und Aufmunitionieren zurück zum Mutterschiff. Daher haben Tyranidenschiffe keine Begrenzung für die Zahl der Flugkörper, die sie im Laufe eines Spiels starten können. Allerdings verzichten beschädigte Schiffe darauf, weitere Flugkörper zu starten, um ihre Energie für die Selbsterhaltung aufzuwenden. Kurz gesagt, beschädigte Tyranidenschiffe dürfen keine Flugkörper mehr starten. Beachte, dass im Gegensatz dazu Sporen weiterhin produziert werden.

## BESCHÄDIGTE TYRANIDENSCHIFFE

Beschädigte Tyranidenschiffe unterliegen folgenden Beschränkungen:

**Geschwindigkeit:** -5 cm

**Sporenzysten:** Unverändert

**Bioplasma:** Stärke halbiert

**Pyrosäurebatterien:** Stärke halbiert

**Fresstentakel:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**Zangenklauen:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**Torpedos & Flieger:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**KRITISCHE TREFFERTABELLE FÜR TYRANIDENSCHIFFE**

2W6- Wurf	Zusätzl. Schaden	Auswirkung
2	+0	<b>Sporenzysten verletzt.</b> Die Sporenzysten werden ernsthaft verletzt. Bis der Schaden repariert wurde, fallen sie komplett aus.
3	+0	<b>Steuerbordwaffen verletzt.</b> Die Steuerbordbewaffnung wird durch den Treffer außer Gefecht gesetzt. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Steuerbordwaffen eingesetzt werden.
4	+0	<b>Backbordwaffen verletzt.</b> Die Backbordbewaffnung wird durch den Treffer außer Gefecht gesetzt. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Backbordwaffen eingesetzt werden.
5	+0	<b>Bugwaffen verletzt.</b> Tiefe Wunden werden in den Bug gerissen. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Bugwaffen eingesetzt werden.
6	+1	<b>Rumpfwaffen verletzt.</b> Eine tiefe Risswunde im Rumpf verhindert, dass die Waffen abgefeuert werden können. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Rumpfwaffen eingesetzt werden.
7	+0	<b>Schwere Verletzung.</b> Innere Organe werden zerfetzt und das Schiff erheblich geschwächt. Wird die Verletzung nicht repariert, verursacht sie in jeder Tyraniden-Endphase einen zusätzlichen Schadenspunkt.
8	+1	<b>Navigationsklappen verletzt.</b> Eine der wichtigen Klappen zur Steuerung wird verletzt. Bis der Schaden repariert wurde, darf sich das Schiff nicht drehen.
9	+0	<b>Synapsen durchtrennt.</b> Die Nervenstränge, die das Schiff mit dem Schwarmbewusstsein verbinden, werden getroffen. Bis der Schaden repariert wurde, unterliegt das Schiff immer instinktivem Verhalten.
10	+0	<b>Sporenzysten zerstört.</b> Die Sporenzysten erleiden einen fatalen Treffer und schließen sich. Sie sind für den Rest des Spiels nicht mehr einsatzfähig.
11	+W3	<b>Schwere Verletzung.</b> Ein tiefer Riss durchzieht das Schiff, durch den innere Organe und Nährsäuren ins All gesogen werden.
12	+W6	<b>Schwere Blutungen.</b> Der Panzer des Schiffs bricht an mehreren Stellen auseinander und Säurefontänen schießen aus den Lecks. Führe eine Bioplasmaattacke mit Stärke 1 gegen jedes feindliche Schiff in 2W6 cm Umkreis durch. Holofelder gewähren keinen Schutz gegen diese Attacke.

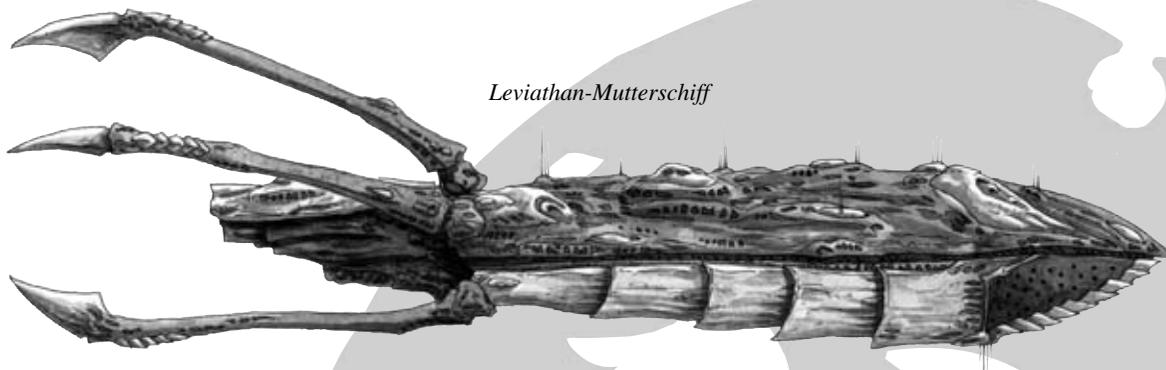
**TABELLE FÜR KATASTROPHALEN SCHADEN**

2W6- Wurf	Zus. Besch.- marken	Ergebnis
2-7	+1	<b>Treibender Kadaver.</b> Die erstarrten Überbleibsel des Bioschiffs treiben durch das All, angetrieben von gelegentlichen Todeszuckungen. Der Kadaver bewegt sich in jeder seiner folgenden Bewegungsphasen 4W6 cm vorwärts. Platziere nach jeder Bewegung eine Beschussmarke am Base des Schiffs.
8-9	+1	<b>Todeszuckungen.</b> Das Schiff wird von reflexartigen Muskelkontraktionen erschüttert, während aus offenen Wunden Säure austritt. Der Kadaver bewegt sich in jeder seiner folgenden Bewegungsphasen 4W6 cm vorwärts. Platziere nach jeder Bewegung eine Beschussmarke am Base des Schiffs und würfle erneut auf der Tabelle für katastrophalen Schaden.
10-11	Halbe SK	<b>Biologische Kettenreaktion.</b> Das Schiff explodiert, wobei in weitem Umkreis Säure, Schleim und Fleisch-fetzen verteilt werden. Entferne das Schiff aus dem Spiel und platziere an dessen Stelle Beschussmarken, entsprechend seiner halben Schadenskapazität. Führe zudem eine Pyrosäurebatterie-Attacke gegen jedes Ziel in 3W6 cm Umkreis durch, wobei die Feuerkraft der anfänglichen Schadenskapazität entspricht.
12	Volle SK	<b>Bioplasma-Explosion.</b> Mit einem gleißenden Blitz zerfetzt es die Hauptadern des Schiffs. Loderndes Bioplasma umhüllt das Schiff, und die Flammen schlagen weit ins All. Entferne das Schiff aus dem Spiel und platziere an dessen Stelle Beschussmarken, entsprechend seiner vollen Schadenskapazität. Führe zusätzlich eine Bioplasma-Attacke gegen jedes Ziel in 3W6 cm Umkreis durch, wobei die Stärke der halben Schadenskapazität entspricht. Weder Schilde noch Holofelder gewähren dagegen Schutz.

**KRITISCHE TREFFER & KATASTROPHALER SCHADEN BEI TYRANIDENSCHIFFEN**

Tyraniden verwenden anstatt der Tabellen im Regelbuch die hier abgebildeten Tabellen. Wenn ein kritischer Treffer verursacht wird, dessen Ergebnis nicht angewendet werden kann, zum Beispiel weil das Schiff keine Waffen in der entsprechenden Sektion besitzt, kommt die nächsthöhere Auswirkung zum Tragen.

# TYRANIDEN MUTTERSCHIFF [Leviathan] . . . . . Punkte: variabel



Leviathan-Mutterschiff

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Schlachtschiff/10	15 cm	45°	-	5+	4

## EINE BUGWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	45 cm	8	Front
Fresstentakel & Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Bioplasma	15 cm	4	Front/Links/Rechts
Torpedos	15 cm	6	Front

## EINE RUMPFWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	45 cm	8	Front
Bioplasma	15 cm	4	Front/Links/Rechts
Flughangars	Enterboote 15 cm Jäger 20 cm	2	Links/Rechts Links/Rechts

## Maximal DREI BACKBORD-/STEUERBORDWAFFEN

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Links/Rechts
Bioplasma	15 cm	2	Links/Rechts
Flughangars	Enterboote: 15 cm Jäger: 20 cm	1	Links/Rechts*

**\*Beachte:** Mutterschiffe sind schwerfällig und können nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

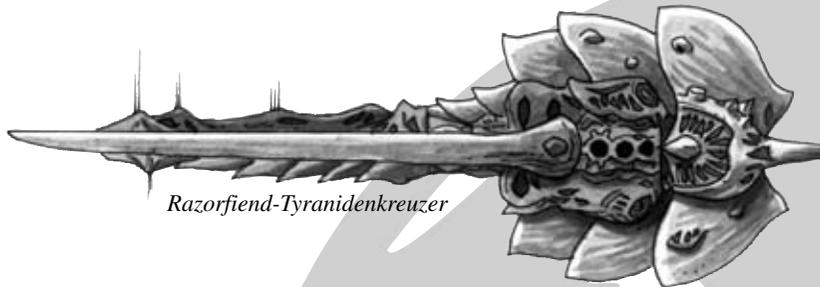
Mutterschiffe der Tyraniden sind gigantische Leviathane, die im Herzen jeder Schwarmflotte vorzufinden sind. Die Physis dieser Bioschiffe variiert erheblich, wobei eine dicke, steinartige Panzerung sowie zahlreiche Waffensysteme zu den typischen Merkmalen gehören. Trotz ihrer schier unfassbaren Größe sind Mutterschiffe lebende Kreaturen, welche Millionen weiterer Organismen beherbergen. Jedes Mutterschiff ist somit eine Fabrik, die Abermillionen Tyraniden gebären und neue Spezies erschaffen kann. Innerhalb eines Mutterschiffs bilden mehrere Zehntausend Tyranidenkrieger ein Netz aus Offizieren, welche die Produktion an Bord überwachen.

„Es war ein wahrlich dummer Fehler, auf den alten Narren zu hören. Wir hatten Virusbomben für den Planeten unter uns geladen, aber Hergol meinte, wir hätten genug von dem Zeug, um auch den Riesenmaden im All etwas abzugeben. Nur dass das nichts brachte. Zumindest glaubten wir das, bis uns eine Woche später eines dieser Biester rammt und in den Schwitzkasten nahm. Es spukte irgendwelche brennenden Säuren aus, und nach einer Stunde waren alle mit demselben Virus infiziert, mit dem wir das Schiff zuvor bombardiert hatten.“

**\*Beachte:** Flughangars befinden sich immer an Backbord und Steuerbord. Die gestarteten Flieger müssen also nicht in einem bestimmten Feuerbereich positioniert werden.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige Symbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der Fe“ Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

# TYRANIDENKREUZER [Razorfiend] ..... Punkte: variabel



Razorfiend-Tyranidenkreuzer

**W**yatt war zuerst dran. Das Ding ergriff seine Beine, kaum dass es durch die Backbord-Luftschotts gebrochen war. Selbst noch etwas unsicher auf den Beinen – vermutlich auf Grund der neuen Schwerkraftverhältnisse – wirbelte es ihn durch die Luft, schleuderte ihn gegen Maschinen und Panels, während es ihn an sich heran zog. Ein zweites Ungeheuer krachte direkt durch die Plasmazufuhr und zerschmetterte dabei seinen Artgenossen, was es nicht weiter kümmerte. Diese Kreatur gewöhnte sich schneller an die neue Situation und wendete sich Borl zu, der allerdings keine Lust hatte Wyatts Schicksal zu folgen und sich in die Dampfgrube stürzte. Daraufhin fielen Vandst, DeKopf und Jensen der Kreatur zum Opfer, und nur wenig später wurde die panische Flucht der Matrosen gestoppt, als ihre Kameraden die Schotts zum nächsten Deck versiegelten, um zwischen sich und die Aliens eine solide Plaststahltür zu bringen. Für die Maschinisten bedeutete dies das Todesurteil.

Doch das sollte nicht genügen, um die Alienflut einzudämmen. Schott für Schott würde ingerissen, während die Tyraniden im Maschinenraum wüteten. Die Bestien metzelten alles in ihrem Weg stehende nieder, wobei immer mehr Menschen selbst Hand anlegten, um nicht durch die Klauen der außerirdischen Albträume zu sterben. Schließlich ertrug ein mutiger Schiffsjunge mit dem Namen Lysander den Anblick der Mitleid erregenden Selbstmorde nicht mehr und überlud die Plasmareaktoren des Backbordantriebs. Einen Augenblick später, und eine Plasmaexplosion sprengte die Schotts auf und löste eine Kettenreaktion aus. Immer mehr Leitungen fingen Feuer, während Detonationen das Schiff von innen zerrissen. Momente später gab es keinen mutigen Lysander mehr, und auch keine dreitausend Mann Schiffsbesatzung. Die Explosion des zentralen Plasmareaktors beendete die Existenz der Asche von Melchiott.

**T**yranidenkreuzer, auch als Schwarmkreuzer bezeichnet, repräsentieren sowohl noch nicht ausgewachsene Mutterschiffe als auch übergroße Eskort-Drohenschiffe. Sie sind für ihre offensive Vorgehensweise bekannt und besonders aggressiv, wenn es um die Verteidigung ihrer Mutterschiffe geht. Tyranidenkreuzer setzen bevorzugt ihre Klauen und Tentakel ein, um gegnerische Schiffe in Stücke zu reißen. Kreuzergröße Tyranidenschiffe trifft man meist zusammen mit wenigstens einem Mutterschiff an, und es gibt Theorien, nach denen die Kreuzer auf unbekannte Weise durch die Mutterschiffe ernährt werden.

Tyranidenkreuzer sind zweifelsohne die größte Bedrohung innerhalb der Tyranidenflotten, denn sie sind zahlreich, schwer bewaffnet und keine Synapsenkreaturen. Deswegen können sie wesentlich aggressiver vorgehen als zum Beispiel Mutterschiffe, deren Verlust fatale Folgen für die gesamte Flotte haben würde. Zumindest entfalten Schwarmkreuzer, wie fast alle Schiffe der Tyranidenflotte, nur auf kurze Distanz ihr ganzes Potenzial. Aber wehe dem, der in die Klauen dieser Bio-Ungetüme gerät.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Kreuzer/6	20 cm	45°	-	5+	2

### EINE BUGWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	8	Front/Links/Rechts
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Torpedos	15 cm	4	Front

### EINE RUMPFWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Torpedos	15 cm	4	Front

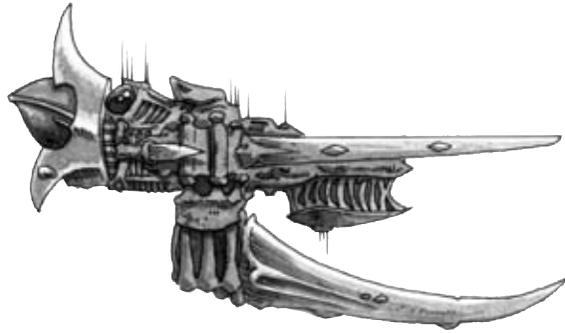
### Maximal ZWEI BACKBORD-/STEUERBORDWAFFEN

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Links/Rechts
Bioplasma	15 cm	2	Links/Rechts

*Beachte: Bug- und Rumpftorpedos können nicht zu einer Salve kombiniert werden. Sie werden stets separat abgefeuert.*



# TYRANIDEN ESKORT-DROHNENSCHIFF ..... Punkte: variabel



**Sonderregeln:** Eskort-Drohnschiffe, die laut instinktivem Verhalten Option 7 wahrnehmen müssen (zum nächsten Planeten bewegen), dürfen stattdessen zum nächsten Mutterschiff fliegen.

Diese vergleichsweise behäbigen Drohnschiffe sind schwer bewaffnet und normalerweise in Schwadronen organisiert. Oft bilden sie die letzte Verteidigungslinie vor den Mutterschiffen, welche sie bis zur Selbstaufgabe beschützen.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Eskort/1	15 cm	45°	-	5+	1

### Maximal EINE WAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Front
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Bioplasma	15 cm	2	Front

## ERKUNDUNGSFLOTTEN DER TYRANIDEN

**Erkundungsflotten der Tyraniden bilden die Vorhut der Schwarmflotte. Sie verfügen über nur wenige Mutterschiffe, wodurch die Flotte insgesamt ein höheres Maß an Autonomie aufweist. Erkundungsflotten bieten eine Alternative zu regulären Schwarmflotten und sind besonders für Überfallmissionen und kleinere Gefechte geeignet.**

### ERKUNDER-DROHNENSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Erkunder-Drohnschiffe enthalten.

Erkunder-Drohnschiff ..... 20 Punkte

**Waffen.** Jedes Erkunder-Drohnschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +5 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

### KRAKEN

Deine Flotte darf beliebig viele Kraken enthalten.

Kraken ..... 25 Punkte

**Waffen.** Jeder Kraken muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +15 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

Zangenklauen ..... +10 Punkte

Torpedos ..... +15 Punkte

### SCHWADRONEN

Tyraniden verwenden leicht abgewandelte Schwadronregeln: Erkunder-Drohnschiffe und Kraken dürfen Schwadronen aus 6 bis 12 Modellen bilden. Außerdem dürfen beide Schiffsgattungen gemischt in ein und derselben Schwadron vorkommen.

### MORALWERT

Erkundungsflotten enthalten keine Mutterschiffe und folgen stattdessen komplexeren Instinkten, um belebte Welten ausfindig zu machen. Eskortschiffschwadronen in einer Erkundungsflotte verfügen über einen Moralwert entsprechend der Zahl der verbliebenen Schiffe (maximal 10).

### INSTINKTIVES VERHALTEN

Eskortschiffschwadronen in Erkundungsflotten dürfen zu Beginn jedes Spielzugs einen Moralwerttest ablegen, um ihr instinktives Verhalten zu überwinden, als ob sie sich in der Nähe eines Mutterschiffs befinden würden. Jede Schwadron muss dabei ihren eigenen Moralwert verwenden, und wenn der Test verpatzt wurde, fallen sie wie üblich in instinktives Verhalten zurück.

# SCHWARMFLOTTEN DER TYRANIDEN

## FLOTTENKOMMANDANT

Der Tyranidenspieler darf anstatt eines Kommandanten den Einfluss des Schwarmbewusstseins in seiner Flotte verstärken. Schwarmbewusstsein-Wiederholungswürfe funktionieren genau wie Wiederholungswürfe für Kommandanten. Ein Schwarmbefehl bewirkt, dass ein Kommando- oder Moralwerttest automatisch bestanden wird. Allerdings musst du vorher ansagen, wenn du den Schwarmbefehl einsetzen möchtest.

Schwarmbewusstsein-Wiederholungswurf ..... je 30 Punkte

Pro zwei Mutterschiffe darfst du einen Wiederholungswurf für die Flotte kaufen.

Schwarmbefehl ..... je 40 Punkte

Pro zwei Mutterschiffe darfst du einen Schwarmbefehl kaufen. Die Ausnahme: Sobald du nur ein Mutterschiff einsetzt, darfst du bereits einen Schwarmbefehl kaufen. Den zweiten gibt es aber erst ab vier Schiffen.

## MUTTERSCHIFFE

Pro Mutterschiff darf der Spieler 6-12 Eskortschiffe und 0-2 Großkampfschiffe einsetzen.

**Mutterschiff (MW 8) .....+200 Punkte**

**Auf MW 9 erhöhen .....+40 Punkte**

**Waffen.** Jedes Mutterschiff muss mit Waffen aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

*Eine Bugwaffe:*

Pyrosäurebatterie .....+30 Punkte

Fresstentakel & Zangenklauen ..... +15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Torpedos .....+25 Punkte

*Eine Rumpfwaffe:*

Pyrosäurebatterie .....+30 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Flughangars .....+20 Punkte

*Maximal drei Backbord-/Steuerbordwaffen:*

Pyrosäurebatterie .....+15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Flughangars .....+20 Punkte

## GROSSKAMPFSCHIFFE

Du darfst pro Mutterschiff bis zu zwei Großkampfschiffe einsetzen.

**Tyranidenkreuzer ..... 80 Punkte**

**Waffen.** Jeder Tyranidenkreuzer muss mit Waffen aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

*Eine Bugwaffe:*

Pyrosäurebatterie ..... +20 Punkte

Fresstentakel ..... +10 Punkte

Tentakelklauen ..... +5 Punkte

Torpedos .....+10 Punkte

*Eine Rumpfwaffe:*

Fresstentakel ..... +10 Punkte

Tentakelklauen ..... +5 Punkte

Torpedos .....+10 Punkte

*Maximal zwei Backbord-/Steuerbordwaffen:*

Pyrosäurebatterie .....+15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

## ESKORTSCHIFFE

Du darfst pro Mutterschiff 6 bis 12 Eskortschiffe (Drohnenschiffe und Kraken) einsetzen. Verfügst du über kein Mutterschiff, stehen dir nur Kraken und Erkunder-Drohnenschiffe zur Verfügung.

**Erkunder-Drohnenschiff ..... 20 Punkte**

**Waffen.** Jedes Erkunder-Drohnenschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +5 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

**Eskort-Drohnenschiff ..... 10 Punkte**

**Waffen.** Jedes Eskort-Drohnenschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie .....+10 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

Bioplasma ..... +5 Punkte

**Kraken ..... 25 Punkte**

**Waffen.** Jeder Kraken muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +15 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

Tentakelklauen ..... +10 Punkte

Torpedos ..... +15 Punkte

## SCHWADRONEN

Tyraniden verwenden leicht abgeänderte Schwadronregeln: Tyraniden-Eskortschiffe bilden Schwadronen aus 1 bis 12 Schiffen, während alle anderen Schiffstypen nicht in Schwadronen organisiert werden dürfen.

## FLUGKÖRPER

Maximal 10% des Flottenbudgets darf für Flugkörpermarken ausgegeben werden, sofern die Flotte wenigstens ein Mutterschiff enthält.

Entertorpedomärke (Stärke 4) ..... je 12 Punkte

Enterbootmärke ..... je 8 Punkte

Jägermärke ..... je 7 Punkte

Flieger dürfen Wellen bilden, die dann bei der Aufstellung als Schwadronen zählen. In einer Kampagne bilden Flugkörper keinen dauerhaften Bestandteil der Flotte und gelten nach der Schlacht als vollständig „verbraucht“.

## WAFFEN

Die meisten Tyranidenschiffe wählen individuell ihre Waffen aus und bezahlen dafür die entsprechenden Punkte. Dabei ist zu beachten, dass, wenn du eine Backbord-/Steuerbordwaffe kaufst, sie stets doppelt erworben wird, nämlich links *und* rechts. Dafür werden nur die angegebenen Punktkosten bezahlt! Kaufst du also einmal Flughangars für dein Mutterschiff, besitzt dein Schiff backbord wie steuerbord Flughangars. Die angegebene Feuerkraft/Stärke gilt pro Seite, wird in der Summe folglich verdoppelt.

# DIE EVOLUTION DES SCHWARMBEWUSSTSEINS

Während die Schwarmflotten unermüdlich den Weltraum durchkreuzen, entwickeln sie sich weiter, um neuen Bedrohungen effektiver begegnen zu können. Einzelne Organismen passen sich nach jeder Begegnung an, während Mutterschiffe die immer neu eintreffenden Informationen verarbeiten und in den Folgegenerationen umsetzen. Somit ist jede Tyranidenflotte einer fortlaufenden Evolution unterworfen, auf individueller wie kollektiver Ebene. Diese Anpassungsfähigkeit wird durch die folgenden genetischen Mutationen dargestellt, die ungefähr den mechanischen Schiffsmodifikationen der anderen Völker entsprechen.

Die hier aufgelisteten Mutationen können Großkampfschiffen und sogar einzelnen Eskortschiffen verliehen werden, es sei denn, es ist etwas anderes vermerkt. In einer Kampagne darf vor der Schlacht jedes Schiff maximal eine zusätzliche Mutation erhalten.

*Verstärkte Panzerung* und *zusätzliche Sporenzysten* ausgenommen, dürfen Mutationen immer nur einmal pro Schiff vergeben werden. Mutterschiffe dürfen maximal drei verschiedene Mutationen erhalten, Kreuzer zwei und Eskortschiffe nur eine. Diese biologischen Verbesserungen sind die einzige Möglichkeit für Tyraniden, auf erfahrene Gegner zu reagieren, denn als Marionetten des Schwarmbewusstseins und ihres instinktiven Verhaltens können sie keine Mannschaftsfertigkeiten erhalten.

Tyraniden verwenden ausschließlich Entertorpedos und dürfen keinerlei Spezialtorpedos erhalten.

Sollen die Mutationen per Zufall ermittelt werden,

„Als wir am ersten Tag gegen sie kämpften, durchschnitten unsere Waffenbatterien sie mit Leichtigkeit. Am zweiten Tag bewirkten die Raketen bereits weniger, und so setzten wir unsere Lanzen ein. Als wir ihnen am dritten Tag erneut begegneten, waren sie schier unverwundbar!“

würfle 2W6 unter Beachtung eingangs genannter Einschränkungen.

**2 Solarflügel ..... +15 Punkte**  
Das Schiff besitzt mutierte Solarflügel, die bereits kleinste Mengen Strahlungsenergie auffangen und umwandeln können. Die Schiffsgeschwindigkeit erhöht sich um +5 cm.

**3 Adrenalindrüsen ..... +10 Punkte**  
Die primären Antriebsklappen und Konstriktormuskeln haben stärkere Adrenalindrüsen ausgebildet. Bei *voller Kraft voraus* wirfst du einen zusätzlichen W6 für die Geschwindigkeit.

**4 Psionische Aura ..... +20 Punkte**  
Die Verbindung zum Schwarmbewusstsein ist dermaßen durchdringend, dass das Mutterschiff von einer unauslöschlichen Aura umgeben wird, die sich in das Bewusstsein aller Lebewesen brennt und dort jenes Entsetzen nährt, das durch die Präsenz der Tyraniden unweigerlich verursacht wird. Alle Schiffe in 15 cm Umkreis senken ihren Moralwert um 2. Nur für Tyraniden-Mutterschiffe

**5 Zusätzliche Steuerrüden ..... +15 Punkte**  
Die Zahl der Öffnungen entlang des Schiffs, die zur Steuerung dienen, ist deutlich höher als üblich. Dadurch sinkt die Entfernung, bevor sich das Schiff drehen darf, um 5 cm. Nicht für Eskortschiffe.

**6 Zusätzliche Sporenzysten ..... je +10 Punkte**  
Das Schiff erhält weitere Sporenzysten. Diese Mutation darf maximal zweimal pro Schiff vergeben werden.

**7 Verstärkter Körper ..... je +10 Punkte**  
Die Kreatur ist besonders groß ausgefallen und besitzt entsprechend verstärkte Endostrukturen sowie einen dickeren Panzer. Das Schiff erhält +1 Schadenskapazität. Du darfst diese Mutation maximal viermal pro Schiff anwenden. Ein Kreuzer, der dadurch Schadenskapazität 10 erhält, ist zu einem Mutterschiff herangereift! Nicht für Eskortschiffe.

**8 Schleimmembranen ..... +20 Punkte**  
Das Tyranidenschiff ist mit einer Schleimschicht überzogen, wodurch für langsame Flieger das Treffen

erschwert wird. Bomber und Enterboote ziehen jeweils 1 von ihrem W6-Wurf ab, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen. Sämtliche Torpedotypen benötigen +1 zum Treffen (maximal jedoch eine 6). Distanzwaffen bleiben unbeeinträchtigt.

**9 Beschleunigte Heilung ..... +10 Punkte**  
Das Tyranidenschiff kann rasch und effizient schwerste Verletzungen heilen. Würfle in der Endphase zwei Würfel extra, wenn du kritischen Schaden reparierst. Nicht für Eskortschiffe.

**10 Drohnentelepathie ..... +20 Punkte**  
Die Kreatur unterhält eine direkte Verbindung zu den Erkunder-Drohnschiffen sowie den Mutterschiffen der Flotte. Wenn sich ein Erkunder-Drohnschiff in 15 cm Umkreis befindet, rutscht die Feuerkraft sämtlicher Pyrosäurebatterien eine Spalte nach links, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen.

**11 Beharrlichkeit ..... +20 Punkte**  
Das Schiff hat die Fähigkeit entwickelt, selbst in prekären Situationen seine Waffen effektiv einzusetzen. Unter den Sonderbefehlen *volle Kraft voraus*, *Retrobrenner zünden* und *Wendemanöver einleiten* bleibt die Feuerkraft der Pyrosäurebatterien und des Bioplasmas unbeeinträchtigt.

**12 Riesensporenminen ..... Punkte \***  
Tyranidenschiffe, die Flughangars mit Enterbootkapazität besitzen, dürfen diese gegen Sporenminenleger austauschen. Pro modifiziertem Flughangar darf in jeder Tyraniden-Flugkörperphase eine Riesensporenmine gelegt werden. Riesensporenmine werden wie Jagdminen behandelt (siehe Seite 142 im Raumflotte Gothic Regelbuch). Anstatt jedoch normale Treffer zu verursachen, werden kritische Feuertreffer verursacht. Nicht für Eskortschiffe.

\* +10 Punkte pro Flughangar

## SZENARIO-ANMERKUNGEN

An dieser Stelle einige Anmerkungen zu den Szenarios im Regelbuch, und wie sie mit Tyranidenflotten gespielt werden können:

### KREUZERKAMPF

Hier sind keine Änderungen notwendig. Ignoriere einfach das Kreuzerlimit aus der Flottenliste. Der Moralwert für Kollisionsalarm beträgt 7, für das Manövrieren durch Himmelskörper beträgt er 10.

### DER KÖDER

Auch hier sind keine Änderungen notwendig. Üblicherweise wird ein Schwarmschiff mitsamt Eskortschiffen entweder verfolgt, oder sie legen selbst einen Hinterhalt. Ein gutes Szenario für Erkunder-Drohnschiffe und Kraken.

### ÜBERFALL

Auch hier sind keine Änderungen notwendig. Tyraniden geben ebenso gute Angreifer wie Verteidiger ab.

### ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Geeignet für unerwartete Tyranideninvasionen oder Überraschungsangriffe auf eine Tyranidenflotte, die gerade einen Planeten absaugt. Keine Änderungen erforderlich.

### BLOCKADEBRECHER

Entweder ein Fluchtversuch von einem Planeten durch den Kordon der Schwarmflotte, oder eine Tyranidenvorhut, die nach erfüllter Erkundungsmission zurück zur Hauptflotte fliegt. Keine Änderungen erforderlich.

### KONVOI

Tyraniden selbst besitzen keine Konvois. Sie eignen sich aber sehr gut als Angreifer.

### PLANETARE INVASION

*Das klassische Tyranidenszenario: Eine geeignete Welt ist gefunden und soll absorbiert werden. Tyraniden setzen keine Transporter ein und erhalten stattdessen 1 Landungspunkt pro Schiff mit Sporenzysten in 30 cm Umkreis um den Planeten. Des Weiteren erhalten sie +1 Landungspunkt für jede Torpedosalve und jede Enterbootmarke, gleich welcher Stärke, die den Planeten erreicht. Als Verteidiger dürfen sie die Punkte, die für planetare Verteidiger vorgesehen sind, für Flugkörper ausgeben.*

### ESKALATION

Tyranidenflotten bleiben für gewöhnlich dicht beisammen, allerdings sind sie durch ihre langsamen Mutterschiffe in diesem Szenario besonders verwundbar. Daher addiert der Tyranidenspieler +1 auf seinen Wurf für Verstärkungen.

### EXTERMINATUS

Tyraniden sind nie der Angreifer in einem Exterminatus-Szenario. Spiele stattdessen eine Planetare Invasion. Allerdings sind von Tyraniden befallene Welten oft Ziel eines Exterminatus, so dass sie ohne Weiteres als Verteidiger auftreten können. Statt planetarer Verteidiger dürfen sie, wie gehabt, Flugkörper kaufen.

### Raumschlacht

Keine Änderungen erforderlich.

Drei korrosive Säuregeschosse schlugen in der *Heldenhaftes Streben* ein und trafen die unteren Ebenen der Antriebssektion. Als sie sahen, wie sich die Säure durch die Plasmazellen fraß, schalteten die Adepten des Adeptus Mechanicus die Reaktoren ab und versiegelten die Brennkammern. Ihrer Geistesgegenwart war es zu verdanken, dass das Schiff vom Schlimmsten bewahrt blieb: der Entzündung der Brennstofflager. Nur vierhundertsiebenunddreißig Menschen verloren ihr Leben durch den Angriff, während es das Schwesterschiff, die *Von Becken*, viel härter traf.

Die ganze Zerstörungskraft der Tyranidenwaffen traf die *Von Becken* breitseitig, kurz hinter ihrem geschwungenem Bug. Die schiere Wucht des Einschlags zertrümmerte die Außenhülle, bevor die Biosäuren ihr Werk begannen. Sämtliche mittleren Decks gaben binnen Sekunden Feueralarm.

Hunderte starben in der ersten Sekunde – erschlagen, zerquetscht, erstickt oder ins All geschleudert –, während durch Dekompression auch benachbarte Sektionen in den Weltraum gesogen wurden. Säureströme ergossen sich durch Gänge und Schächte, lösten Metall und Fleisch innerhalb Sekunden auf und verpesteten mit ihren Gasen, die den Viren des Adeptus Mechanicus alle Ehre machten, die Luft. Schotts schlossen sich und versiegelten die zerstörten Decks, doch nur für kurze Zeit. Die Biosäuren machten auch vor den Sicherheitstüren keinen Halt und frästen sich Deck um Deck durch das Schiffsinere.

Der Rumpf der *Von Becken* kreischte unter den Belastung des eingeleiteten Wendemanövers und brach schließlich entzwei.

Die Kobra-Zerstörer der Hydraschwadron schickten eine Torpedosalve gegen das nächste Bioschiff. Von einem gleißenden Lichtschweif gefolgt rasten die Projektile durchs All. Kurz bevor die Torpedos ihr Ziel erreichten, verdichtete sich ein Sporenwolke vor dem Tyranidenschiff. Explosionen erhellten die Leere, als die Torpedos in die Sporenwolke eintauchten und einige von Sporen zerrissen wurden, während andere vorzeitig explodierten.

Nicht alle Torpedos konnten gestoppt werden, und eine Hand voll schlug in den Rumpf der Kreatur ein, die einer gigantischen, schlafenden Gottesanbeterin glich. Die Spitzen der Sprengköpfe detonierten zuerst und rissen Löcher in die Außenhaut, durch welche die Torpedos in die Kreatur vorstießen, bevor die Plasmareaktoren überhitzten und im Bauch der Kreatur zur Explosion gebracht wurden.

Der Bauch des Monsters schwoll unter den Explosionen an und an verschiedenen Stellen platzte es auf, wobei undefinierbare Flüssigkeiten in den Weltraum schossen. Trotz dieser offensichtlich schweren Verletzung war die Kreatur noch nicht besiegt, sie konnte noch immer zurückschlagen. Mit einem Aufbäumen des Rückgrats schossen mehrere Tausend Stacheln aus den Flanken des Bioschiffs und jagten Wurfspeeren gleich auf die imperialen Zerstörer zu. Auf diese Reichweite war ein sich schnell bewegendes Eskortschiff nur schwer zu treffen, aber in Anbetracht der Masse an Geschossen war es eher unwahrscheinlich, dass das Ziel ungeschoren davonkam.

Zwei Kobra-Zerstörer explodierten, als Speere von über hundert Meter Länge sie mit erschreckender Leichtigkeit durchbohrten. Das erste Schiff wurde durch zwei Treffer instantan vernichtet, während das zweite durch drei Stacheltreffer in ein brennendes Wrack verwandelt wurde.

Das überlebende Schiff konnte der Vernichtung zwar entgehen, erlitt aber mehrere Streifschüsse und beträchtlichen Schaden durch eigene Torpedos, die beim Nachladen detonierten. Die Mannschaft kämpfte verzweifelt um die Kontrolle über das Schiff, aber der Kapitän sah sich gezwungen, den taktischen Rückzug anzuordnen. Die Primärwaffen waren irreparabel beschädigt und sein Schiff konnte nichts mehr am Ausgang der Schlacht ändern...

Auszug aus dem Roman „Warriors of Ultramar“ von Graham McNeill, mit freundlicher Genehmigung der Black Library

# UM DIE STERNE ZU VEREINEN:

## TAU-SCHIFFE



„Mir scheint, diese Menschen glauben, sie könnten über die Sterne und das ganze Weltall herrschen, und das, obwohl sie zutiefst uncins sind. Durch unsere Anwesenheit, denke ich, werden wir sie eines Besseren belehren.“

Kor'o Tau'n Viel

# DIE TAU-FLOTTE

Das Sternenreich der Tau expandiert seit circa eintausend Jahren, einer relativ kurzen Zeitspanne. Trotz dieser Tatsache hat es bereits beachtliche Fortschritte dabei erzielt, zivile wie militärische Raumschiffe zu entwickeln. Mittlerweile sind die Tau so weit, dass man ihre Schiffe mit denen der Imperialen Raumflotte vergleichen kann.

Der Entwicklung der Tau-Flotte (in der Tausprache: Kor'vattra) wurde von der Himmelskaste höchste Priorität beigemessen. Ohne die Kor'vattra könnten die Tau niemals ihre selbst auferlegte Bestimmung verwirklichen, und sie wären astronomischen Phänomenen wie Meteorstürmen und Supernovas hilflos ausgeliefert.

Nachdem die Tau von den Himmlischen vereint worden waren, begann eine rasante technologische Entwicklung. Bis M39 hatten sie das T'au-System vollständig erkundet und zahlreiche Forschungs- und Verteidigungsstationen im Orbit ihrer Heimatwelt installiert. Um weiter zu expandieren, benötigte man nun ein Antriebssystem, mit dem interstellare Entfernungen überbrückt werden konnten – und dies stellte für die Tau ein großes Problem dar.

Tau-Raumschiffe verwendeten bereits zu dieser Zeit eine Variante des Gravitationsantriebs. Hierbei wurde ein Gravitationsfeld vor das Raumschiff projiziert, von dem das Schiff angezogen und damit vorangetrieben wurde, nicht unähnlich dem archaischen Segelprinzip. Zweihundert Tau'cyr lang forschte die Wasserkaste, um eine neue Generation von Antrieb zu entwickeln, bis ihnen die Lösung quasi in den Schoß fiel.

Auf dem innersten der sieben T'au-Monde entdeckte ein Team aus Geologen die Überreste eines außerirdischen Raumschiffs. Dieser bedeutungsvolle Fund löste jedoch nicht, wie man vermuten sollte, eine Sensation aus. Vielmehr hatten Gelehrte der Tau fest damit gerechnet, dass es andere Zivilisationen gab, denn dies passte gut in die Philosophie des Höheren Wohls: Die Tau glaubten, dass ihre Existenz einen Sinn hatte, nämlich die Verbreitung des Höheren Wohls; und diese Verbreitung setzte voraus, dass es andere Völker gab, welche dieser Philosophie noch nicht folgten. Die Gelehrten jedenfalls betrachteten es als Wink des Schicksals, dass ihnen diese Technologie genau zum richtigen Zeitpunkt in die Hände gefallen war.

Die Tau waren technologisch gerade so weit, dass sie den Warpantrieb analysieren und replizieren konnten, allerdings brachten die ersten Testflüge nicht den erhofften Erfolg. Um in den Warp einzutreten, bedurfte es nicht nur der Technologie, sondern auch warpsensibler Psychen zur Navigation, und diese Begabung besaßen die Tau nicht; es gab einfach keine Psioniker unter dem jungen Sternenvolk. Ohne einen solchen Navigator war bereits der Sprung in den Warpraum unmöglich. Was den Tau allerdings gelang, war eine temporäre Annäherung an den Warpraum: Sie konnten für kurze Zeit in der Grenzzone zwischen Warp und Realraum gleiten und wurden anschließend zurück in den Realraum katapultiert, wie ein mit Luft gefüllter Ball, der kurzzeitig unter Wasser gehalten wird und dann empor schnellt.

Die zu einem hohen Preis bei den Testflügen gesammelten Daten wurden sorgfältig ausgewertet. Wissenschaftler der Wasserkaste stellten dabei fest, dass die Grenzzone zwischen Warp- und Normalraum keine klar abgegrenzte Struktur aufwies. Was sie vorfanden ähnelte vielmehr einem tosenden Ozean, der durch die stürmischen Fluten des Warp aufgewirbelt wurde. Indem man den Gravitationsantrieb neu konfigurierte, so dass das Gravitationsfeld nun mehr einem Flügel glich, der das Schiff länger in die Fluten drückte, konnte man die Tauchzeiten erheblich verlängern. Die Geschwindigkeiten, die man beim Auftauchen in den Normalraum erreichte, waren beeindruckend, und zusammen mit dem Effekt des Warp auf Raum und Zeit waren die real zurückgelegten Distanzen immens. Bei den ersten Tests gingen sogar die meisten Drohnenschiffe verloren, weil sie weit über die Sensorenreichweite ihrer Bergungsschiffe hinaus sprangen.

Kurz darauf begann man sich um die Feinabstimmungen zu kümmern. Das Hauptproblem bestand darin, dass nur die stärksten (und massivsten) Gravitationsantriebe ein angemessen mächtiges Gravitationsfeld während eines Sprunges aufrechterhalten konnten, und dass ihre Wiederaufladung nach einem Sprung beachtliche Zeit in Anspruch nahm. Im Vergleich zu eigentlichen Warpreisen kamen die Tau nur langsam voran. Nimmt man die typische imperiale Warpgeschwindigkeit, so war der Antrieb der Tau nur ein Fünftel so schnell. Jedoch war diese Geschwindigkeit dauerhaft und setzte die Tau nicht den

Gefahren des Warp aus. Auf diese Weise waren sie nun das erste Mal in der Lage, sich über die Grenzen ihres eigenen Sternensystems hinweg auszubreiten.

Die ersten größeren interstellaren Raumschiffe waren die schwerfälligen Gal'leath (übersetzt: Erkunder). Diese Großraumschiffe legten den Grundstein für das Tau-Imperium, wie wir es kennen, und bildeten den Kern der Kor'vattra in den ersten Ork- und Niccassarkriegen. Die Niccassar waren den Tau technologisch unterlegen und wurden rasch besiegt. Sie waren eines der ersten Völker, das in das Tau-Imperium eingegliedert wurde. Die Orks hingegen stellten ein größeres Problem dar. Ihre Schiffe waren schneller, hatten bessere Panzerung und Schilde und waren zudem schwerer bewaffnet. Gegen solche Gegner war die Gal'leath-Klasse ungeeignet und schlichtweg zu kostbar, um aufs Spiel gesetzt zu werden. Glücklicherweise konnte man immer kleinere und leistungsstärkere Gravitationsantriebe bauen, so dass in der Folgezeit die kleinere Il'fannor-Klasse (übersetzt: Händler) eingeführt wurde. Um den zahlreichen Eskortschiffen der Orks entgegenzuwirken, entwickelten die Tau ihre eigenen, als Kass'l-Klasse (übersetzt: Wächter) bezeichneten Kanonenboote. Die Tau umgingen das Problem des zu großen Antriebs für Warpreisen, indem sie die Kass'l-Klasse im Fahrwasser des Gravitationsfelds größerer Schiffe durch den Warp schleusten. Diese Neuerung, zusammen mit der Entwicklung superschwerer Ionengeschütze und der Massenproduktion von Barrakuda Jägern, stellten das Kräftegleichgewicht wieder her. Am Ende jedoch war es die Produktionsleistung und Effizienz der Tau-Werften, die das Sternenreich vor der Vernichtung bewahrten.

„Mir scheint, diese Menschen glauben, sie könnten über die Sterne und das ganze Weltall herrschen, und das, obwohl sie zutiefst uncins sind. Durch unsere Anwesenheit, denke ich, werden wir sie eines Besseren belehren.“

Kor'o Tau'n Viel

## DIE TAU'N-KAMPAGNE

Tau'n war das erste große Ziel des expandierenden Tau-Sternenreichs. Nachdem Sonden die Bedingungen im Tau'n-System erforscht hatten, entsandten die Tau eine Kolonisationsflotte, bestehend aus siebzehn Gal'leath und dreiundzwanzig Schiffen der Il'fannor-Klasse. Eskortiert wurden sie von mehreren Dutzend Kanonenbooten der Kass'l-Klasse. Am wichtigsten war jedoch die immense Transportkapazität der Flotte, welche dazu diente, die Komponenten für ein halbes Dutzend schwer bewaffneter Orbitalstationen nach Tau'n zu transportieren. Während sie immer wieder Orkanriffe abwehrten, waren die Tau in der Lage, ihre Stationen im Orbit zu platzieren und die Kolonisation der Welt aus dem Orbit zu kontrollieren. Die Stationen dienten als sicherer Hafen für die Tau-Flotte, welche erfolgreich die Orks abwehren konnte, worunter auch ein Angriff mit neun Kill- und Waaaghkreuzern fiel. Die Taktiken der Tau waren allerdings zu statisch, und so gelang es den angriffslustigen Orks immer wieder, Barrakudas und Wächter Kanonenboote von den Orbitalstationen und der Flotte wegzulocken und zu zerstören. Beendet werden konnte der Konflikt durch einen überragenden Sieg der Tau-Bodentruppen, die eine überstürzte Landung der Orks in ein Debakel verwandelte und die weitere Kolonisation sicherte. Allerdings war dies ein teuer erkaufter Sieg: Die Tau hatten vierzehn ihrer Großkampfschiffe verloren, während die Orks nur ein Schiff mit vergleichbarer Tonnage einbüßen mussten. Aber man hatte seine Lektion gelernt.

Zunächst machte man sich daran, die Koordination von Bodentruppen und Raumschiffen zu verbessern. Das Ergebnis waren die Mantas, eine Kreuzung aus Raumjäger, Landungsschiff und schwerem Bomber (wobei sie fast schon zur Klasse der Eskortschiffe gezählt werden müssen). Der Einsatz von orbitalen Geschützstationen wurde schnell fester Bestandteil der Kor'vattra-Doktrin, ebenso wie die Gewohnheit, kleine Raumstationen (so genannte Wegpunkte) zu bauen, an denen sich die Tau-Schiffe sammeln konnten, ohne entdeckt zu werden. Zudem musste das Problem der interstellaren Kommunikation bewältigt werden. Das Fehlen telepathischer Kommunikation bedeutete, dass sobald eine Flotte unterwegs war, jeglicher Kontakt mit dem Raumflottenkommando oder anderen Flottenteilen abbrach und sie auf sich allein gestellt war. Ketten von Wegpunkten wurden errichtet, damit diese Nachrichten weitergeleitet werden konnten. Doch war dieses Prinzip nur auf relativ kurzen Distanzen effizient. Deswegen entwickelte man die

Skether'qan-Klasse (übersetzt: Bote). Der Bote war klein, geradezu winzig im Vergleich zum Rest der Flotte, und er wurde von nur einem Pilot sowie einigen Drohnen gesteuert. Durch dieses Minimieren der Besatzung konnte der Bote einen ausreichend leistungsstarken Antrieb mit sich führen, welcher es dem Schiff ermöglichte Warpsprünge durchzuführen. Neben dem Antrieb verfügte dieser Schiffstyp über ein fortschrittliches Speichersystem, mit dem gewaltige Datenmengen gespeichert und weitergeleitet werden konnten. Dringende Nachrichten konnten nun durch eine Kette von Botenschiffen übermittelt werden, wobei ein Schiff nach einem Sprung die Daten an ein weiteres übertrug, welches wiederum zum nächsten Schiff in der Kette flog. Das Prinzip ist natürlich sehr behäbig, und so bleibt die Koordination weit verstreuter Flotten ein Schwachpunkt der Kor'vattra und erfordert eine sehr genaue und weitsichtige Planung.

Von diesen Errungenschaften abgesehen, machten die Tau viele kleinere Fortschritte. Das beste Beispiel ist die Verbesserung der Drohnentechnologie, welche zur Entwicklung von Spähersonden mit besserer Sensorreichweite führte. Die Feuerkaste unterstützte die von der Luftkaste dominierte Kor'vattra bei der Ausbildung von Kampfpiloten und der Entwicklung neuer Flottentaktiken.

## DER DAMOKLES-KREUZZUG

Im Großen und Ganzen stagnierte das Tau-System nach diesen Fortschritten – bis der Kreuzzug im Damokles-Golf das Imperium der Menschheit ins Spiel brachte. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Tau durch einen Ork-Waaagh! in dieser Periode vernichtet worden wären. Die Zerschlagung des Waaagh! Scraghurtz durch das Weltenschiff Alaitoc jedoch sicherte ihr Überleben. Der für das Imperium eher unbedeutende Krieg mit den Tau konfrontierte die unerfahrene Kor'vattra mit einer völlig neuen Dimension von Raumschiffen und Raumschlachten. Die Expansion ihres Sternenreichs bedeutete nun, dass sie auch auf Spezies wie die Kroot und die Nicassar und deren Raumschiffe zurückgreifen konnten. Hinzu kamen menschliche Piraten und Freihändler, welche die Tau mit Informationen über neue Technologien versorgten. In den ersten zwanzig Jahren des Waffenstillstands entwickelten die Tau ihren ersten Kreuzer der Lar'shi-Klasse (übersetzt: Held), basierend auf dem Design eines Kreuzers der Lunar-Klasse. Nachfolgend gelang es einer mit vielen dieser neuen Schiffe versehenen Tau-Flotte eine etwa gleich große Orkflotte zu besiegen, die das D'yanoi-System angriff.

Mittlerweile sind die Tau eine etablierte Macht im östlichen Spiralarm, aber es ist offen, ob die Kor'vattra der Herausforderung einer Schwarmflotte oder anderen großen Gefahren des Universums gewachsen ist.

„Alle Waffensysteme bereit, Zeit bis zum Abfangen?“

Kor'uil vash'ya tozhan schwebte zurück in seinen Schöckessel und blinzelte auf die Kontrollkonsole zum Auslösen des Notfallgurtsystems. Er betätigte ihn immer erst unmittelbar vor der Schlacht. Als Mitglied der Luftkaste war er in Orbitalstationen aufgewachsen und in der Schwerelosigkeit zu schwimmen war für ihn gewohnter als zu laufen. Um seinen Sessel herum leuchteten mehrere Hologrammanzeigen, projiziert von seinen Drohnen. Mit geübtem Auge nahm er jedes Detail wahr. Sein Schiff fuhr mit optimaler Geschwindigkeit und schloss rasch auf das Schiff der Menschen auf. Obwohl die Drohnen das Schiff eindeutig als zivilen Frachter identifiziert hatten, legte dieser doch ein beachtliches Tempo vor, fast so schnell wie Tozhans Skether'qan-Klasse, und sein Schiffstyp war der schnellste der Tau-Kor'vattra.

„Abfangen in 72.83 Centidec.“

Tozhan bestätigte die Abfangkoordinaten auf seinem taktischen Display, und der Countdown begann. Alle Massebeschleuniger waren aufgeladen, und die gewaltigen Energien konnten auf sein Befehl hin entfesselt werden. Auf diese Fracht würden die auf Arthas Moloch kämpfenden Menschen vergeblich warten.

# SONDERREGELN DER TAU

## WAFFEN DER TAU

Für Tau-Waffen gelten folgende Sonderregeln:

### Abwehrtürme

Tau-Abwehrtürme verwenden fortschrittlichste Technologie und verfügen über mehrere effizient koordinierte Waffensysteme. Siehe Sonderregeln für Feuerleitsysteme.

### Ionengeschütze

Ionengeschütze erzeugen einen hochenergetischen Partikelstrom, der das Ziel in seine atomaren Bestandteile zerlegt. Ionengeschütze funktionieren genau wie Lanzen.

### Massebeschleuniger-Batterien

Die auf Raumschiffen installierten Massebeschleuniger verbrauchen Unmengen von Energie. Deswegen werden die Batterien in rascher Folge abgefeuert, so dass die Generatoren nicht überlastet werden. Massebeschleuniger-Batterien funktionieren genau wie Waffenbatterien.

### Lenkraketenbeschleuniger

Lenkraketenbeschleuniger sind gigantische Massebeschleuniger, welche Raketensalven aus den Tau-Schiffen katapultieren. Das Gravitationsfeld eines Schiffs ist zudem so moduliert, dass die Raketen beim Durchfliegen einen weiteren Schub erhalten. Die Raketen werden von Drohnen gesteuert und sind daher besonders gefährlich. Siehe Regeln für Tau-Flugkörper.

### Andockpylonen

Andockpylonen sind Greifarme, die Gravitationsschirme generieren. An ihnen docken kleinere Schiffe ohne Warpantrieb an, um auf Warpreisen mitgenommen zu werden. Allerdings haben Andockpylonen keine Auswirkungen auf das Spiel – vor und während einer Schlacht docken Schiffe niemals an ihrem Mutterschiff an. Außerdem spielt die Anzahl der Andockpylonen keine Rolle, wenn Siegpunkte ermittelt werden. Es macht also nichts, wenn der Tau-Spieler am Ende nicht genug Andockpylonen für seine Eskortschiffe übrig hat.

## TAU-SYSTEME

Für Tau-Systeme gelten folgende Sonderregeln:

### Schilde

Tau-Schilde werden durch ihr Gravitationsfeld repräsentiert. Sie funktionieren genau wie normale Schilde.

### Deflektorschilde

Der Deflektorschild ist für gewöhnlich am Bug neuerer Tau-Schiffe installiert. Er fokussiert das Gravitationsfeld im Frontbereich, wodurch das Schiff wesentlich besser gegen Beschuss geschützt wird. Wenn ein Schiff mit Deflektorschild im Frontbereich durch Beschuss getroffen wird, zählt die Panzerung als 6. Deflektorschilde sind stets auf den Bugbereich ausgerichtet und werden zerstört, wenn auf der kritischen Treffertabelle das Ergebnis *Bugbewaffnung beschädigt* erwürfelt wird. Deflektorschilde zählen spieltechnisch jedoch *nicht* als Schilde, erzeugen also keine Beschussmarken und behindern nicht Interaktionen etc.

### Feuerleitsysteme

Boten Eskortschiffe verfügen über hoch entwickelte Datenverarbeitungssysteme, um die vielen Informationen schnell und sicher zu übertragen. Wenn die Schiffssensoren an diese leistungsstarken Systeme angeschlossen werden, kann deren Kapazität genutzt werden, um die Abwehrtürme effektiver zu koordinieren. In der Schlacht kann ein Bote diese Informationen an andere Schiffe weiterleiten. Jedes Tau-Schiff innerhalb von 10 cm eines Schiffs mit einem solchen Feuerleitsystem darf misslungene Trefferwürfe für Abwehrtürme wiederholen und ignoriert die Spaltenverschiebung nach rechts für Ziele, die weiter als 30 cm entfernt sind. Feuerleitsysteme funktionieren auch dann, wenn Kollisionsalarm gegeben wurde.

## ANMERKUNGEN

Sofern nicht anders angemerkt, funktionieren Tau-Schiffe entsprechend den Regeln im Raumflotte Gothic Regelbuch. Folgende Erläuterungen helfen hoffentlich, eventuelle Fragen im Vorfeld zu klären.

### Kritische Treffer

Tau-Schiffe verwenden die normale Tabelle aus dem Regelbuch.

### Moralwert

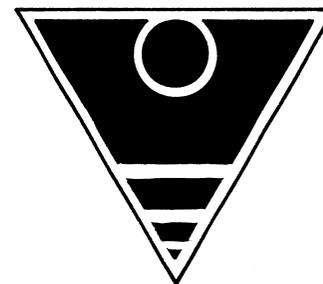
Tau-Schiffe verwenden auch die Standard-Moralwerttabelle.

### Teleportattacken

Tau-Schiffe dürfen keine Teleportattacken durchführen, da sie nicht genug Energie besitzen.

### Enteraktionen

Der Enterwert eines Tau-Schiffs entspricht der halbierten Schadenskapazität.



### Anmerkung zur Waffenkonfiguration der Tau

Ionengeschütze und Massenbeschleuniger-Batterien sind mit fortschrittlichen Zielsystemen gekoppelt, was durch ihren außergewöhnlich großen Feuerbereich repräsentiert wird. Zwar sind die einzelnen Waffen auf den ersten Blick nicht sonderlich stark, aber dank ihrer flexiblen Zielausrichtung können sie ihren Beschuss auf einzelne Ziele, besonders im Bugbereich, konzentrieren und dadurch eine verheerende Feuerkraft entfalten.

“Wir sind außer Reichweite, Sir, und alle Treffer aus dieser Entfernung können sie vernachlässigen.”

Geschützmeister Dopen

„Ich bin sicher, unser Schiff entspricht ganz Ihrem Geschmack, Admiral.“ Der Kor'O unterstrich seine Worte mit einer einladenden, fast schon theatralischen Geste, was das Unbehagen des neben ihm gehenden Gu'la-Admirals steigerte.

„Nun ja, ... es mangelt etwas an ... Geschichte, oder eher Vergangenheit – im Vergleich zu unseren eigenen Schiffen, meine ich. Aber in der Tat, Sie haben hier bewundernswerte Standards. Freilich, ein solch, äh, schlichtes Schiff würden Sie kaum in der Flotte Seiner Heiligkeit finden, aber für unsere Zwecke ist es hinreichend.“

„Ganz Ihrer Meinung, Admiral“, fuhr der Kor'O fort, ohne auf die wenig subtile Kritik einzugehen oder gar Verärgerung zu zeigen. „Wenn ein Man blind sein möchte, so sollte man ihn nicht zum Sehen zwingen.“ Die beiden Männer – ja, die beiden Völker – blickten sich das erste Mal tief in die Augen, der Kor'O kühl und zuversichtlich, der Admiral nervös und verunsichert. Der Tau-Kapitän ließ sein Gegenüber noch einen Moment schwitzen und wendete sich dann milde lächelnd ab, um mit großen Schritten weiterzueilen.

„Folgen Sie mir“, bat Kor'O den verblüfften Menschen. „Sie sollten unseren Befehlshaber kennen lernen.“

\* \* \* \* \*

Der Tau-Kapitän öffnete eine ovale Tür und ließ Admiral Rada vor sich passieren. Rada trat in einen großen Raum ein und wartete auf Kor'O, aber dieser war ihm nicht gefolgt. Stattdessen signalisierte ihm ein leises Zischen das Schließen der Tür. Ein zweiter, ziemlich verschumpelter Tau trat hinter einem Vorhang am anderen Ende der vermeintlichen Brücke hervor.

„Seid begrüßt“, sprach der alte Tau, „ich bin Aun'O Tau Kelith, und ich heiße Sie, Admiral Rada, herzlich auf meinem Schiff willkommen. Ich hoffe, Sie haben nichts gegen die Anwesenheit meiner Begleiter. Ich bin schon sehr alt, müssen Sie wissen, und da ist man hin und wieder auf die Hilfe Anderer angewiesen.“ Bei diesen Worten traten links und rechts hinter dem Admiral zwei Feuerkrieger hervor. Rada versuchte vergeblich sein wachsendes Unbehagen zu verbergen, das ihm auf sein vernarbt Gesicht geschrieben stand. Die beiden Feuerkrieger nickten kurz und zogen sich diskret zurück, um an der Tür zu warten. Der Admiral schwieg.

„Sie wissen, dass sich einige Ihrer Kameraden in unserer Obhut befinden, Admiral Rada, oder nicht?“ Sein gerade noch ernstes Gesicht nahm mit einem Mal einen schelmischen Ausdruck an, während er gleichzeitig noch kleiner und gebückter zu werden schien.

„Einige meiner Matrosen wurden von den Tau gefangen genommen, das ist richtig.“ Rada missfiel das Gebaren des sonderbaren Kauzes, und er gab sich keine Mühe, seinen Unmut zu verbergen.

„Ich bedaure sehr“, setzte der Tau erneut ein, „dass einer Ihrer Männer schwer verletzt wurde und wir nicht über die notwendigen Kenntnisse verfügten, ihn zu behandeln. Vielleicht wollen Sie uns über ihre Behandlungsmethoden informieren; dann können wir in Zukunft den unnötigen Verlust von Menschenleben verhindern, Admiral.“ Radas beantwortete den neuerlichen Vorschlag des Tau mit wortlosem Schulterzucken.

„Nun, dann vielleicht ein anderes Mal, Admiral.“ Der Tau trippelte zurück zum Vorhang am anderen Ende der Halle, der eine Fensterfront zu verbergen schien. „Ich bin jedenfalls froh, dass Sie gekommen sind, um die Zukunft ihrer Kameraden zu besprechen.“

Rada spürte sein Selbstbewusstsein zurückkehren und näherte sich langsam dem Tau, um das Gespräch auf sein Anliegen zu lenken: „Und ich, Tau, bin froh, dass Ihr eure Niederlage vor dem Barmherzigen Imperator eingesteht, dessen bescheidener Repräsentant ich bin.“ Rada pausierte kurz, hoffend, dass seine Worte einen ähnlichen Eindruck machen würden, wie die Worte des Tau kurz zuvor. Der Außerirdische ließ sich jedoch nicht aus der Fassung bringen, und Rada blieb nichts weiter übrig, als sich zu räuspern und zum Thema zu kommen. „Da wir einen Waffenstillstand ausgehandelt haben, erhalten Sie und Ihr Volk freies Geleit beim Rückzug aus dieser Welt. Zuerst aber müssen Sie die Gefangenen frei lassen.“

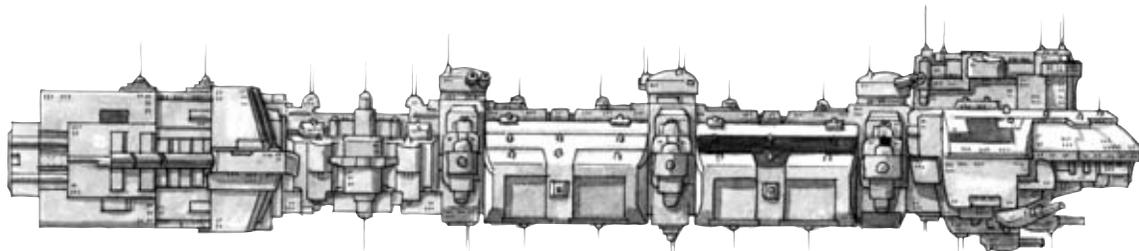
„Aber nicht doch, Admiral, Sie verstehen mich falsch. Ich habe Sie nicht eingeladen, um die Details des Waffenstillstands zu erörtern. Ihr Besuch ist ein Anliegen ihrer Besatzung, die übrigens eine sehr hohe Meinung von Ihnen hat. Sie wollen, dass wir Sie, Admiral, mit demselben Respekt behandeln. Sehen sie, ihre Crew möchte, dass Sie...“

Rada hörte nur noch halb zu, während der alte Tau den Vorhang beiseite zog. Er kochte innerlich vor Wut und war kurz davor, den Aun'O niederzuschlagen. Aber als er den Tau erreichte, fiel sein Blick auf die Szenerie, welche sich hinter dem gläsernen Balkon darbot. Sein Gesicht erstarrte zur Maske. Von seinem Standort aus blickte Rada auf ein Atrium, einen lichtdurchfluteten, weiträumigen Innenhof. Dort versammelt befanden sich Hunderte seiner Schiffsbesatzung, einst loyale Matrosen der Imperialen Flotte, bunt vermischt mit mindestens ebenso vielen Tau. Die Männer legten ihre Uniformen ab, tauschten sie gegen Roben, welche von den Tau dargeboten wurden, unterhielten sich aufgeregt und tauschten die herzlichsten Gesten aus. Jenseits des Atriums sah Rada durch ein gewaltiges Außenfenster, wie sein eigenes Schiff von Schwärmen aus Tau-Schiffen und Schiffen menschlicher Freihändler eingekreist war. Auf Radas Brücke befanden sich nicht mehr die uralten Aquilas, sondern reihenweise Tau-Symbole, dieselben Symbole, die er nun an den Uniformen seiner besten Offiziere sah.

.... sich dem Sternenreich der Tau anschließen.“

## GAL'LEATH-STERNENSCHIFF [Erkunder]

230 Punkte



## GAL'LEATH, STANDARDKONFIGURATION VASH'YA Typ XXIII

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	15 cm	45°	1	5+/4+ Heck	5
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Massebeschleuniger-Batt. - Bug	45 cm		6	Front/Links/Rechts	
Flughangars - Backbord	Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm		4 Schwadronen	-	
Flughangars - Steuerbord	Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm		4 Schwadronen	-	
Andockpylon - Backbord	-		Kapazität: 1 Wächter	-	
Andockpylon - Steuerbord	-		Kapazität: 1 Wächter	-	
Andockpylon - Heck	-		Kapazität: 1 Wächter	-	

Die Erkunder-Klasse war der entscheidende Durchbruch für die Tau, denn dieses Schiff erst ermöglichte die Gründung ihres Imperiums. Die massiven Motoren konnten das Gravitationssegel auch auf längeren Tauchfahrten durch den Warp stabilisieren. Verglichen mit der durchschnittlichen Warpgeschwindigkeit war dieser Antrieb nur ein Fünftel so schnell. Für den Erkunder reichte dies jedoch völlig aus, und sein größter Vorteil bestand ohnedies in seiner beträchtlichen Transportkapazität, in der ganze Forschungsstationen Platz fanden. Noch wichtiger aber war seine Fähigkeit als mobiles Dock für kleinere Schiffe zu dienen, die aus eigener Kraft keine Warpreisen unternehmen konnten. Seine Andockpylonen konnten modulare Orbitalstationen, Wegpunkte und, seit kurzem, sogar Boten-Eskortschiffe durch den Warp schleusen. Die Entdecker waren schon immer die Galeonen des Tau-Imperiums, und seit fast einhundert Tau'cyr ist es das einzige Schiff, das sich permanent in Produktion befindet. In dieser Zeit wurde das Schiff von Typ I bis hin zu Typ XXIII fortentwickelt und einer Reihe von Verbesserungen unterzogen. Erst der Konflikt mit den Orks versetzte dieser Klasse den Todesstoß. Das Erkunder Sternenschiff war einfach kein reines Kampfschiff, und mit seiner Bewaffnung konnte es sich die Killakreuzaz und Waaaghkreuzaz nicht vom Leib halten. Stattdessen forcierte man nun den Bau der Händler-Klasse. Als die Händler-Klasse fertiggestellt wurde, fiel die Produktion des Erkunders um 85%. Man nahm dennoch weitere Verbesserungen vor, und die hier vorgestellten Profile repräsentieren die aktuellste sowie die am weitesten verbreitete Variante.



## BERÜHMTE SCHIFFE: DAL'YTH GAL'LEATH KESSAN

Dieses Schiff ist womöglich das letzte Schiff der Erkunder-Klasse, das auf Dal'yth gebaut wurde. Der Bau der Erkunder wird überall zurückgefahren und die Docks sind hauptsächlich damit beschäftigt, Typ XXIII Schiffe auf Typ XXIV Standard zu bringen, der von der Wasserkaste auf Bor'kan entwickelt wurde. Kor'O Kessan ist ein erfahrener Kapitän dieser Schiffsklasse und wurde zusammen mit dem Großteil seiner Crew auf dieses Schiff versetzt, nachdem er nur knapp den Orkpiraten im Damokles-Golf entkommen war. Die Dal'yth Gal'leath Kessan wurde mit Mantas bestückt und ist nun das Flaggschiff einer Expeditionsflotte zur Farsight-Enklave, welche von Aun'shi persönlich geleitet wird. Eine weitere Berühmtheit, die an der Expedition teilnimmt, ist der Biologe Por'O Jess'l, Leiter der wissenschaftlichen Abteilung. Große Teile des Schiffsinnenraums wurden vor der Mission zu Forschungslabors umgebaut.

## GAL'LEATH, EXPERIMENTELLE KONFIGURATION BOR'KAN Typ XXIV

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	15 cm	45°	1	5+/4+ Heck	5
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschleuniger-Batt. - Bug		45 cm	6		Front/Links/Rechts
Lenkraketenbeschleuniger - Bug		20-40 cm	8		-
Flughangars - Backbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	2 Schwadronen		-
Flughangars - Steuerbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	2 Schwadronen		-
Andockpylon - Backbord		-	Kapazität: 1 Wächter		-
Andockpylon - Steuerbord		-	Kapazität: 1 Wächter		-
Andockpylon - Heck		-	Kapazität: 1 Wächter		-

**Anmerkung:** Um die Schiffe der Gal'leath-Klasse mit einem Lenkraketenbeschleuniger auszustatten, musste die Kapazität der Flughangars reduziert werden, da man Platz für die drohnengesteuerten Raketen benötigte.

## BENENNUNG DER TAU-SCHIFFE

Wie in vielen Dingen, so gehen die Tau auch bei der Benennung ihrer Schiffe sehr systematisch vor. Jeder Schiffs- oder Schwadronname besteht aus mehreren Elementen.

Das erste Element gibt die Sept an, auf der das Schiff gebaut wurde.

Das zweite Element bezeichnet die Schiffsklasse.

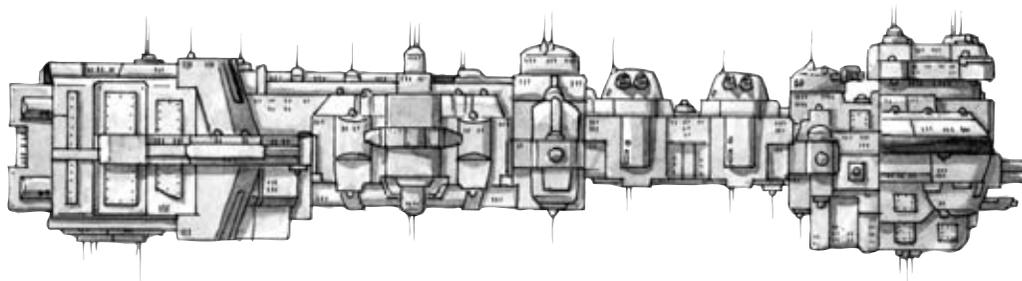
Das dritte Element ist der Name des ersten Kapitäns bzw. Schwadronkommandanten. Dieser ist stets aus der Erdkaste mit Kor'ui-Rang oder höher.

Das vierte Element ist der Name des gegenwärtigen Kapitäns bzw. Schwadronkommandanten. Bei Übereinstimmung mit dem dritten Element entfällt dieser.

Folglich bedeutet Dal'yth Gal'leath A'proh M'lath, dass es sich um ein Erkunder Sternenschiff handelt, das auf Dal'yth gebaut und zuerst von Kor'O A'proh kommandiert wurde. Gegenwärtig ist Kor'ui M'lath Kapitän des Schiffs.



# IL'FANNOR-STERNENSCHIFF [Händler] ..... 105 Punkte



**IL'FANNOR, STANDARDKONFIGURATION KE'LSHAN**

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/4	15 cm	45°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschleuniger-Batt. - Bug		45 cm	2		Front/Links/Rechts
Andockpylon - Backbord		-	Kapazität: 1 Wächter		-
Andockpylon - Steuerbord		-	Kapazität: 1 Wächter		-
Massebeschleuniger-Batt. - Backbord		45 cm	2		Front/Links
Massebeschleuniger-Batt. - Steuerbord		45 cm	2		Front/Rechts

**IL'FANNOR, KONFIGURATION DAL'YTH**

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/4	15 cm	45°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschleuniger-Batt. - Bug		45 cm	2		Front/Links/Rechts
Ionengeschütze - Backbord		30 cm	1		Front/Links
Ionengeschütze - Steuerbord		30 cm	1		Front/Rechts
Massebeschleuniger-Batt. - Backbord		45 cm	2		Front/Links
Massebeschleuniger-Batt. - Steuerbord		45 cm	2		Front/Rechts

*Spätere Modelle der Il'fannor wurden mit drastisch verbesserter Außenhülle gebaut, einer Konstruktionsmethode, welche die Tau erst kürzlich entwickelt haben. Beide Il'fannor-Konfigurationen dürfen daher ihre Schadenskapazität für +15 Punkte von 4 auf 6 anheben.*

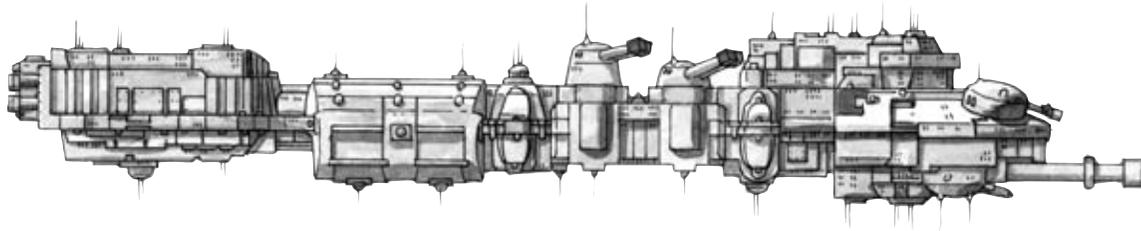
Die Händler-Klasse wurde ursprünglich als das Arbeitspferd des Tau-Imperiums konzipiert. Ihre Motoren hatten nur ein Bruchteil der Größe verglichen mit der Erkunder-Klasse, aber sie erreichten dennoch ein Drittel Warpgeschwindigkeit, was für den Zusammenhalt des expandierenden Sternreichs sehr wichtig war. Im Krieg mit den Orks wurde das Design grundlegend überarbeitet, so dass nahezu der gesamte Frachtraum mit Waffensystemen bestückt werden konnte. Aufgrund des Mangels an Alternativen blieb die Händler-Klasse das wichtigste Kampfschiff der Flotte, bis schließlich die Held-Klasse von den Docks lief.



**TAU'N IL'FANNOR  
UR'AKYM DRIMMA**  
Gebaut in der beliebten Ke'Ishan-Konfiguration hat dieses Schiff nahezu zweihundert Jahre lang unter wechselnder Führung im imperialen Raum Handel getrieben. Über gute Kontakte zu Freihändler-Gilden und unabhängige Handelsstationen hat sie Tau-Güter gegen imperiale Technologie und andere Dienste imperialer Bürger eingetauscht. In drei Fällen waren imperiale Fregatten der Tau'n Il'fannor Ur'akym Drimma dicht auf den Fersen, aber jedes Mal konnten die Verfolger abgeschüttelt werden. Beim letzten Gefecht gegen eine Kobra-Schwadron in einem Asteroidengürtel gingen allerdings die Wächter-Kanonensboote verloren.

**„Händler sagen Sie? Vielleicht können Sie mir dann erklären, wie Händler fünfzehn Fregatten des Imperators zerstören können!“**  
- Kapitän Antonder  
auf der Dalyth-Konferenz

# LAR'SHI-STERNENSCHIFF [Held] ..... 180 Punkte



## LAR'SHI, STANDARDKONFIGURATION VASH'YA

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/8	20 cm	45°	2	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Lenkraketenbeschleuniger - Bug		20-40 cm	6	Front	
Massebeschleuniger-Batt. - Bug		45 cm	4	Front/Links/Rechts	
Flughangars - Backbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	1 Schwadron	-	
Flughangars - Steuerbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	1 Schwadron	-	
Ionengeschütze - Backbord		30 cm	2	Front/Links	
Ionengeschütze - Steuerbord		30 cm	2	Front/Rechts	

## LAR'SHI, KONFIGURATION TOLKU

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/8	20 cm	45°	2	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Lenkraketenbeschleuniger - Bug		20-40 cm	6	Front	
Massebeschleuniger-Batt. - Bug		45 cm	4	Front/Links/Rechts	
Flughangars - Backbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	1 Schwadron	-	
Flughangars - Steuerbord		Barrakudas: 25 cm Mantas: 20 cm	1 Schwadron	-	
Massebeschleuniger-Batt. - Backbord		45 cm	4	Front/Links	
Massebeschleuniger-Batt. - Steuerbord		45 cm	4	Front/Rechts	

Die Krönung der Tau-Technologie ist ein Produkt ihrer Erfahrung aus dem Kreuzzug im Damokles-Golf. Die Tau wollten um jeden Preis ein Schiff besitzen, das dem imperialen Lunar Kreuzer überlegen war. Wie sich herausstellte scheiterten sie, aber es gelang ihnen, ein mindestens ebenbürtiges Schiff zu konstruieren.

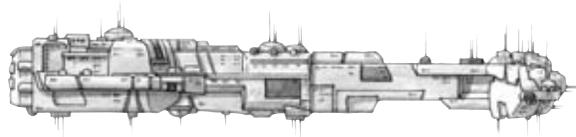
**Beachte:** Sämtliche Schiffe der Lar'shi-Klasse sind mit Reflektorschildern ausgestattet, was ihren Frontpanzerungswert auf 6 anhebt. Der Deflektorschild fällt aus, sobald der kritische Treffer Bugbewaffnung beschädigt erzielt wird.



### BERÜHMTE SCHIFFE: SA'CEA LAR'SHI KHAS'A'TAH

Mit ihren Geschützmannschaften aus der Feuerkaste hat sich die Khas'a'tah schnell einen Namen gemacht. Von ihrer Feuertaufe in einer siegreichen Schlacht gegen nicht weniger als drei Barrakutta-Kanonensboote, bis hin zu ihrem jüngsten Coup, als ihre Mantas die Schilde des leichten Armatus-Kreuzers *Jarralls Schrecken* umgingen und das Schiff zerstörten, ist die Khas'a'tah eine einzige Erfolgsgeschichte. Als Hauptgrund gilt Kor'O Khas'a'tah persönlich, der, obwohl ein Mitglied der Luftkaste, in einer Orbitalstation über Sa'cea aufgewachsen ist und daher mit den Ansichten und Methoden der Feuerkaste vertraut ist. Seine Schiffsbesatzung gilt als Musterbeispiel für die Zusammenarbeit zweier Kasten im Namen des Höheren Wohls.

# KIR'QATH-STERNENSCHIFF [Verteidiger] . . . . . 45 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	20 cm	45°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschl.-Batt. - Bug		30 cm	3		Front/Links/Rechts
Lenkraketenbeschl. - Bug		20-40 cm	2		Front

So wie die Lar'shi-Klasse die Tau-Antwort auf die Lunar Kreuzer darstellt, so ist die Kir'Qath maßgeblich von der imperialen Gladius Fregatte inspiriert. Die Kir'Qath ist das einzig „echte“ Eskortschiff der Tau-Flotte und wird auch häufig in Schwadronen eingesetzt, um auf kurze Distanz Feuerunterstützung für größere Schiffe zu liefern. Der Hauptnachteil dieser Klasse ist die lange Aufladzeit ihrer Triebwerk-Reaktoren. Verteidiger können bis zu sechs Warptauchfahrten durchführen, sind dann aber für wenigstens ein Rot'aa lahmgelegt. Das bedeutet, dass sie nicht als Kundschafter geeignet sind, da sie entweder zu langsam den interstellaren Raum durchqueren, oder nach einer Warpreise in Gefahr laufen, sich nicht schnell genug zurückziehen zu können. Dies stellt eine Belastung bei schnellen Flottenbewegungen dar, und darum sind Verteidiger-Schwadronen überall im Tau-Gebiet verteilt, so dass sie von Flotten angefordert werden können, ohne große Entfernungen zurücklegen zu müssen.

# SKETHER'QAN-STERNENSCHIFF [Bote] . . . . . 50 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	25 cm	90°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschl.-Batt. - Bug		30 cm	1		Front/Links/Rechts

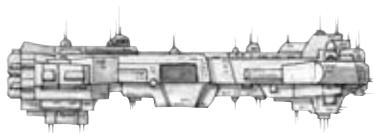
**Sonderregeln:** Der Bote stellt insofern eine Ausnahme zu Eskortschiffen dar, als dass er auch alleine operieren darf. Des Weiteren ist die Skether'qan-Klasse mit einem Feuerleitsystem ausgestattet.

Der Bote ist das schnellste autonome Tau-Schiff. Es besteht in der Hauptsache aus einem Gravitationsantrieb und wird nicht nur als Nachrichtenübermittler, sondern auch als Scoutschiff eingesetzt, denn es ist schnell, manövrierfähig und besitzt High-End-Kommunikationssysteme. Diese Systeme passte man schließlich auch Gefechtsanforderungen an.

Die Bewaffnung der Boten-Schiffe dient allein dem Abschütteln von Verfolgern, und in einer Schlacht bleiben sie meist bei einem Großkampfschiff, um es gegen Flieger zu schützen und im Gegenzug vor feindlichen Großkampfschiffen geschützt zu sein.



# KASS'L-KANONENBOOT [Wächter] ..... 25 Punkte



Der Wächter wurde gebaut, weil man Eskortschiffe benötigte. Da es nicht gelang, einen warp-tauglichen Antrieb einzubauen, müssen diese Eskortschiffe im Schutz der Gravitationsschirme größerer Schiffe am Warp entlang reisen. Einmal am Zielort angelangt ist dieses Kanonenboot allerdings ein tödliches Werkzeug, das es mit jeder imperialen oder Ork-Fregatte aufnehmen kann.

**Sonderregeln:** Die Zahl der Wächter darf nicht die Zahl der Andockpylonen deiner Flotte übersteigen. Jedes Wächter Kanonenboot kostet nur 25 Punkte, weil ein Teil der Kosten bereits im Mutterschiff verrechnet ist.

Wächter werden an Andockpylonen in die Schlacht transportiert. Allerdings hat dies keine Auswirkungen auf das Spiel: Weder beginnen Wächter das Spiel an ihrem Mutterschiff, noch können sie im Verlauf des Spiels auf irgendeine Weise andocken. Genauso spielt die Anzahl der Andockpylonen beim Ermitteln der Siegpunkte keine Rolle. Der Gegner bekommt also keine Siegpunkte für überlebende Wächter, nur weil nicht mehr ausreichend Andockpylonen zur Verfügung stehen.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	20 cm	90°	1	5+	1
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Massebeschl.-Batt. - Bug	30 cm	2	Front/Links/Rechts		
Ionengeschütze - Bug	30 cm	1	Front		

# TAU-FLUGKÖRPER ..... Punkte: Spezial

FLIEGER	GESCHWINDIGKEIT
Barrakuda Luftüberlegenheitsjäger	25 cm
Manta Raketenzerstörer	20 cm

Obwohl sie erst seit relativ kurzer Zeit den Weltraum bereisen, besitzen die Tau bereits ausgeklügelte Flugkörper in hoher Stückzahl.

Wie die Sternenschiffe so sind auch die meisten Tau-Flieger mit Piloten der Luftkaste bemannt. Beide Fliegertypen sind auch wichtiger Bestandteil der Streitkräfte auf Planeten, wobei die Mantas ein ganzes Jagdkader transportieren können und formidable Abfangjäger sind, während die Barrakudas Feuerunterstützung liefern.

TORPEDOS	GESCHWINDIGKEIT
Tau-Raketen	20-40 cm

Tau-Raketen sind ein wahrer Geniestreich der Tau-Technologie. Sie sind drohnengesteuert und verfolgen ihre Ziele unermüdet.

**Sonderregeln:** Tau-Raketen sind drohnengesteuert und werden in Salven abgefeuert, wobei jeder Torpedostärkepunkt ungefähr 10 Lenkraketen repräsentiert. Auf das Spiel hat das allerdings keine besonderen Auswirkungen. Tau-Raketen können noch auf dem Flug ihre Geschwindigkeit und Ausrichtung ändern. Daher bewegen sie sich in der Flugkörperphase zwischen 20 cm und 40 cm. Außerdem dürfen die Raketen zu Beginn jeder Flugkörperphase bis zu 45° drehen. Allerdings musst du zu Beginn jeder Flugkörperphase, außer der ersten, für jeden Stärkepunkt einen Würfel werfen. Für jede gewürfelte 6 reduziert sich die Stärke der Salve um 1.

Mantas. Mantas sind Bomber, wobei jede Marke einen Bomber repräsentiert. Sie besitzen Schilde, und wenn sie auf feindliche Jäger treffen, würfelst du einen W6. Bei einer 4+ wird der Manta nicht entfernt. Mantas bewegen sich 20 cm weit. Wenngleich Mantas Tauruppen aufnehmen können, so werden sie doch nicht als Enterboote eingesetzt, da Enteraktionen den Vorstellungen der Tau von Raumkampf völlig zuwider laufen.

# TAU-ORBITALSTATION Punkte: Variabel

## KERNMODUL ..... 20 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/4	0 cm	0°	1	5+	2

Ein Kernmodul stellt die Basisversorgung der Kommando- und Kommunikationseinrichtungen sowie der Energie und Sensorstationen sicher und enthält die Unterkünfte für das Basispersonal. Ein Kernmodul mit all seinen Zusatzmodulen zählt spieltechnisch als ein Modell.

## SICHERHEITSMODUL ..... Punkte: Variabel

Jedes Sicherheitsmodul erhöht die Zahl der Abwehrtürme um 1. Zudem enthält jedes Modul ein Verteidigungssystem zu den angegebenen Punktekosten:

**Flughangar** +10 Punkte

1 Schwadron Barrakudas oder Mantas

**Andockpylon** +5 Punkte

Kapazität: 1 Wächter (+25 Punkte)

**Massebeschleuniger-Batterie** +15 Punkte

Stärke 3, Reichweite 45 cm, 360° Feuerbereich

**Ionengeschütze** +15 Punkte

Stärke 1, Reichweite 30 cm, 360° Feuerbereich

## VERSORGUNGS- & FORSCHUNGSMODUL ..... +10 Punkte

Jedes Versorgungs- und Forschungsmodul birgt zusätzliche Energiewerke sowie Unterkünfte für die erforderliche Arbeiterschaft. Pro Modul erhöht sich die Anzahl der Schilde um 1 (bis zu einem Maximum von 3). Darüber hinaus bewirkt die höhere Drohnenintelligenz, dass die Station alle Vorteile des Tau-Feuerleitsystems erhält.

## QUARTIERMODUL ..... +5 Punkte

Quartiermodule erlauben mehr Tau auf der Station zu leben. Auch wenn das keine Auswirkungen auf das Kampfpotenzial hat, so wird die Station zumindest größer. Für jedes Quartiermodul addierst du 1 Punkt auf die Schadenskapazität der Station.

Die Tau setzen Orbitalstationen seit Anbeginn ihrer Raumfahrtära ein. Die Luftkaste, immer an vorderster Front wenn es um die Eroberung der Atmosphäre ging, stellte die hoch motivierte Besatzungen für die ersten Orbitalstationen. Viele Orbitalstationen sind ausschließlich Heimstätten für Mitglieder der Luftkaste. Andere hingegen dienen dem Handel und der Produktion.

## TAU-ORBITALSTATIONEN

Normalerweise werden bis zu fünf Module zu einer Station zusammengefasst. Das erste Modul jeder Station muss ein Kernmodul sein. Darüber hinaus dürfen maximal vier Module dem einzelnen Kernmodul angefügt werden. Die Punktekosten der Module werden schließlich addiert und geben den Gesamtwert der Orbitalstation an.

### Wann dürfen Orbitalstationen eingesetzt werden?

Orbitalstationen können eingesetzt werden, wenn planetare Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Tau dürfen ihre Punkte für planetare Verteidigungsanlagen in Orbitalstationen investieren. Von diesen Stationen abgesehen verfügen die Tau über keine planetaren Verteidigungsanlagen.

## TAU-WEGPUNKTE

Wegpunkte sind kompakte Raumstationen, die über das ganze Tau-Imperium verteilt sind. Sie markieren die Haupttrouten zwischen den Septen und beschleunigen die Kommunikation zwischen den Außenposten.

Ein Wegpunkt besteht aus einem Kernmodul und einem einzelnen Sicherheitsmodul. Wegen ihrer Datenverarbeitungskapazität zählen sie als mit Zielleitsystemen ausgestattet. Tau-Wegpunkte können in jedem Szenario eingesetzt werden, in dem die Tau Verteidiger sind, selbst wenn keine planetaren Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Die Punktekosten werden wie bei Orbitalstationen kalkuliert.

## NICASSAR-KARAVANEN

Handelskaravane sind Netzwerke aus zusammengeschlossenen Frachtschiffen und Dhow. Mit ihnen legen die Nicassar große Entfernungen in recht gemächlichem Tempo zurück. Ab und an begleiten Nicassar-Karavane die Tau-Flotten in den Krieg, und wenn sie angegriffen werden, lösen sich die Dhow von ihren Schleppern, um ihre Karavane zu verteidigen (die Schlepper selbst sind so langsam, dass sie in der Schlacht als statisch zählen).

Nicassar-Schlepper bestehen aus einem Kernmodul und bis zu vier Sicherheitsmodulen mit Andockpylonen. Die anderen Modultypen stehen den Nicassar nicht zur Verfügung. Die Andockpylonen besitzen eine Kapazität von 1 Dau, welche für +45 Punkte zusätzlich gekauft werden kann. Das ist die einzige Möglichkeit, Orbitalstationen mit Dhow auszustatten – die Andockpylonen der Tau-Orbitalstationen können nur Wächter aufnehmen. Schlepper können in jedem Szenario eingesetzt werden, in dem die Tau Verteidiger sind, selbst wenn keine planetaren Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Ihre Punkte werden genau wie Tau-Orbitalstationen kalkuliert.

# ALLIIERTE, UNTERTANEN & SÖLDNER

Während das Tau-Imperium in immer neue Systeme vorstößt, begegnet es auch neuen Völkern, denen man Bündnisse anbietet. Allerdings ist die Galaxis voll von aggressiven, ignoranten und egoistischen Völkern, und daher kommt es häufig vor, dass der erste Kontakt in einen blutigen Krieg mündet. Es gibt aber auch Spezies, welche die Botschaft des Höheren Wohls akzeptieren und sich dem Tau-Imperium anschließen. Viele dieser anpassungswilligen Völker sind klein und unbedeutend, oft nur auf einer einzigen Welt vertreten und ohne praktischen Nutzen für die Tau. In solchen Fällen ist die Eingliederung in ihr Sternereich nur eine Formalität, wonach sich die Tau zum Schutz verpflichten und im Gegenzug kaum mehr als Freundschaft und Ehrerbietung erwarten können. Andere Neuzukömmlinge verfügen über eine fortgeschrittene Zivilisation, und die Vereinigung zweier hoher Kulturen bietet beiden Seiten wertvolle Erkenntnisse über die jeweils andere Zivilisation, deren Technologien, Traditionen

und Lebensbedingungen. Solche Völker erbringen dem Tau-Imperium Gegenleistungen in Form verschiedener Abgaben, je nach ihren Fähigkeiten. Qualifizierte Konstrukteure beispielsweise müssen Produktionskapazitäten zur Verfügung stellen, während kriegerische Völker in den Armeen der Tau kämpfen. Sodann gibt es noch solche Völker, die nicht in das Imperium eingegliedert werden möchten, aber auch nicht an Krieg mit den Tau interessiert sind. Mit ihnen werden Waffenstillstände oder Neutralitätsabkommen abgeschlossen, so dass sich zumindest neue Märkte öffnen und im Kriegsfall auf gegenseitige Hilfe gezählt werden kann. Solche Völker werden auch häufig als Söldner angeheuert und kämpfen gegen Bezahlung für das Tau-Imperium, wann immer sich eine Gelegenheit ergibt.

Tau-Flotten spiegeln unweigerlich diese Vielseitigkeit der Völker und Ressourcen wider. Viele ihrer Flotten bestehen

aus Schiffen, die von fremden Völkern entworfen, produziert oder sogar gesteuert werden. Einige folgen den Tau, weil sie ihnen Tribut schulden. Andere sind Söldner, die ihre Dienste für handfeste Belohnungen anbieten, während wiederum andere aus freien Stücken für die Tau kämpfen, im Rahmen einer stillschweigenden Vereinbarung. Prinzipiell gibt es drei Völker, die häufig in Tau-Flotten anzutreffen sind: die Kroot, die Nicassar und die Demiurg.

*Tau-Flotten dürfen Alliierte, Untertanen und Söldner aus den drei genannten Völkern enthalten. Sie werden wie üblich aus der Flottenliste ausgewählt.*

## NICASSAR-DHOW

45 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	20 cm	180°	2	5+	1
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
Massebeschl. - Backbord	30 cm	3	Links		
Massebeschl. - Steuerbord	30 cm	3	Rechts		

### EINSATZ VON DHOW

Tau-Flotten können Dhow an Stelle von Wächter Kanonenbooten an Andockpylonen in die Schlacht bringen. Ein Schiff transportiert entweder *nur* Dauen oder *nur* Wächter. Dhow bilden eine Schwadron, können aber unabhängig agieren und unterschiedliche Befehle erhalten. Ihr Moralwert ist der des Mutterschiffs +1, da die Nicassar geborene Raumfahrer sind.

Die Nicassar waren der erste Neuzuwachs des Tau-Imperiums und stellen bis zum heutigen Tag ihre Raumschiffe zur Verfügung, da sie für Bodenkämpfe ungeeignet sind. Nicassar besitzen allerdings stark ausgeprägte mentale Kräfte und verlassen sich auf ihre telekinetische Begabung, um ihre begrenzte Mobilität wettzumachen. Ihre großen Familien sind Halbnomaden und werden von unstillbarer Neugier getrieben. So erforschten sie schon früh ihr Heimatsystem. Weil sie sich für lange Zeit in eine Art

Winterschlaf versetzen können, sind sie trotz ihrer langsamen Reisegeschwindigkeit schon weit hergekommen.

Der erste Kontakt mit den Tau fand durch ein Erkunder Sternenschiff statt, das gerade einen Wegpunkt installierte, als es eine Nicassar-Flotille sichtete, die schon seit Jahrhunderten im Weltall unterwegs war. Als Teil des Tau-Imperiums haben sich die Nicassar dem Höheren Wohl verpflichtet und leisten ihren Teil, indem sie Erkundungsflotten stellen und die Randgebiete des Imperiums erforschen. Sie werden von Tau-Schiffen in ihr Einsatzgebiet gebracht und bilden ein lockeres Informationsetz, das jede Neuigkeit den Tau mitteilt.

Die Tau halten die Nicassar vom Imperium der Menschen fern, da ihre geistigen Kräfte immer wieder zu Ausbrüchen menschlicher Xenophobie führen. Wenn eine Großfamilie unterwegs ist, sind die Dhow zusammengeschlossen und ein Teil der Gemeinschaft schläft, während ein anderer Teil wacht.

Nicassar-Dhow ähneln kleinen eleganten Yachten, welche durch die psionischen Kräfte des Kapitäns angetrieben und gesteuert werden. Sie sind äußerst manövrierfähig, entbehren aber eines Warpantriebs und, bis vor kurzem, nennenswerter Feuerkraft. Nachdem sie sich dem Imperium der Tau angeschlossen hatten, wurden ihre Waffensysteme auf Tau-Standards gebracht.

# KROOT KRIEGSSPHÄRE ..... 145 Punkte

„Wenigstens können sie dich im Weltall nicht aufessen.“  
 – Kor’el Dal’yth Dasthui  
 über den Nutzen der Kroot

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/10	10 cm	Spezial	2	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie		30 cm	12		360°

**Sonderregeln:** Kroot Kriegssphären besitzen leistungsstarke Triebwerke und einen Rundum-Feuerbereich. In Kombination mit dem Kugeldesign bedeutet das, dass für das Manöver Volle Kraft voraus kein Sonderbefehl erforderlich ist.

Anders als die Tau sind die Kroot zu richtigen Warpreisen in der Lage, obwohl sie ihre Methode vor den Tau geheim halten. Für die Kroot gleicht die Warpreise einer Wanderung: Sie tauchen auf unerklärliche Weise stets in der Nähe von bewohnten Welten auf. Anscheinend werden sie von funktionierenden Ökosystemen angezogen.

Die berühmten Kroot Kriegssphären sind selbstgenügsame Städte, in denen sie ihr technologisches Wissen aufbewahren sowie einige auserwählte Gegenstände, die sie für ihre Dienste erhalten haben. Sie meiden die Konfrontation mit feindlichen Kriegsschiffen, es sei denn sie haben keine Alternative, oder eine außerordentlich große Belohnung winkt.

Warsphären besitzen einen einzigen Antrieb, der vom Nordpol durch die Sphäre bis hin zum Südpol reicht, sowie Lenktriebwerke am Äquatorgürtel. Der Antrieb ist zuverlässig aber nicht sonderlich leistungsstark, wodurch die Kriegssphäre relativ langsam ist. Immerhin ist es möglich, auf Planeten zu landen und wieder abzuheben, wengleich die Prozedur alles nur nicht elegant ist.

## SONDERREGELN DER KROOT KRIEGSSPHÄRE

### ENTERAKTIONEN & PLANETARE INVASIONEN

Die Warsphäre hat einen Enterwert von 20.

Im Szenario *Planetare Invasion* erzielt eine Warsphäre pro Spielzug, den sie auf dem Planeten gelandet ist, 3 Landungspunkte. Du erhältst keine Landungspunkte, nur weil du innerhalb von 30 cm bist.

### BEWEGUNG

Aufgrund ihrer einmaligen Bauweise bewegt sich die Warsphäre nicht wie ein gewöhnliches Raumschiff. In der Bewegungsphase bewegt sie sich 10 cm in gerader Linie vorwärts, nicht mehr und nicht weniger. Kriegssphären dürfen keine Drehungen durchführen, und auch nicht die Sonderbefehle *Retrobrenner zünden* und *Wendemanöver einleiten* geben.

Bei *Voller Kraft voraus* bewegt sich die Warsphäre am Ende ihrer Bewegung zusätzlich 2W6 cm in eine beliebige Richtung. Würfelst du eine 10+ und schlägst eine neue Richtung ein, ist dies von nun an dein neuer Kurs. Zur Veranschaulichung haben wir rechts zwei Diagramme abgebildet.

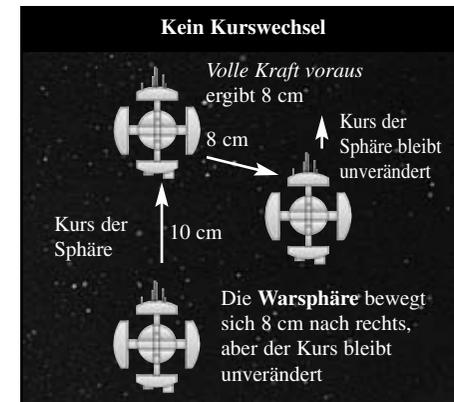
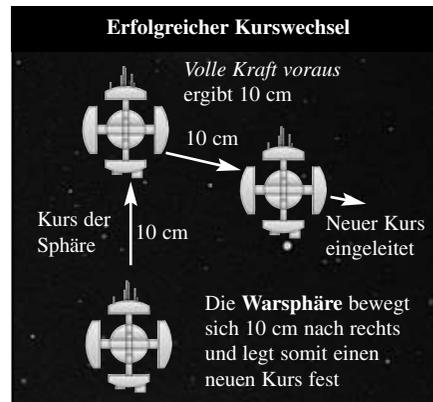
Aufgrund ihrer Trägheit reduzieren Kriegssphären ihre Bewegung nicht, wenn sie sich durch Beschussmarken bewegen oder *beschädigt* sind. Kriegssphären im Gravitationsfeld von Planeten oder Monden dürfen wie normale Raumschiffe eine freie 45° Drehung durchführen und/oder in den höheren/niederen Orbit einschwenken.

### KRITISCHE TREFFER

Warsphären besitzen kaum komplexe Systeme und verwenden deswegen nicht die Tabelle für kritische Treffer. Stattdessen verursacht jeder kritische Treffer zusätzlich einen Punkt Schaden.

### KATASTROPHALER SCHADEN

Wenn die Schadenskapazität einer Kriegssphäre auf 0 sinkt, bricht sie auseinander. Würfle nicht auf der Tabelle für katastrophalen Schaden sondern ersetze die Kriegssphäre durch 4 Beschussmarken.



# DIE DEMIURG

Die einst äußerst selten gesichteten Schiffe der Demiurg wurden während der letzten Jahrhunderte mit wachsender Regelmäßigkeit im Segmentum Ultima geortet. Obwohl sie unter einheimischen Völkern der Region durchaus bekannt sind, meiden Demiurg-Schiffe diskret die vom Imperium beanspruchten Hoheitsgebiete, es sei denn, sie werden ausdrücklich eingeladen. Leider gibt es auch weniger diskrete planetare Gouverneure, die Demiurk-Streitkräfte anheuern, um ihre eigene Position zu stärken – eine Allianz, die schon mehrere Inquisitionsprozesse zur Folge hatte.

Einige Flottenstrategen sehen eine Verbindung zwischen den Schiffen der Demiurg und der Tau-Expansion im östlichen Spiralarm und verweisen auf drei bestätigte Sichtungen von Tau/Demiurg-Flotten bzw. Kroot/Demiurg-Flotten in der Region um den Damokles-Golf. Andere vertreten die These, dass die Flottenbewegungen der mysteriösen Demiurg lediglich eine situationsbedingte Ausnutzung der Tyranideninvasion sei, aus der die Aliens möglichst viel Kapital schlagen wollen.

## SONDERREGELN DER DEMIURG

Für die Schiffe der Festungs- und Bastion-Klasse gelten folgende Sonderregeln:

### Beschussmarken

Die ungewöhnliche Schildkonfiguration der Demiurg-Schiffe löst die Wirkung ionisierter Gase auf und verdrängt sogar größere Objekte. In Folge dessen werden Beschussmarken entfernt, sobald sich ein Demiurg-Schiff darüber hinweg bewegt – das gilt auch für Beschussmarken, die sich zu Beginn des Spielzugs in Basekontakt befinden. Beschussmarken verlangsamen auch nicht die Bewegung der Schiffe. Sammle alle Marken an, die ein Schiff während der Bewegungsphase „auffließt“, da sie später für den Bohrstahl Verwendung finden. Beachte, dass Beschussmarken immer entfernt werden *müssen* und sich der Demiurg-Spieler nicht aussuchen darf, ob er sie liegen lässt oder nicht.

### Himmelskörper

Demiurg-Schiffe bleiben unbeeinträchtigt von Gas- und Staubwolken, Sonnenstürmen und Strahlungswellen. Es werden keine Beschussmarken platziert.

### Aufstellung und Szenarios

Neben den Tau, welche die Demiurg am besten zu kennen scheinen, unterhalten auch andere Völker sporadisch Kontakte mit den Demiurg. Jede Flotte, außer Orks, Tyraniden und Necrons, darf Schiffe der Bastion-Klasse enthalten; sie werden als Kreuzer erworben, zählen jedoch nicht zum Kreuzerminimum, das zur Aufnahme von Schlachtschiffen etc. aufgeboten werden muss. Demiurg-Schiffe dürfen nie den Flottenkommandanten enthalten, seine Wiederholungswürfe verwenden oder in Schwadronen mit Nicht-Demiurg-Schiffen aufgenommen werden. Tau-Flotten (und andere Völker, welche die Demiurg explizit als Teil der Flotte auflisten) ignorieren diese Beschränkungen und setzen Demiurg-Schiffe nach den dort festgelegten Regeln ein.

### Söldner

Solange die Flotte nicht komplett aus Demiurg-Schiffen besteht, gelten sie als Söldner und kämpfen nicht weiter, sobald sie *beschädigt* (d.h. auf halbe Schadenskazität reduziert) werden. Beschädigte Demiurg-Schiffe versuchen auf dem schnellsten Weg das Spielfeld zu verlassen und meiden dabei Feindkontakte. Wenn die Demiurg allerdings gegen Orks kämpfen, ziehen sie sich erst zurück, wenn ihre Schadenskazität auf 1 oder 2 Punkte reduziert wurde.

„Sie sind Außerirdische, so viel steht fest. Aber falls ich je noch einmal einer Kreatur begegnen sollte, die so verbissen gegen den Grünhaut-Abschaum kämpft, ich würde sie an meiner Seite kämpfen lassen, selbst wenn es Plasmaratten wären.“

– Freihändler Ennumerius Skurien

„Sie irren sich; dies ist tautisches Hoheitsgebiet, was immer die Cuc'la behaupten mögen, und sie sind hier als Freunde willkommen. Auch wir haben Schwierigkeiten mit den Or'es'la, denn sie scheinen nicht an Einigkeit interessiert. Wir würden uns geehrt fühlen, wenn Sie an unserer Seite gegen diesen gemeinsamen Feind kämpfen würden. Es wäre zum Wohl unserer beiden Völker. Und mehr noch, sie werden sehen, dass eine solche Allianz dem Höheren Wohle dient.“

– Por'O Dal'yth V'Rok grüßt die Thurm-Bruderschaft während der ersten Begegnung mit den Demiurg

## DEMIURG-WAFFEN

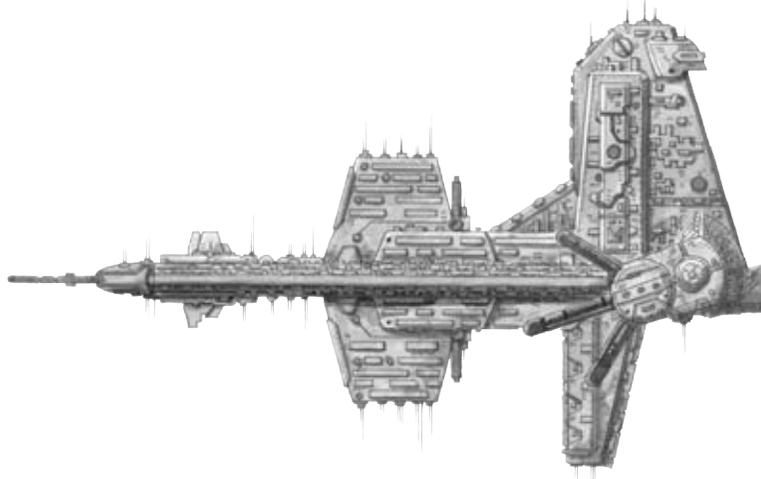
Für beide hier vorgestellten Schiffsklassen gelten folgende Sonderregeln:

### Bohrstrahl

Der Bohrstrahl ist ein kurzer aber vernichtender Ionisierungsstrahl, der normalerweise zum ausloten verdächtiger Himmelskörper eingesetzt wird. Der Bohrstrahl zählt als Lanze 1, wobei jede im laufenden Spielzug aufgesammelte Beschussmarke die Stärke um 1 erhöht (bis zu einem Maximum von 8). Beschussmarken können nicht gespeichert werden, sondern müssen immer im selben Spielzug verwendet werden, ansonsten verfallen sie.

### Flughangars

Die Flugkörper der Demiurg basieren auf ihren voll-automatisierten Bergbaumaschinen und werden von geräumigen Landebahnen im Heck gestartet. Einige Demiurg-Schiffe sind mit Flughangars ausgestattet, die zusätzlich Torpedos abfeuern können. Sollte dies möglich sein, findest du eine entsprechende Anmerkung in der Spalte „Reichweite/Geschwindigkeit“. Allerdings dürfen im selben Spielzug entweder nur Torpedos oder nur Flieger starten. Beachte, dass Torpedolafetten generell keine Flieger starten können, und dass nur bestimmte Flughangars auch Torpedos abfeuern können.



Die als „Festung“ bezeichnete Schiffsklasse repräsentiert ein typisches Demiurg-Schiff: groß, technologisch fortgeschritten und leistungsstark. Festungen scheinen als Fabrik-/Verarbeitungsschiffe sowie Basis für eine Flotte intersystemischer Asteroidenbergwerke, Transportflieger und Prospektorsonden zu dienen (man geht davon aus, dass diese voll automatisiert sind). Für gewöhnlich begegnet man diesen Festungen in der Nähe von Sonneneruptionen oder unbeständigen Zonen unbewohnter Planetensysteme. Dort verharren sie bewegungslos, den Bug auf den Stern ausgerichtet, umgeben von Schwärmen kleiner geschäftiger Flieger, die mit dem Abbau von Ressourcen beschäftigt sind.

In den allermeisten Fällen weichen diese Schiffe einer Bedrohung aus. In einigen Ausnahmen jedoch haben sie sich mit überraschender Wildheit gegen ihre Angreifer gewandt. Es ist bemerkenswert, dass jede Begegnung zwischen Demiurg und Orks in eine Schlacht endete, und dass abtrünnige Menschen häufig Demiurg-Schiffe als Söldner anwerben, um in inneren Machtkämpfen einen Vorteil zu erlangen. Gemessen an anderen Kriegsschiffen sind Demiurg-Schiffe recht langsam aber gut verteidigt und äußerst schwer bewaffnet. Nicht zu vernachlässigen sind auch die Flieger und Torpedos, die ursprünglich im Bergbau eingesetzt wurden.

Ein weiteres Merkmal der Festungsklasse sind eine Reihe von elektromagnetischen Feldern am Bug, die im Weltraum verteilten Wasserstoff auf sammeln. Dieser wird fokussiert und zum Heck hin beschleunigt, so dass er als Primärtrieb dient. Das komplexe Schild hat darüber hinaus noch andere Vorteile. Über die Funktionsweise rätselt das Adeptus Mechancius jedoch bis heute, und vergebens hat man versucht, eines der Schiffe für Untersuchungen zu bergen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/10	15 cm	45°	4	5+/6+ Bug	4
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	12		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	12		Rechts
Lanzenbatterie - Backbord		60 cm	3		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		60 cm	3		Rechts
Waffenbatterie - Bug		45 cm	14		Front
Bohrstrahl - Bug		15 cm	Spezial (max. 8)		Front
Torpedolafette - Deck		30 cm	6		360°
Flughangars - Deck		Jäger 30 cm Bomber 20 cm Enterboote 30 cm	3 Schwadronen		360°

**Sonderregeln:** Die Festungsklasse ist hoch automatisiert, weswegen der Moralwert stets der aktuellen Schadenskapazität entspricht. Der Moralwert sinkt allerdings nie unter 5. Das kritische Trefferergebnis Brücke getroffen hat keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Moralwert, sondern verursacht einen weiteren Schadenspunkt (und damit letztlich auch einen Moralwertverlust).

Ein Schiff der Festungsklasse ist normalerweise 350 Siegpunkte wert, es sei denn, es kämpft gegen Orks, oder es ist Teil einer reinen Demiurg-Flotte. Unter solchen Bedingungen erhält der Gegner 400 Siegpunkte pro Schiff, um der größeren Entschlossenheit Rechnung zu tragen.

Die Festungsklasse der Demiurg darf nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten geben.

# DEMIURG BASTION-FABRIKSCHIFF . . . . . 255 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/8	20 cm	45°	2	5+/6+ Bug	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH	
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	6	Links	
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	6	Rechts	
Lanzenbatterie - Backbord		60 cm	2	Links	
Lanzenbatterie - Steuerbord		60 cm	2	Rechts	
Waffenbatterie - Bug		45 cm	8	Front	
Bohrstrahl - Bug		15 cm	Spezial (max. 8)	Front	
Flughangars - Deck		Jäger 30 cm Bomber 20 cm Enterboote 30 cm Torpedos 30 cm	2 Schwadronen   4	360°	

**Sonderregeln:** Demiurg-Schiffe der Bastion-Klasse sind hoch automatisiert, weswegen sie stets mit Moralwert 9 beginnen. Für jeden Schadenspunkt, den sie verlieren, sinkt auch der Moralwert um 1. Nachdem die Schadenskapazität auf 4 gesunken ist, sinkt der Moralwert nicht weiter (bleibt also bei 5). Das kritische Trefferergebnis Brücke getroffen hat keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Moralwert, sondern verursacht einen weiteren Schadenspunkt (und damit letztlich auch einen Moralwertverlust).

Ein Schiff der Bastion-Klasse ist normalerweise 255 Siegpunkte wert, es sei denn, es kämpft gegen Orks, oder es ist Teil einer reinen Demiurg-Flotte. Unter solchen Bedingungen erhält der Gegner 300 Siegpunkte pro Schiff, um der größeren Entschlossenheit Rechnung zu tragen.

Die Bastion-Klasse der Demiurg darf nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten geben.

Die Flughangars dürfen Torpedos und Flieger starten, aber nicht im selben Spielzug.



Häufiger anzutreffen als die Festung ist die Bastion-Klasse der Demiurg, wobei sie in den Weiten des östlichen Spiralarms nichtsdestotrotz eine Seltenheit darstellt.

Die Bastion-Klasse scheint primär auf Asteroidenbergbau ausgelegt zu sein, wohingegen die Festungsklasse hauptsächlich die Verarbeitung und Produktion übernimmt. Darüber hinaus scheint dieser Schiffstyp auch als Händler für Rohstoffe und Fertigprodukte zu fungieren – bestätigt hat dies aber noch niemand. Vereinzelte Berichte von Freihändlern lassen vermuten, dass die Bastion-Klasse von einer „Bruderschaft“ bemannt wird, während Festungen üblicherweise zwei bis drei Bruderschaften beherbergen. Es ist durchaus möglich, dass beide Schiffsklassen auch untereinander Verbindungen pflegen, aber wenn dem so ist, sind die Gemeinschaften durch die großen Entfernungen nur lose verbunden. Die einzige Ausnahme ist der Krieg, wenn sich zwei oder drei Bastionen versammeln, um eine Festung zu beschützen.

In ihrer Funktion als Kriegsschiffe sind die Bastionen mit Kreuzern gleichzusetzen, wobei die Feuerkraft, insbesondere der Waffenbatterien auf kurze Reichweite, schon teilweise Schlachtschiff-Standards erreicht. Wie die Festungsklasse, so kann auch die Bastion-Klasse umgebaute Arbeitsschiffe als Flieger und Torpedos einsetzen.

Zudem verfügen auch die Bastion Fabrikschiffe über ein elektromagnetisches Feld, mit dem sie Wasserstoffteilchen auf sammeln, beschleunigen und als Antriebskraft nutzen. Und nicht zuletzt liefert das Feld die notwendige Energie für den Bohrstrahl, mit dem Asteroiden und feindliche Schiffe gleichermaßen aus dem Weg gefegt werden können.

# TAU KOR'VATRA FLOTTENLISTE

## FLOTTENKOMMANDANT

### 0-1 Admiral

Deine Flotte darf von einem Admiral befehligt werden. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, **musst** du einen Admiral einsetzen. Der Admiral ist entweder ein Kor'O oder Kor'el.

Tau Kor'el (MW 8) ..... 50 Punkte  
Tau Kor'O (MW 9) ..... 80 Punkte

In den Punktkosten jedes Admirals ist bereits ein Wiederholungswurf enthalten. Wenn du möchtest, darf das Schiff des Admirals einen Vertreter der Himmelskaste aufnehmen und dementsprechend zusätzliche Wiederholungswürfe erhalten.

Aun'el (+1 Wiederholungswurf) ..... +25 Punkte  
Aun'O (+2 Wiederholungswürfe) ..... +75 Punkte

## GROSSKAMPFSCHIFFE

### Schlachtschiffe

Deine Flotte darf beliebig viele Schlachtschiffe enthalten. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, **musst** du mindestens ein Erkunder Sternenschiff aufnehmen.

Erkunder Sternenschiff ..... 230 Punkte

### Kreuzer

Deine Flotte darf beliebig viele Schiffe der Händler-Klasse und zusätzlich pro Erkunder und pro Händler je ein Schiff der Held-Klasse enthalten.

Händler Sternenschiff ..... 105 Punkte  
Held Sternenschiff ..... 180 Punkte

„Wir wollen ein Weltenreich sein, nicht eine Konföderation verschiedener Kasten, Nationen oder Völker. Die von uns beanspruchten Welten zu kontrollieren wird nicht ausreichen: Wir müssen auch die Wege zwischen den Welten beherrschen, ansonsten werden wir entzweit – und versagen.“

– Petition der Luftkaste  
im Vorfeld der Tau'n-Kampagne

## ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf pro volle 500 Punkte ein Schiff der Boten-Klasse enthalten.

Bote Sternenschiff ..... 50 Punkte

Deine Flotte darf beliebig viele Schiffe der Verteidiger-Klasse enthalten.

Verteidiger Sternenschiff ..... 45 Punkte

Du darfst nicht mehr Wächter in die Flotte aufnehmen, als du Andockpylonen hast. Jeder Wächter kostet nur 25 Punkte, da ein Teil der Punktkosten im Mutterschiff enthalten ist.

Wächter Kanonenboot ..... 25 Punkte

## FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flughangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Barrakudas und Mantas bestückt werden. Schiffe mit Lenkraketenbeschleunigern sind standardmäßig mit Tau-Raketen bestückt.

## SCHWADRONEN

Verteidiger Sternenschiffe werden in Schwadronen von 2-6 Schiffen eingesetzt. Sie dürfen auch mit der Boten-Klasse kombiniert werden, nicht jedoch mit Wächter Kanonenbooten. Boten können als einzelne Schiffe oder in Schwadronen eingesetzt werden.

Wächter Kanonenboote kämpfen stets in Schwadronen, und zwar bilden alle Wächter eines Mutterschiffs eine Schwadron, die den Moralwert des Mutterschiffs verwendet. Sie werden jedoch völlig unabhängig platziert und können unterschiedliche Sonderbefehle erhalten. Wenn verschiedene Mutterschiffe eine Schwadron bilden, können auch die dazugehörigen Wächter-Schwadronen zusammengefasst werden. Allerdings bleibt es beim Maximum von 6 Modellen pro Schwadron. Mit dieser Einschränkung dürfen Wächter von unterschiedlichen Mutterschiffen zusammengefasst werden, solange die Mutterschiffe ebenfalls eine Schwadron bilden. Wächter dürfen mit keiner anderen Eskortschiffklasse Schwadronen bilden.

## ALLIIERTE, UNTERTANEN & SÖLDNER

Tau-Flotten sind bekannt dafür, dass verschiedene Völker unter ihrer Flagge kämpfen. Dazu gehören Handelspartner, Alliierte, Untertanen sowie herkömmliche Söldner. Deine Flotte darf Verbündete aus der folgenden Liste enthalten, wobei einige Beschränkungen zu beachten sind.

### Kroot-Schiffe

Eine Tau-Flotte im Wert von bis zu 1.500 Punkten darf eine Kriegssphäre enthalten, und bis zu zwei Kriegssphären, wenn sie mehr als 1.500 Punkte wert ist.

Kroot Kriegssphäre ..... 145 Punkte

### Demiurg-Schiffe

Eine Tau-Flotte darf ein Demiurg-Schiff pro drei Tau-Großkampfschiffe enthalten.

Festung Fabrikschiff ..... 350 Punkte

Bastion Fabrikschiff ..... 255 Punkte

### Nicassar-Schiffe

Deine Flotte darf Dhow an Stelle einiger oder all deiner Wächter Kanonenboote einsetzen. Du darfst nicht mehr Dhow (oder Wächter) einsetzen, als die Andockpylonen-Kapazität deiner Flotte hergibt. Ein Schiff darf allerdings keine Kombination aus Dhow und Wächtern andocken lassen: Entweder hat es ausschließlich Dhow, oder nur Wächter Kanonenboote.

Nicassar Dhow ..... 45 Punkte

Dhow kämpfen stets in Schwadronen, und zwar bilden alle Dhow eines Mutterschiffs eine Schwadron, die den Moralwert des Mutterschiffs verwendet. Sie werden jedoch völlig unabhängig platziert und können unterschiedliche Sonderbefehle erhalten. Wenn verschiedene Mutterschiffe eine Schwadron bilden, können auch die dazugehörigen Dhow-Schwadronen zusammengefasst werden. Allerdings bleibt es beim Limit von 6 Modellen pro Schwadron, so dass nicht immer alle Dhow einer Mutterschiff-Schwadron ebenfalls eine Schwadron bilden können. Dhow dürfen mit keiner anderen Eskortschiffklasse Schwadronen bilden.

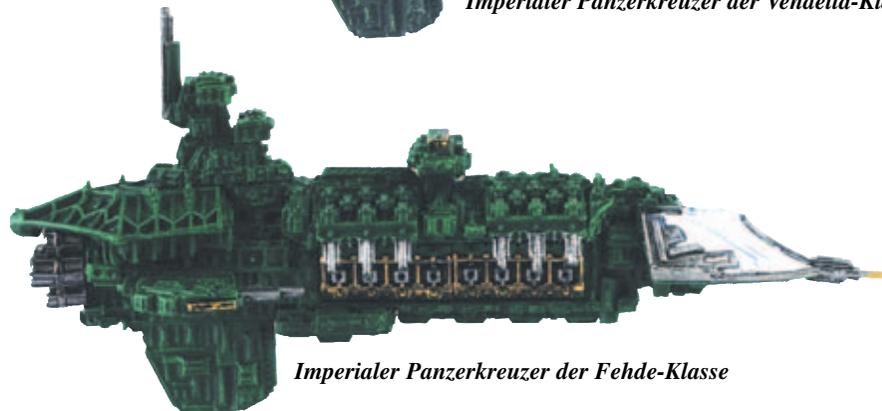
# IMPERIALE PANZERKREUZER



*Imperialer Panzerkreuzer der Exorzist-Klasse*



*Imperialer Panzerkreuzer der Vendetta-Klasse*

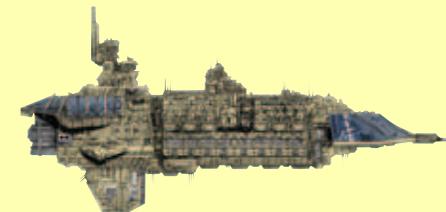
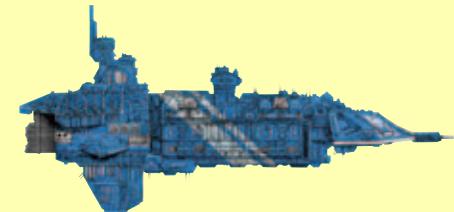


*Imperialer Panzerkreuzer der Fehde-Klasse*

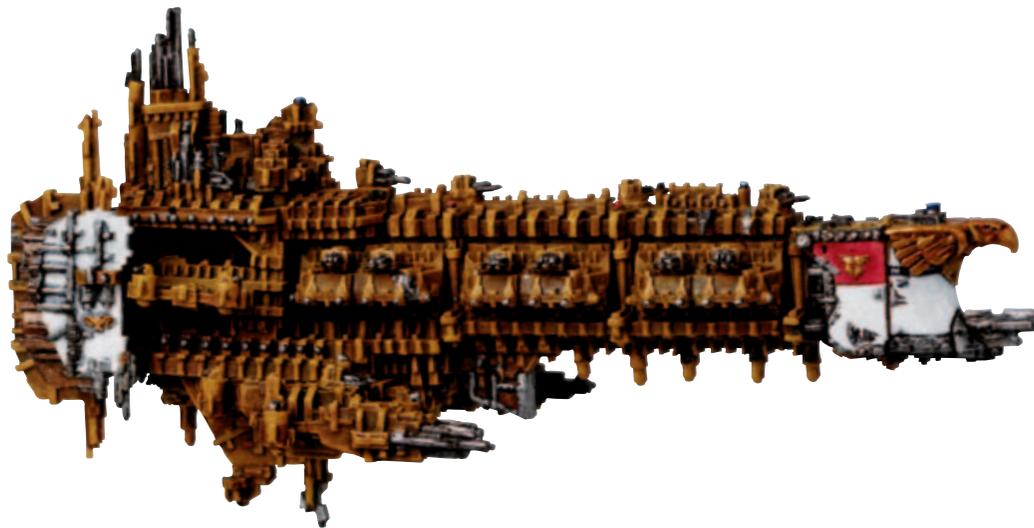
## PANZERKREUZER

*Panzerkreuzer, obwohl ein recht häufiger Anblick in vielen Chaosflotten, sind ziemlich selten in den Raumflotten des Imperiums. Daher sind sie ein beeindruckender Blickfang, auch in großen Flotten, und können als das Flaggschiff deines Admirals auch die Rolle eines Schlachtschiffes einnehmen. Solche Schiffe rechtfertigen etwas mehr Aufmerksamkeit beim Bemalen; es ist auch den Aufwand wert, deine Panzerkreuzer mit zusätzlichen Details wie Markierungen, einzigartigen Farbschemata und kleineren Schäden zu versehen, wie es ihrer langen und ruhmreichen Geschichte gebührt.*

## ANDERE FARBVARIANTEN



# RAUMFLOTTE ARMAGEDDON



## APOKALYPSE-KLASSE

Obwohl sie am häufigsten in den Flotten des Segmentum Solar, besonders in Raumflotte Armageddon anzutreffen ist, ist die Apokalypse-Klasse fast im gesamten Imperium bekannt. Die Lord Damaskine zum Beispiel befindet sich im Moment in Diensten der Raumflotte Scarus, wo ihre Anwesenheit viele Nachbauten inspiriert hat, wobei bei den meisten der Bug in Form des Imperialen Adlers fehlt. Die Lord Damaskine selbst wurde aber im Laufe der Jahrhunderte vielfach überholt und trägt nun viele Merkmale der Schlachtschiffe, die in diesem weit entfernten Einsatzgebiet typisch sind.

## RAUMFLOTTE ARMAGEDDON

Obwohl alle Schiffe auf diesen Seiten zur Raumflotte Armageddon gehören, müssen sie nicht auf ein einziges Farbschema beschränkt bleiben. In einer Raumflotte existieren zahlreiche Farbvarianten, oftmals deshalb, weil ältere Raumflotten in neue Organisationen eingegliedert wurden oder weil Verstärkungen aus benachbarten Sektoren herangezogen wurden. Große Kampfformationen können auch zu semi-permanenten Gruppen werden und daher ihre eigenen Markierungen und Farbschemata entwickeln. Die Falchion-Schwadronen links sind ein paar Beispiele dieser Farbschemata.

Obwohl es sicherlich eine Vielzahl an Farbschemata in einer ganzen Raumflotte gibt, ist es doch normalerweise das Beste, bei einem Farbschema für deine Flotte zu bleiben. Dadurch erhält sie ein einheitliches Aussehen und es werden Verwechslungen mit der gegnerischen Flotte vermieden. Durch kleine Unterschiede bei den Details (wie den Bugfarben oder Einheitenmarkierungen) kann man Schiffe leichter identifizieren oder zu Schwadronen zusammenfassen.



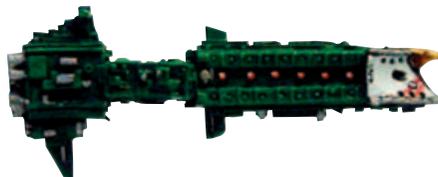
*Eskortschiff der Falchion-Klasse  
Die Asurnines*



*Eskortschiff der Falchion-Klasse  
Raumflotte-Armageddon-Farbvariante*

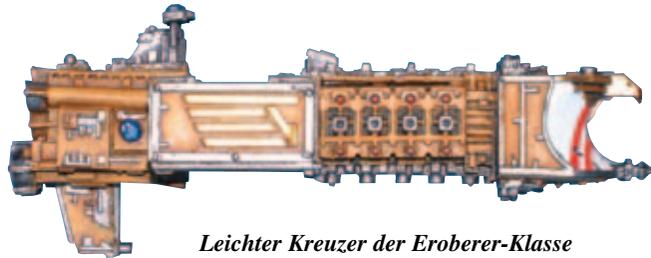


*Eskortschiff der Falchion-Klasse  
Schwadron Die Initiaten von Monglor*



*Eskortschiff der Falchion-Klasse  
Schwadron Rhomphaian*

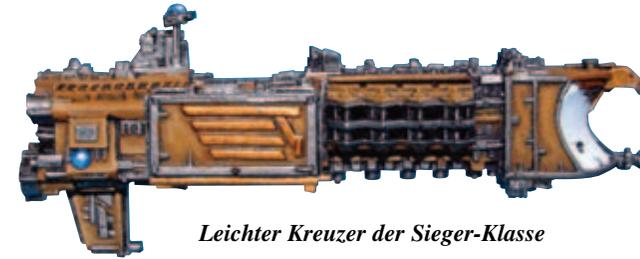
# RAUMFLOTTE ARMAGEDDON



*Leichter Kreuzer der Eroberer-Klasse*



*Leichter Kreuzer der Bezwinger-Klasse*



*Leichter Kreuzer der Sieger-Klasse*

## LEICHTE KREUZER

*Die Raumflotte Gothic – und ganz besonders die Fabrikwelt Voss – ist bekannt für ihre Leichten Kreuzer. Diese Schiffe werden nicht nur durch ihren besonderen Bug charakterisiert, sondern auch durch die Schilde mittschiffs, die in Form gewaltiger Platten an einem ungewöhnlich schmalen Mittschiff angebracht werden.*

*Die meisten Spieler setzen Schwadronen aus Leichten Kreuzern häufiger ein als andere, schwerere Kreuzerklassen. Daher kannst du Markierungen für Schwadronen auf deinen Leichten Kreuzern deutlicher hervorheben als bei größeren Schiffen.*



## SCHIFFE DER RAUMFLOTTE ARMAGEDDON IN ANDEREN FLOTTEN

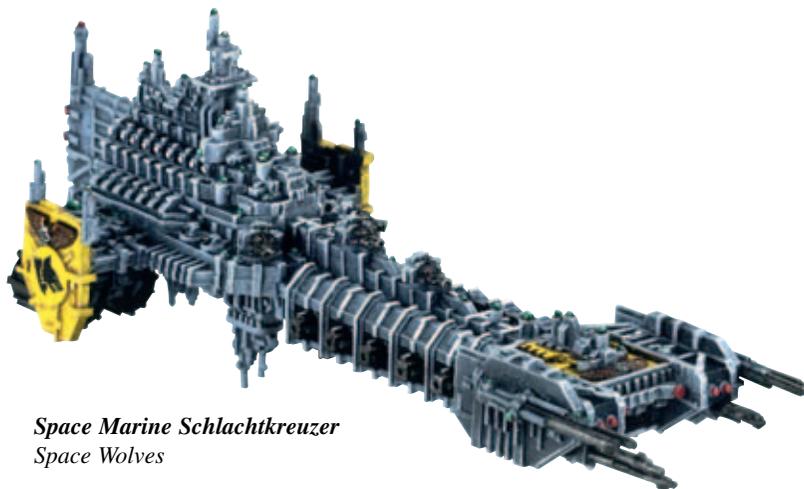
*Die meisten Schiffe der Raumflotte Armageddon besitzen den „Voss“-Bug, der typisch ist für Schiffe, die im Armageddon-Sektor gebaut werden. Das heißt aber nicht, dass solche Schiffe nicht auch in anderen Flotten anzutreffen wären. Hier haben wir ein Schlachtschiff der Apocalypse-Klasse so bemalt, dass sie zur Raumflotte Gothic des Games Workshop Studios passt. Solche Schiffe müssen nicht notwendigerweise in anderen Flottenlisten stehen (die Apocalypse-Klasse zum Beispiel ist nicht Teil der Flottenliste des Gothic-Sektors), das heißt aber nicht, dass du sie nicht in deinen eigenen Flotten verwenden kannst. In der Tat tauchte ein Schlachtschiff der Apocalypse-Klasse im Gothic-Krieg auf – die Herzog Helbrecht – und du könntest die Reserverregeln auf Seite 9 dieses Buches verwenden, um solch ein ungewöhnliches Schiff darzustellen.*

# SPACE MARINE FLOTTEN

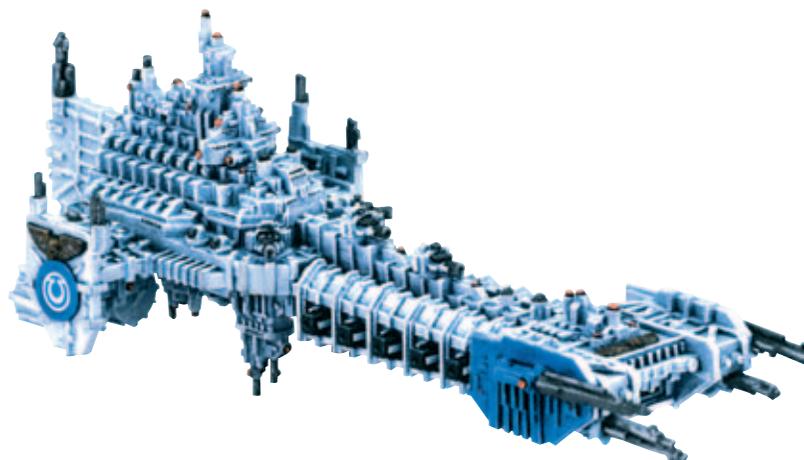
## SPACE MARINE SCHLACHTKREUZER

Schlachtkreuzer sind ein imposanter Blickfang für deine Flotte. Sie sind sehr mächtig und dementsprechend so selten, dass selbst die legendärsten Space Marine Orden nicht mehr als zwei oder drei dieser Schiffe besitzen. Unten siehst du Beispiele für Schlachtkreuzer der Space Wolves und der Ultramarines.

## SPACE MARINE FLOTTENFARBEN



*Space Marine Schlachtkreuzer  
Space Wolves*

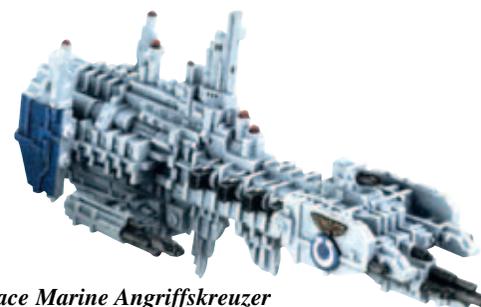


*Space Marine Eskortschiffe der Salamanders  
Von oben nach unten: Zerstörer der Jäger-Klasse,  
Fregatte der Nova-Klasse, Fregatte der  
Rapier-Klasse*



Obwohl es offensichtlich ist, dass Heraldik im Raum keine Rolle spielt, schmücken die stolzen Orden des Adeptus Astartes ihre Schiffe trotzdem mit ihren Ordensfarben oder wenigstens mit ihren Ordenssymbolen. Auf dieser Seite kannst du Beispiele sehen, wie Ordensfarben in Flottenfarben umgesetzt werden können. Der Angriffskreuzer und der Schlachtkreuzer der Ultramarines zum Beispiel sind fast komplett weiß, wobei ihr Ordenssymbol als Hauptaugenmerk ihrer Zugehörigkeit fungiert. In diesem Fall ist ihre blaue Ordensfarbe nur auf markanten gepanzerten Bereichen sichtbar, während der Schlachtkreuzer der Space Wolves und das Eskortschiff der Salamanders zeigen, wie die Ordensfarben auf einem Schiff angebracht werden können. Wenn sie variiert werden, können sie auch dazu benutzt werden, einzelne Schiffe oder Schwadronen in der Flotte hervorzuheben.

*Space Marine Schlachtkreuzer  
Ultramarines*



*Space Marine Angriffskreuzer  
Ultramarines*

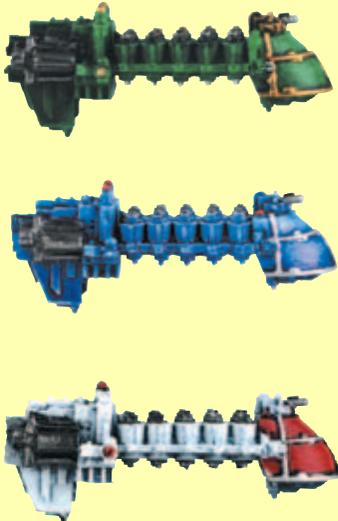
# TRANSPORTER & FRACHTER

## TRANSPORTER

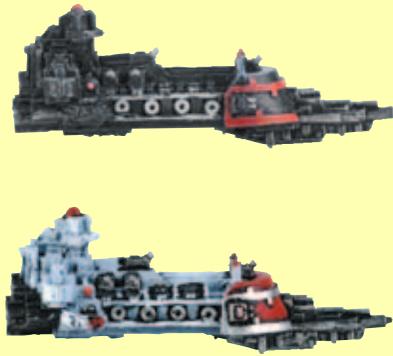
Die Schiffe der Handelsflotten – Transporter, Frachter und andere Lastschiffe – variieren in Art und Zweck genauso wie die Kriegsschiffe der Imperialen Flotte. Ihre Farben unterscheiden sich ebenso. Transporter können auf die gleiche Weise wie deine Flotte bemalt werden, wenn du ein einheitliches Aussehen bevorzugst. Es lohnt sich aber auch, ein komplett anderes Farbschema in Erwägung zu ziehen, da man so die Transporter leichter erkennt und sie nicht mit den Kriegsschiffen verwechselt.

Einige Transportschiffe sind sogar bewaffnet oder werden mit zusätzlichen Verteidigungsanlagen bestückt, wenn sie gefährliche Flottenaufgaben übernehmen. Auf dieser Seite siehst du ein paar Beispiele.

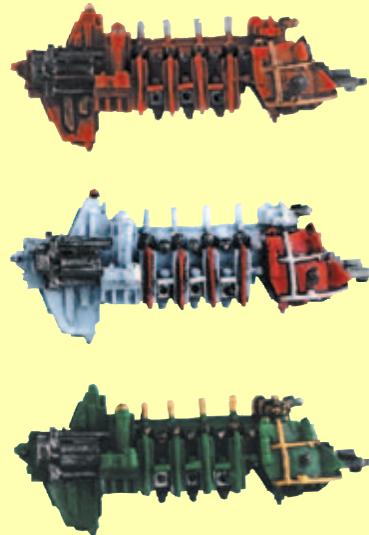
## BEWAFFNETER TRANSPORTER



## PANZERBOOTE

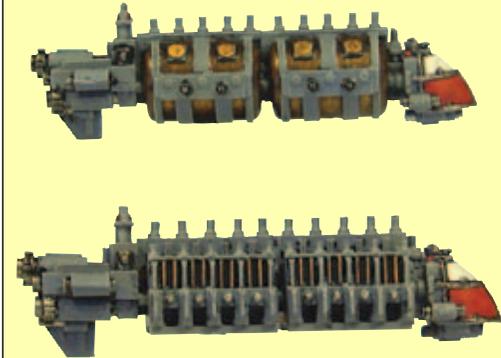


## HANDELSZERSTÖRER

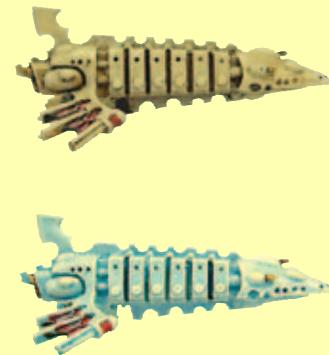


## SCHWERER TRANSPORTER

Nicht alle Transportschiffe sind so klein und zerbrechlich wie die typischen, eskortschiffgroßen Schiffe. Handelsflotten stehen auch schwere Transporter in der Größe von Kreuzern zur Verfügung, wie die unten abgebildeten.



## ELDARTRANSPORTER



# SCHIFFE DES CHAOS

## PANZERKREUZER

Wie die Imperiale Flotte verwenden auch die Chaosflotten Panzerkreuzer. Dutzender solcher Schiffe haben sich im Laufe der Jahre dem Chaos zugewandt und einige Klassen scheinen dafür anfälliger zu sein als andere. Wenn das Imperium das Chaos bekämpft, treffen manchmal sogar Kreuzer der gleichen Klasse aufeinander.



*Panzerkreuzer der Exekutor-Klasse*



*Panzerkreuzer der Retaliator-Klasse*

## CHAOS SPACE MARINE FLOTTEN

Chaos Space Marine Flotten sind (anders als einige Verräterflotten) oft die Kriegsflootten einer einzelnen Legion und folgen daher oftmals einer einzelnen Chaosgottheit. Wenn du deine Flotte bemalst, kannst du dies im Hinterkopf behalten, so wie es Dan Drane von der Black Library' getan hat, als er seine Freudenflotte des Slaanesh (rechts) bemalte, eine der Kriegsflootten der Emperor's Children Chaos Space Marines.

## DÄMONENSCHIFFE

Dämonenschiffe sind keine Schiffsklasse, sondern Beispiele vieler Schiffsklassen, die das Chaos schrecklich verzerrt und entstellt hat, oft so sehr, dass man sie kaum mehr erkennen kann. Dämonenschiffe können dargestellt werden, indem die Breitseitenbatterien, die Brücke und andere Bereiche durch dämonisch aussehende Teile ersetzt werden. Modelliermasse und selbst Bastelleim können verwendet werden, um die Umrisse des Schiffes zu verzerrern und ein mutiertes Aussehen zu erhalten. Du kannst aber auch ein Dämonenschiff-Kit verwenden, das von Games Workshop erhältlich ist.



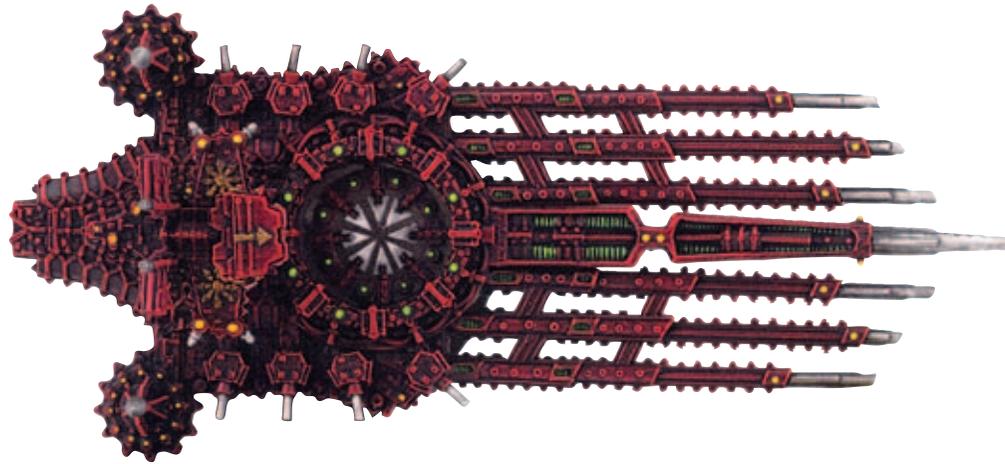
*Dämonenschiff*

## FREUDENFLOTTE DRANE, KRIEGSFLOTTE DES SLAANESH

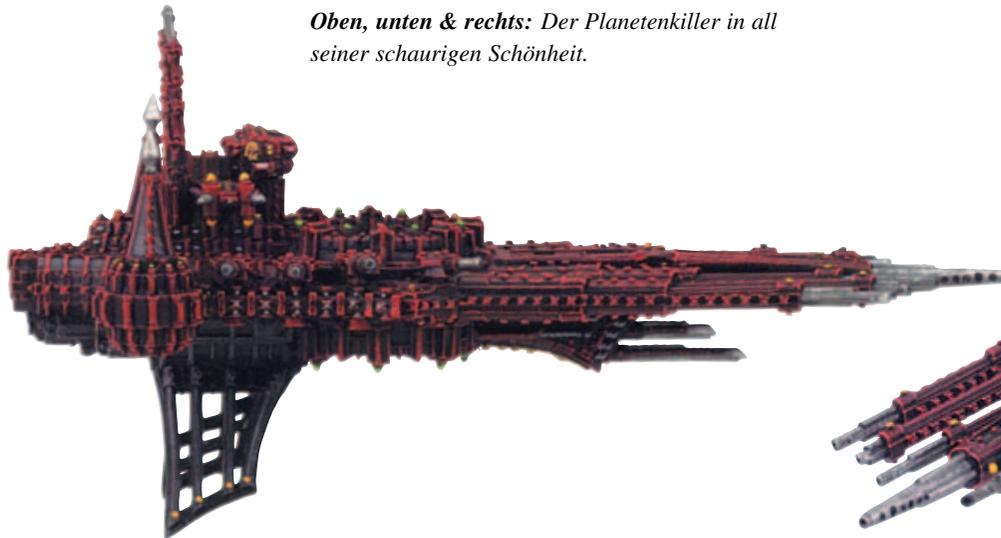


# ABADDONS 13. SCHWARZER KREUZZUG

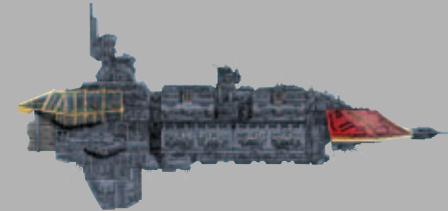
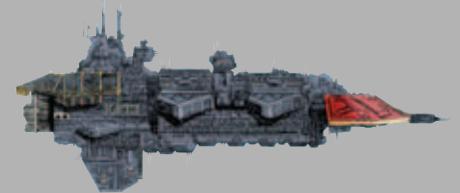
*Am Ende des 41. Jahrtausends tobte Abaddons Dreizehnter Schwarzer Kreuzzug durch die Sektoren nahe des Wirbels des Chaos, in einem infernalischen Versuch, das Tor von Cadia zu erobern. Abaddons Black Legion führte diesen Angriff, zusammen mit seinem persönlichen Flaggschiff – dem Planetenkiller, der zurückkehrte, um das Imperium erneut nach dem Gothic-Krieg vor mehreren hundert Jahren heimzusuchen ...*



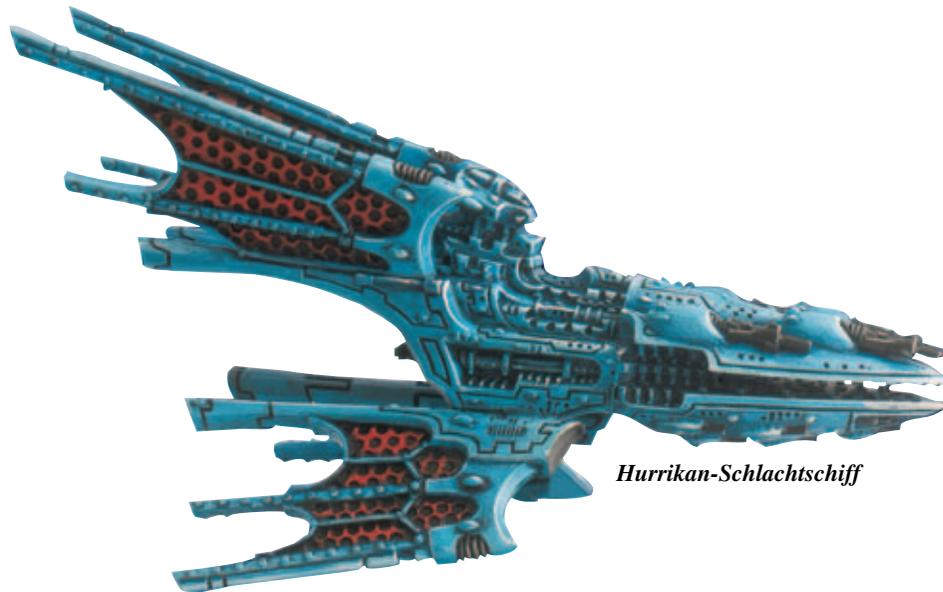
*Oben, unten & rechts: Der Planetenkiller in all seiner schaurigen Schönheit.*



## SCHIFFE DER BLACK LEGION



# SCHIFFE DER ELDAR



*Hurrikan-Schlachtschiff*

## SCHIFFE DER ELDAR

*Eldar sind Piraten, von denen aus der gesamten Galaxis berichtet wird, wenn auch selten. Ihre Schiffe sind einzigartig elegant und tragen oft leuchtende Farbschemata, von denen du Beispiele auf dieser Seite findest.*

*Einige Eldarflotten stammen aus den gigantischen Weltraumstädten, die als „Weltenschiffe“ bekannt sind, auch wenn ihre Taten sie nun dazu zwingen, ein Leben der Piraterie zu führen – als die gefürchteten Eldarkorsaren.*

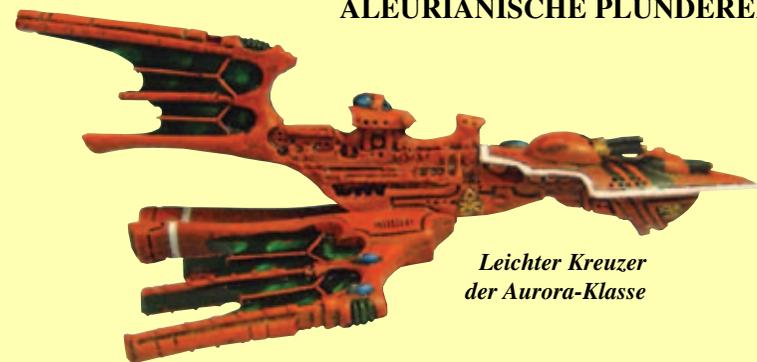
*Jedes Weltenschiff hat sein eigenes Farbschema, doch Korsaren (selbst wenn sie enge Bindungen zu ihrem Weltenschiff unterhalten) legen diese Farben meist ab und versammeln sich zu Gruppen aus Eldarpiraten, die ihre eignen Namen, Farbschemata und Insignien entwickeln. Viele dieser berühmten Piratenbanden sind in der gesamten Galaxis bekannt und gefürchtet. Die unten abgebildeten Leichten Kreuzer zeigen Farbschemata der zwei gefürchtetsten Eldarkorsarenflotten der Galaxis.*

## KORSAREN DER GLEISENDEN SONNE



*Leichter Kreuzer  
der Solaris-Klasse*

## ALEURIANISCHE PLÜNDERER



*Leichter Kreuzer  
der Aurora-Klasse*

# SCHIFFE DER DARK ELДАР



*Eskortschiff der Korsaren-Klasse*

*Dark Eldar operieren als Piraten und verwenden eine Ansammlung fast schon einzigartiger Schiffe. Obwohl alle Schiffe der Dark Eldar in eine große Anzahl von Kategorien fallen, passt doch jeder Archon sein Schiff seinem eigenen verkommenen Geschmack an. Das Dark Eldar Bitzpack enthält eine Vielzahl von Flossen, Klingen und Triebwerkteilen, mit denen du deine Schiffe einzigartig machen kannst. Auf dieser Seite sind ein paar Beispiele für Schiffe der Dark Eldar, die mithilfe des Dark Eldar Bitzpacks gebaut wurden.*



*Kreuzer der Folter-Klasse*

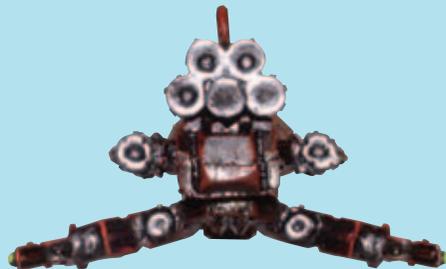
## DARK ELДАР – ROT



## DARK ELДАР – BLAU



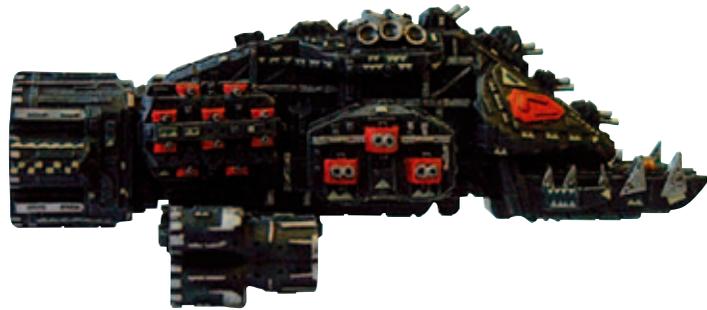
## CHAMÄOLIN-GENERATOR



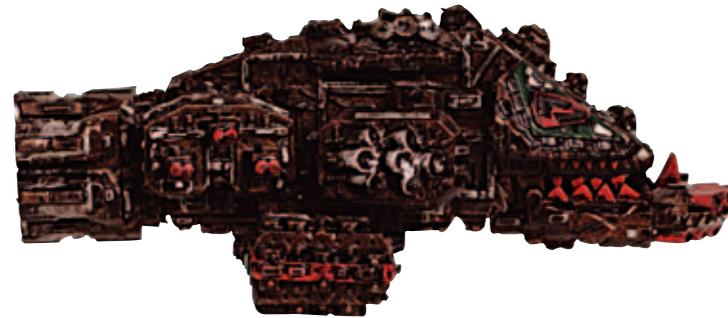
## DARK ELДАР – LILA



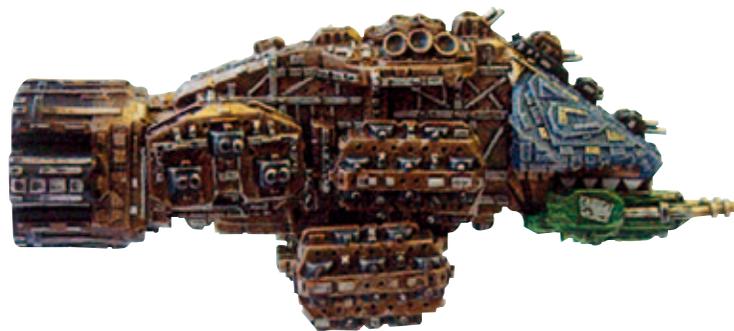
# ORKSCHLACHTSCHIFFE



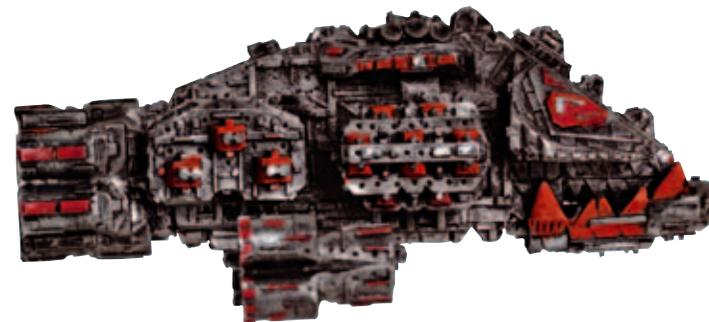
*Todbringa*



*Gorbags Rachü*



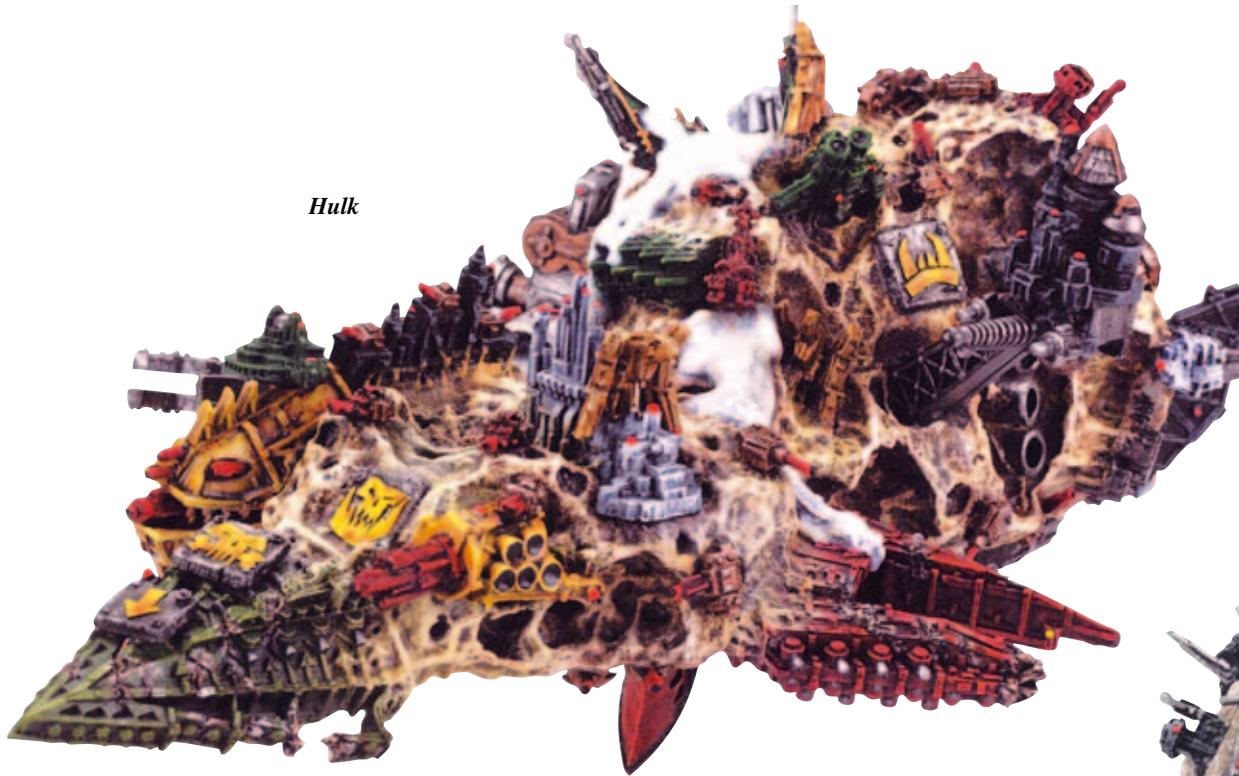
*Slamblasta*



*Kroolboy*

# ORK-HULKS & BROKK'NZ

*Hulk*



## ORK-HULKS

*Es ist immer eine gute Idee, ein paar erkennbare Teile von anderen Schiffen in das Hulk mit einzuarbeiten. Das oben abgebildete Hulk enthält, wie du wahrscheinlich sehen kannst, Stücke von Chaos-Schlachtschiffen, Orkkreuzern, imperiale Plastik-Schiffsbrücken und Teile aus alten Epic-Plastikgussrahmen.*

## ORK-BROKK'NZ

*Bei Brokk'nz musst du dir nicht so viele Gedanken über Schiffsbestandteile machen. Stell dir stattdessen einen Asteroiden mit allen möglichen hinzugefügten Systemen vor – Maschinen, Bewaffnung, grobe Navigations- und Zielsysteme und so weiter.*

*Brokk'n*



*Ork-Hulks und Brokk'nz sind beides große, völlig zufällig zusammengetackerte Konstruktionen. Keines dieser Objekte gleicht auch nur annähernd dem anderen, weshalb Games Workshop auch keine Modelle für diese einzigartigen Monstrositäten herstellt. Aber keine Panik – sowohl Brokk'nz als auch Hulks kannst du sehr einfach selbst bauen. Polystyrol ist ein gutes Material für die Grundform, auf die du dann alles kleben kannst, was du noch an passenden Teilen von Schiffen, Gussrahmen oder auch Haushaltsgegenständen übrig hast.*

# NECRONSCHIFFE

## NECRONSCHIFFE

*Necronschiffe wirken recht gut in einfachen Metallfarben, wie etwa einem kompletten Silberanstrich. Oft reicht es schon, auf einer schwarzen Grundschicht trockenzubürsten – sogar silbernes Grundierspray und anschließendes Tuschen mit Black Ink zur Schattierung kann genügen! Das macht Necronschiffe extrem einfach zu bemalen, es bedeutet aber auch, dass du bestimmte Details hervorheben musst, damit sie nicht zu flach oder gar unbemalt wirken.*

*Pyramiden (oder Grabkammern, wie sie auch genannt werden) sind gut dafür geeignet, mit einer anderen Farbe hervorgehoben zu werden – eine zweite Metallfarbe wie etwa Gold wäre eine weise Wahl. Auf den meisten Necronschiffen laufen außerdem dünne Linien entlang, fast wie auf Leiterplatten; sie hervorzuheben würde ebenfalls helfen, die Gestalt des Schiffes klarer zu umreißen.*

*Abschließend verleiht das Hervorheben der Flügelkanten und Schwanzspitzen mit anderen Farben dem Schiff nicht nur mehr Details, sondern kann auch bei der Unterscheidung der Schwadronen helfen.*

*Necron-Grufschiff*



*Necron-Raubschiff*



*Necron-Angriffsschiff*



*Leichter Necron-Kreuzer*



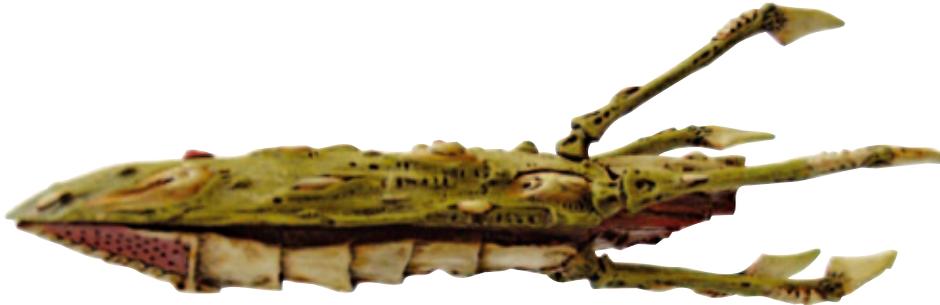
*Necron-Ernteschiff*

## ANDERE FARBSCHEMATA

*Obwohl sie zumeist silbern (oder zumindest metallisch) bemalt werden, können Necronschiffe natürlich auch andere Farben erhalten. Wenn du dies vorhast, ist es im Allgemeinen am besten, wenn du dabei nach denselben Prinzipien vorgehst wie beim Malen mit Metallfarben – eine einzelne starke Farbe mit deutlicher Schattierung für den Großteil des Modells, Details mit einer zweiten, kontrastierenden Farbe hervorgehoben.*

*Das Ernteschiff zur Linken zeigt diese Technik, bei der der Rumpf größtenteils in Schwarz gehalten und Details mit einem starken Gelb hervorgehoben wurden.*

# TYRANIDENSCHIFFE



*Tyraniden-Mutterschiff*



*Tyraniden-Kreuzer*



*Eskort-Drohnen-schiff*



*Erkunder-Drohnen-schiff*

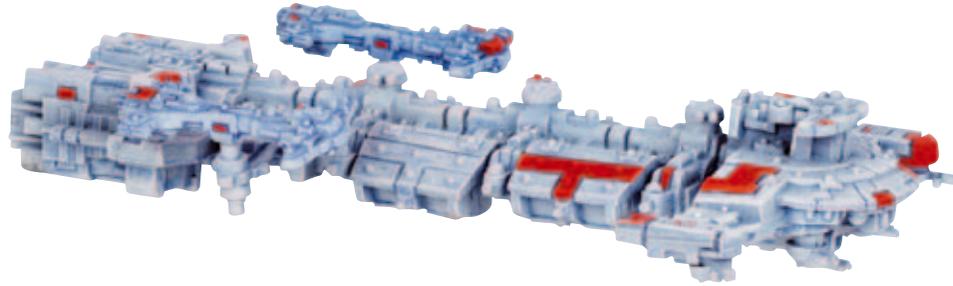
## TYRANIDENSCHIFFE

*Tyranidenschiffe sind tatsächlich lebende Organismen – beim Bemalen sollten die Farben dies repräsentieren! Natürlich gibt es sie aber in mindestens ebenso vielen Farben wie Formen, doch ein paar grundlegende Prinzipien bei der Farbauswahl können eine Menge dazu beitragen, Tyranidenschiffe mehr wie lebende Geschöpfe als gigantische, metallische Raumsfahrzeuge erscheinen zu lassen.*

*Mit harten Flächen wie etwa Waffen, Stacheln, Klingen oder Panzerplatten kann man auf eine von zwei Methoden umgehen. Du kannst sie dir zum einen als so etwas wie Elefantenzähne vorstellen und damit in hellen, knochigen Tönen bemalen (was besonders im Kontrast mit dunklerem Fleisch gut wirkt). Alternativ kann man sich diese Stellen auch viel dunkler vorstellen, wie den Panzer eines Käfers. Wenn du sie auf diese Weise behandeln willst, könntest du eine dicke Schicht Glanzlack auf die dunklen, chitinartigen Flächen auftragen, um einen dicken, glänzenden Effekt zu erzeugen.*

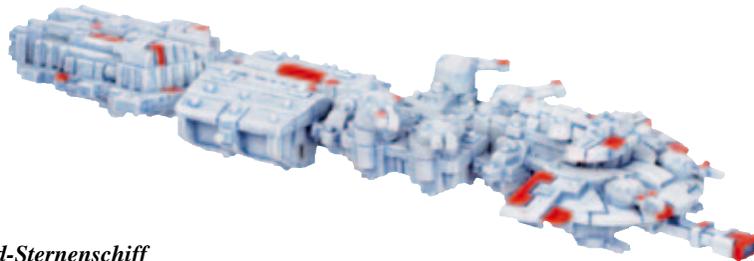
*Weichere, fleischige Stellen bieten Möglichkeiten für eine viel größere Farbpalette. Starke, helle Farben wie Rot oder Purpur imitieren die „Gefahr!“-Markierungen, die oft auf giftigen Tieren zu sehen sind, während abstoßende, ekelhafte Farben wie Giftgrün und krankhaftes Braun die Tyraniden finsterner und fremder erscheinen lassen. Welche Farbe auch immer du benutzt, du solltest sicherstellen, dass sie einen fleischigen Ton hat, denn einige Farben, insbesondere Blau und Grau neigen dazu, leicht unnatürlich zu wirken und den „Lebende Schiffe“-Effekt der Tyraniden zu dämpfen.*

# TAUSCHIFFE



## **Erkunder-Sternenschiff (mit Wächter)**

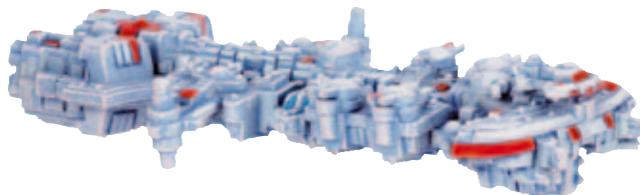
Wie du sehen kannst, haben wir an diesem Modell einen angedockten Wächter angebracht, indem wir das Flugbase der Eskorte entfernten und sie an einem der Gravitationshaken des Erkunders befestigten. Das Ganze ist schlichter Spaß am Modellbau und hat keinerlei Effekt (oder Zweck) bei den Regeln.



## **Held-Sternenschiff**



## **Verteidiger-Sternenschiff**



## **Händler-Sternenschiff**



## **Wächter-Kanonboot**



## **Bote-Sternenschiff**

## **TAUSCHIFFE**

Alle Tau stammen von einer bestimmten Sept oder Welt, und diese stellt einen wichtigen Teil ihrer Identität dar. Die einzelnen Tau nehmen die Sept ihrer Herkunft in ihren Namen auf, ebenso wie größere Sternenschiffe. Manche Sternenschiffdesigns werden sogar nach der Sept benannt, auf der sie zuerst gebaut wurden. Jede Sept besitzt ihr eigenes Farbschema, das ihre Soldaten als Tracht tragen, und dieses Schema könnte ohne weiteres auch auf ihre Schiffe übertragen werden. Denk dir einfach ein Schema für deine Sept aus, benutz eines der Schemata auf dieser Seite oder, wenn du eine Tau-Armee bei Warhammer 40.000 oder Epic hast, übernimm es einfach von dieser!

# TAUSCHIFFE

## DAL'YTH-SEPT



## VASH'YA-SEPT



## BOR'KAN-SEPT



## VI'ORLA-SEPT



## NICASSAR DHOWS

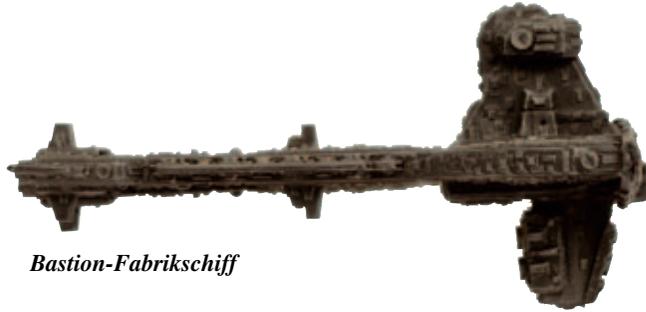
*Nicassar Dhows, und Kroot-Kriegssphären, was das angeht, sind nicht wirklich Tau-Schiffe, sondern Hilfsraumer, die von einem der den Tau untergeordneten Völker gebaut wurden. Daher kannst du die Gelegenheit ergreifen, diese Raumfahrzeuge in anderen Farben als den Rest der Flotte zu bemalen, zum Beispiel um sie deutlicher voneinander abzuheben. Es ist allerdings auch völlig akzeptabel, wenn diese Schiffe wie alle anderen bemalt werden, um ihre Uniformität zu unterstreichen.*

*Nicassar Dhow*

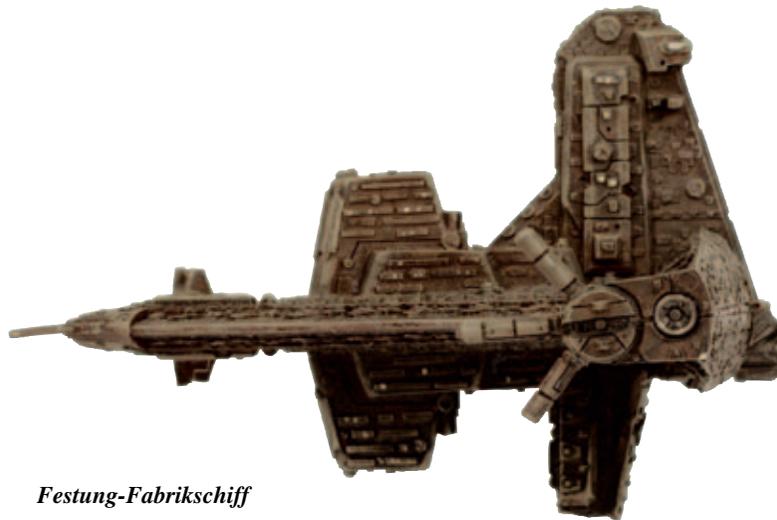


*Tau-Orbiter*

# TAUSCHIFFE



*Bastion-Fabrikschiff*



*Festung-Fabrikschiff*

## DIE DEMIURG

*Die Demiurg sind Söldner und oft in den Diensten der Tau-Flotten anzutreffen. Ihre Schiffe werden nicht von den Tau gebaut und daher besteht auch kein Grund, sie im selben Farbthema wie deine Tau-Flotte zu bemalen.*

*Die Schiffe der Demiurg sind im Prinzip Fabriken, Raffinerien und Bergbaustationen im Weltraum und somit ebenso sehr industrielle Raumfahrzeuge wie Kriegsschiffe. Schmutzige, rauchige Farben passen zu diesen Schiffen und verdeutlichen ihre industrielle Natur. Staubiges Schwarz, Grau, Blau oder Braun sind alles gute Möglichkeiten. Wenn du möchtest, kannst du den Detailgrad mit Rostflächen oder besonders dreckigen Stellen erhöhen, die du erreichst, indem du einfach die passende Farbe über eine kleine Fläche (wie etwa die Kanten des Schiffs oder um die Triebwerke herum) bürstest – so als hätte es sich da über Jahre hinweg gesammelt.*

*Demiurg-Raumfahrzeuge sind derzeit nur als Resinbausätze von ForgeWorld, Games Workshops Hersteller hochdetaillierter Resinmodelle, erhältlich. Mit Resin zu arbeiten kann ziemlich knifflig sein, weshalb wir solche Bausätze auch nur für erfahrene Modellbauer empfehlen. Weitere Einzelheiten zu den Schiffen der Demiurg und allen ForgeWorld-Modellen findest du auf [www.forgeworld.co.uk](http://www.forgeworld.co.uk).*

# ES GIBT KEINEN FRIEDEN

KONFLIKTE IM 41. JAHRTAUSEND

„WAS IMMER AUCH GESCHIEHT – NIEMAND WIRD DICH VERMISSEN.“

# 999.M41 – DER DRITTE KRIEG UM ARMAGEDDON

**Der Dritte Krieg um Armageddon war, kurz gesagt, die größte Orkinvasion in der Geschichte der Menschheit. Ghazghkull, beim ersten Anlauf an der Eroberung der Welt gescheitert, kehrte mit neuer Strategie und neuer Entschlossenheit zurück, um mit der Erfahrung, die er aus seinen alten Fehlern gewonnen hatte, Armageddon niederzuringen. Für die Menschen begann eine entsetzliche Zeit.**

## DAS ERBE DES KRIEGES

Der Zweite Krieg um Armageddon – Ghazghkulls erster Großangriff auf den schicksalsgebeutelten Planeten – war das Imperium teuer zu stehen gekommen. Als man endlich die Orkeindringlinge zurückgeschlagen hatte, verfolgte man die Invasoren für kurze Zeit und traf dabei auf eine Reihe von Welten und Systemen, die seit Jahren von der Außenwelt abgeschnitten und kaum mehr als rauchende Trümmerfelder waren. Auch nur einen Bruchteil dieser Verheerung zu beheben, hätte die Ressourcen des Imperiums bis an die Grenzen seiner Belastbarkeit gefordert. Als noch viel wichtiger betrachtete man jedoch den raschen Aufbau einer soliden Verteidigung gegen Übergriffe durch Opportunisten, die in den geschundenen und geplünderten Welten des Imperiums eine leichte Beute sahen. Das Apokalypse-Schlachtschiff *Triumph* wurde 951.M41 der Raumflotte Armageddon überstellt und diente zwischen den Kriegen unter Kapitän Honyaeager als Flaggschiff der Verteidigerflotte. Die *Triumph* erwies sich als Schrecken der Piratenflotten, die Aasgeiern gleich auf eine Schwäche der Imperialen Flotte hofften. Die Liste der Ehrungen, die sich das Schlachtschiff in dieser Zeit verdiente, ist lang, und im Laufe der Zeit wurde die *Triumph* zu einer Verkörperung des Willens des Imperators im Subsektor.

Eine Generation später, als sich häufende Orkangriffe in den benachbarten Systemen den Nachschub zum Hauptsystem bedrohten, waren die *Triumph* und ihre Begleitschiffe allerdings überfordert. Es gab einfach zu wenige Kriegsschiffe für einen so großen Weltraumsektor, und zuerst spürten die Handelsschiffe die mangelnde Überwachung. Der Aufforderungen nach Entlastung nachkommend, entsandte das

Flottenkommando Admiral Parol mit dem Schlachtschiff *Sein Wille* sowie drei Kreuzerschwadronen in das Armageddon-System. Kapitän Honyaeager erkannte die überlegene Erfahrung des Admirals an und überließ ihm das Kommando über die Flotte. Und tatsächlich flauten die Übergriffe der Orkpiraten vorübergehend ab.

Dies alles änderte sich schlagartig, als die Piratenüberfälle in massive planetare Invasionen umschlugen, die mehrere Randsysteme zugleich überraschten.

## DIE GRÜNE WELLE NAHT

Der Dritte Krieg um Armageddon brach aus, als eine Orkflotte am Rande des Armageddon-Systems in den Realraum eintrat und sofort die Überwachungsstation *Dante* ausschaltete, eine von drei Stationen, die speziell für die Abwehr einer solchen Invasion konzipiert worden waren. *Dante* überlebte gerade einmal lange genug, um eine Kommunikationsverbindung herzustellen, konnte jedoch keinen Notruf mehr entsenden – für die Verteidiger Armageddons jedoch, die schon längst einen Großangriff erwartet hatten, war der Ausfall der Kommunikation ein hinreichender Beweis für eine neuerliche Invasion Ghazghkulls.

Während die Bodentruppen Armageddons und der Nachbarsysteme in Alarmbereitschaft versetzt wurden, liefen die Vorbereitungen im Weltraum auf Hochtouren. Admiral Parol, der die Flotte von seinem Flaggschiff *Sein Wille* aus befehligte, mobilisierte binnen kürzester Zeit sieben Kreuzerschwadronen, um sie gegen die Invasionsflotte der Orks zu führen und nahe der Welt Pelucidar zum Kampf zu stellen.

## DIE SCHLACHT UM PELUCIDAR

Für Parol, der wohl am ehesten den Druck spüren konnte, der auf der vordersten Verteidigungslinie lastete, stellte Pelucidar ein Dilemma dar. Das unausweichliche Ziel der Orks war zweifelsohne eine Landung auf Chosin, Armageddon und den anderen bewohnten Planeten des Systems. Hier, zwischen den weitaus weniger ansprechenden Gasriesen, hatte das Imperium die Möglichkeit, die Orkflotte zu stellen, bevor sie irgendein Unheil anrichten konnte. Andererseits sprachen alle bis dato erhaltenen Informationen gegen einen möglichen Sieg über den zahlenmäßig weit überlegenen Feind. Trotz alledem entschloss sich Parol für eine Flottenintervention bei Pelucidar, und zwar mit seiner kompletten Armada, denn er spürte, dass die schwere Last der Entscheidung auf ihm ruhte.

Fünf Tage nach dem Verlassen des St.-Jowens-Docks begegnete die Imperiale Flotte der Vorhut der Orkflotte, und während die Schlachtschiffe die feindlichen Eskortschiffe weglockten, schwenkten die schnelleren Kreuzer um den Planeten und fielen den Orks in die Flanke.

Die *Triumph* und *Sein Wille* arbeiteten perfekt zusammen und legten ein tödliches Kreuzfeuer, in dem kein Orkschiff bestehen konnte. Mehr als sechzig Eskorten wurden in der Eröffnungsphase der Schlacht aus dem Weltraum geblasen, ohne dass Parol ein einziges Schiff verlor. Als immer mehr Orkschiffe am Kampfplatz eintrafen, verwandelte sich der Kampf in ein chaotisches Getümmel, in dem die Orks aufgrund

ihrer Masse und Kampfweise einen klaren Vorteil hatten. Schließlich drang der Hauptteil der Orkflotte in das Armageddon-System ein, und die imperialen Schiffe erlitten schwere Verluste, vor allem durch Suizid-attacken, die nun von allen Seiten einschlugen. Die Kampflinie der Flotte, längst umzingelt, drohte auch noch zu brechen. Den Schlachtkreuzer *Donnerkind* traf es zuerst, als der Kapitän des schwer angeschlagenen Schiffs sich weigerte aufzugeben, um den Rest seiner Schwadron die Neugruppierung um *Sein Wille* zu ermöglichen.

Während mehr und mehr Kreuzerschwadronen Verluste hinnehmen mussten, ließ Admiral Parol die *Triumph* die Stellung halten, sodass die Imperiale Flotte einen festen Sammelpunkt hatte. Der Admiral selbst ging an Bord der *Sein Wille* das erste Ork Space Hulk an und befand sich schnell im Zentrum der Schlacht. Kaum war das Schlachtschiff aus der Schwadron ausgeschert, stürzte sich eine übergroße Kreuzerschwadron in die Bresche der imperialen Front, nur gering beschädigt durch die weit reichenden Lanzenbatterien der *Sein Wille*. Dann trafen die Orks auf die *Triumph* und deckten sie mit konzentriertem Feuer ein. Die Schilde des Schlachtschiffes versagten binnen Sekunden, und schon bald wurde die Hülle von den kruden, aber wirkungsvollen Orkgeschützen malträtiert. Kaum dass die Kreuzaz auf Teleportreichweite heran waren, trugen die ersten Enterboote und Teleporter den Kampf in das Herz der *Triumph*, wo die Mannschaft heldenhaft den anbrandenden Orks die Stirn bot. Während die Crew abgelenkt war, setzten die Kreuzaz ihr Feuer auf das angeschlagene Schlachtschiff fort, ohne Rücksicht auf die an Bord kämpfenden Orks.

Kapitän Honyaeger musste mit Entsetzen der Verstümmelung seines Schiffs zusehen und gab schließlich widerwillig den Befehl zum Rückzug, zu dem das schwer beschädigte Schiff kaum noch in der Lage war. Bis sein Schlachtschiff von den letzten Orks gesäubert war, soll es noch weitere vier Tage gedauert haben.

Mit der *Triumph* auf dem Rückzug und drei weiteren Orkflotten im Anmarsch, sah sich Admiral Parol gezwungen, die Überbleibsel seiner Flotte

zurückzuziehen und sie anderswo neu zu gruppieren, um die Orkinvasion später zu stören oder wenigstens zu verzögern.

Zu diesem Zeitpunkt zeigten die Orks wenig Interesse an der Imperialen Flotte. Anscheinend betrachteten sie einen fliehenden Feind als einen vernichteten Feind und machten sich lieber auf den schnellsten Weg zum Juwel des Systems – Armageddon. Parol und seine Offiziere mussten hilflos mit ansehen, wie ihr System überrannt wurde.

## EINE WELT ERZITTRT

Die Ersten, die den Zorn der Orks zu spüren bekamen, waren die Soldaten des Sektor-Flottenstützpunktes St.-Jowens-Dock. Der Kommandant des Stützpunktes, Kapitän Starkos, teilte Admiral Parol wenige Tage nach Pelucidar mit:

„Ich muss Ihnen auch von unserer Situation auf dem St.-Jowens-Dock berichten. Als sich die Orks unserer Basis näherten, versetzte ich die Wachmannschaften in höchste Alarmbereitschaft, um den Entertrupps der Orks zu begegnen, doch die Orks beschränkten sich auf ein Bombardement. Kaum ein Schiff ging in den Orbit unserer Station. Stattdessen wurden wir im Vorbeiflug unter Beschuss genommen. Ganz offensichtlich waren wir für die Orks kein Primärziel – das St.-Jowens-Dock lag lediglich auf dem Weg nach Armageddon.

Nichtsdestotrotz wurden in den ersten sieben Stunden über neunzig Prozent unserer Außenverteidigung zerstört, wodurch wir nicht mehr in der Lage waren, wirksam zurückzuschlagen. Kurz darauf orteten wir feindliche Enterboote. Der folgende Angriff verlief allerdings völlig unkoordiniert, und viele meiner Brückenoffiziere sind der Meinung, dass die von der Flotte entsandten Enterboote ein Resultat schlechter Disziplin seien. Genau genommen glauben wir, dass einige Orks einfach nicht bis Armageddon auf einen handfesten Kampf warten wollten und deswegen auf eigene Faust, gegen die Anweisungen ihres Anführers, diese Entermission unternahmen.

Ohne unsere Verteidigung konnten wir jedoch nicht

einmal diese geringe Bedrohung vorzeitig abwehren sondern mussten zusehen, wie die Orks andockten. Ich organisierte in aller Eile Kampfgruppen, die den Angriff zurückschlagen sollten. Wir erlitten dennoch schwere Verluste, denn die Orks kämpften mit wahrlich übermenschlicher Wildheit und drängten uns bis zu den Hauptreaktoren zurück. Ich musste zahlreiche Trupps zum Schutz der Reaktoren abstellen und befürchtete trotzdem, dass der Angriff gelingen könnte. Gleichzeitig gaben wir uns in den oberen Decks eine Blöße, und sofort wurden einige von den Orks erobert. Mittlerweile haben wir die Orks aus den oberen Ebenen vertrieben, aber die Verbindung zu den unteren Ebenen ist abgebrochen und ich befürchte, dass sie von Orks gehalten werden. Jetzt, wo die Invasionsflotte Richtung Armageddon abgezogen ist, haben wir genügend Leute, um sie dort unten festzunageln, aber um die Orks auszuräuchern, brauchen wir Hilfe.“

Obwohl Parol die Nachricht vom Überleben des St.-Jowens-Docks mit Erleichterung zur Kenntnis nahm, wusste er auch, dass der Verzicht auf die Raumstation gleichzeitig eine noch schwerere Bürde für die Verteidiger Armageddons bedeutete und damit ein viel härterer Schlag für das Imperium war. Wenn die Orks ihre Kräfte nicht über das System verteilten, dann musste die Invasion noch überwältigender sein, als man bisher angenommen hatte, schloss Parol. Und dennoch, als stets kühl berechnender Stratege sah der Admiral in dieser Konstellation einen Hoffnungsschimmer. Wenn die Orks trotz strikter Anweisungen einem Kampf nicht widerstehen konnten, dann konnte er sie doch genau so gut manipulieren wie ihr Anführer. Eine Strategie der Zersplitterung und Ablenkung war die letzte Hoffnung des Imperiums.

## DER KAMPF UM DIE HERRSCHAFT IM ALL

Während Parol den folgenden Konflikten fernblieb, um nach dem Pelucidar-Debakel die Flotte neu zu organisieren, wurde die Lage auf Armageddon immer bedrohlicher. Aus Angst, dass der Angriff stattfinden könnte, bevor man die Vorbereitungen abgeschlossen hatte, bemannten die Space Marines ihre Schlacht- und

## DER DRITTE KRIEG UM ARMAGEDDON

Angriffskreuzer und kehrten in den Weltraum zurück. Als die Orkflotte die versammelten Space Marine Schiffe unter dem Oberbefehl Großmarschall Helbrechts erreichte, setzte man auf eine kurze, aber heftige Kanonade gegen die Orks. Beinahe synchron eröffneten mehr als ein Dutzend Schlacht- und Angriffskreuzer das Feuer, wurden Torpedosalven entsandt und Bombardementgeschütze abgeschossen, sodass die Eskorten der ersten Angriffswelle buchstäblich hinweggefegt und das Hulk *Donmatod* schwerstens beschädigt wurde. Trotzdem musste Helbrecht einsehen, dass die Sterne an diesem Tag nicht den Space Marines gehören würden; er schickte die Truppen zurück auf den Planeten, während die Flotte zur Unterstützung Parols abgestellt wurde. Somit erhielten die Orks Zugang zu Armageddon, ohne je ernsthaft daran gehindert worden zu sein.

## LOGISTIK UND NACHSCHUB

Nach Pelucidar und während der Vorbereitungen auf einen Bodenkrieg machte man sich ernsthaft Gedanken über die Rolle der Imperialen Flotte im kommenden Kampf. In der langen Geschichte des Imperiums gab es Fälle, in denen die Flotte als Transportkapazität oder Nachschubsicherung für die schwerfällige Imperiale Armee fungierte, als auch andere, in denen die Flotte hauptsächlich Raumschlachten führte. Die Orden des Adeptus Astartes wiederum brillierten bei harten Vorstößen, um zu umkämpften Planeten zu gelangen und dort ihre Stärke bei planetaren Angriffen auszuspielen. Armageddon bot jedoch ein völlig anderes Szenario.

Mit der Raumflotte die Orks im Weltraum zu besiegen, hatte sich als unmöglich herausgestellt, da Ghazghkull seine Flotte nicht aufsplitterte und den Menschen keine Möglichkeit bot, die Orks in kleineren Raumgefechten, bei denen die Imperiale Flotte eine Chance gegen ihre schiere Brutalität gehabt hätte, aufzureiben. Ebenso ineffektiv erwies sich die schnelle Stationierung von Bodentruppen, um die Orks an der Landung zu hindern. Die Orks waren einfach zu zahlreich, um auf der Planetenoberfläche entscheidend geschlagen werden zu können, aber gleichzeitig auch zu groß, und insbesondere zu zurückhaltend, um sie in Raumschlachten zu stellen. Man musste also eine neue Strategie konzipieren – eine

Strategie, die es der Imperialen Flotte erlaubte, im Weltraum trotz ihrer Unterlegenheit effektiv zu operieren, während zugleich genügend Transportkapazitäten frei waren, um sämtliche zum Widerstand fähigen Planeten mit Nachschub zu versorgen. Das erste Mal seit dem Großen Bruderkrieg hatte man ein System umspannenden Konflikt, der die vollständige Integration von Kampfhandlungen am Boden wie im Weltraum erforderte.

Diese Probleme waren, gerade in der Anfangsphase, kaum zu bewältigen. Normalerweise bestand der Großteil einer Imperialen Flotte aus Space Marine Schiffen, und deren Rolle in dieser gemischten Kampagne war zuerst einmal unklar. Da viele Space Marines am Boden kämpften, waren die Schiffe unterbesetzt und zudem dadurch gehandikapt, dass sie in der Nähe der Bodentruppen bleiben mussten, um deren Mobilität zu sichern. Jeder Versuch, eine reine Kampfflotte aus den Space Marine Verbänden zu machen, überschritt sich mit anderen Bereichen der Kampagne.

## AUFMARSCH DER TRUPPEN

Nachdem man auch auf Armageddon in der Anfangsphase des Kriegs Niederlage um Niederlage einstecken musste, wurde den Space Marines schnell bewusst, dass die nicht enden wollende Orkflut auf Armageddon allein auf das Fehlen einer effektiven Strategie im Weltraum zurückzuführen war. Den implizierten Vorwurf der Unfähigkeit des Flottenkommandos konnte und wollte Großmarschall Helbrecht nicht auf sich sitzen lassen. Der Kommandant der Black Templars strukturierte zuerst seinen eigenen Flottenverband neu und gab schließlich Anweisungen, die komplette Imperiale Flotte im Sektor nach seinen Anweisungen neu zu organisieren. Helbrecht war wie viele Abkömmlinge Dorns gerne bereit, mit anderen Elementen der imperialen Streitkräfte zu kooperieren, und wenn sie noch so schwerfällig und komplex waren. Sein Verhandlungsgeschick erwies sich als Ausschlag gebend für den Erfolg der Umstrukturierung. Helbrecht selbst teilte sich den Oberbefehl von nun an mit Parol und übernahm die Verantwortung für Flottenstationierung und Nachschub, während Parol sich ganz auf die eigentlichen Kampfhandlungen gegen die Orks konzentrieren konnte.

Helbrecht stellte rasch fest, dass die unausweichlichen Verluste am Boden ein ernstes Problem für die ohnehin knapp bemannte Space Marine Flotte darstellten. Tatsächlich mussten die Salamanders, in der ersten Phase des Kriegs besonders hart getroffen, Helbrecht widerwillig mitteilen, dass zwei ihrer Schlachtkreuzer nicht einsatzbereit waren, weil sie mehrere Wochen lang völlig vernachlässigt wurden, während fast die komplette Besetzung im Kampf um die Makropole Acheron verstrickt gewesen war. Für Helbrecht, der sein ganzes Leben auf einem Kriegsschiff verbracht hatte, war dieses Problem leicht gelöst: Die verbreitete Taktik des Enterns musste aufgegeben werden und die Entermannschaften auf dem blutigen Boden Armageddons kämpfen. Solange die Schiffe manövrierfähig waren und ihre Geschütze abfeuern konnten, galten sie als einsatzbereit. Helbrecht überwand auch den anfänglichen Widerstand seiner Mitkommandanten gegen das vorübergehende Abziehen von Bodentruppen, indem er darauf verwies, dass die größere Mobilität durch genau diese abgezogenen Truppen es ihnen auch erlaubte, schnell auf den Planeten zurückzukehren, sollte Not am Mann sein.

## DIE NIEDERLAGE IN EINEN SIEG VERWANDELN

Selbst diese meisterhaft durchgeführten Reformen konnten nichts mehr daran ändern, dass die Orks weite Teile Armageddons bereits völlig verwüstet hatten. Diese Schlacht, darin waren sich Helbrecht und Parol einig, hatte die Imperiale Flotte bereits verloren. Stattdessen zogen sie ihre Schiffe aus der unmittelbaren Umgebung Armageddons zurück, um sich auf die Blockade des Systems zu konzentrieren. Diese Strategie, die aus den frühen Fehlern hervorging, sollte dem Imperium schon bald unverhoffte Vorteile bringen.

Nun, da der Weg nach Armageddon freigegeben war, konnten viele Orks ihren Instinkten nicht widerstehen (was Parol schon während des Zwischenfalls am St.-Jowens-Dock beobachtet hatte), und sie begannen zu Abermillionen völlig überstürzt und chaotisch auf dem Planeten zu landen. Orks vom niedersten Grot bis hin zum ältesten Waaaghboss besetzten die Landungsboote und drängten auf die Planetenoberfläche, während die Flotte ungeordnet und mit Minimalstbesetzung

zurückgelassen wurde. Zusätzlich zog man auch noch die meisten Kampfbomba-Geschwader ab, wodurch die Orkflotte im weiteren Kriegsverlauf kaum Flieger besaß – eine Tatsache, die Ghazghkull noch teuer zu stehen kommen sollte.

## HELBRECHTS RACHE

Dies ausnutzend, unternahm Helbrecht die ersten Schritte zur Rückeroberung des imperialen Raums. In der Schlacht, die als „Helbrechts Rache“ in die Annalen eingehen sollte, nahm eine Space Marine Flotte in Keilformation Kurs auf das Ork Hulk *Steinwerfa* (die Keilformation verband den effektiven Einsatz der Geschütze mit den bestmöglichen defensiven Attributen).

Die Konfrontation war für viele Space Marines eine völlig neue Erfahrung – eine Schlacht, in der ihre überlegene Feuerkraft der einzige Trumpf war, und in der sie auf die sonst entscheidenden Interaktionen verzichten mussten. In der Flotte taten sich besonders die weltraumerfahrenen Black Templars und Black Dragons hervor, und ihre souveräne Überlegenheit diente der Flotte als Vorbild in den kommenden Weltraumschlachten. Gegen die Keilformation konnte die *Steinwerfa* keine Feuerposition einnehmen, ohne sich der geballten Feuerkraft der Space Marines auszusetzen. Selbst die zahlreichen Eskortschiffe, Kreuzer und Brokk'nz konnten daran nichts ändern. Egal, wie die *Steinwerfa* sich positionierte, die Bombardgeschütze beharkten sie gnadenlos. Die Orks, dem Drang nach Nahkampf nachgebend, stürzten sich ohne Rücksicht in das Feuer der hungrigen Space Marine Schiffe.

Nach dem Verlust von zwei Dritteln ihrer Eskortschiffe und dem vermutlichen Tod ihres Waaaghbosses drehte die *Steinwerfa* schließlich ab. Doch es war zu spät. Das hektisch durchgeführte Ausweichmanöver brachte es in Sichtweite der *Ebenflamme*, einem Schlachtkreuzer der Black Dragons, der die Ehrenposition in der rechten Keilflanke eingenommen hatte. Nur Momente nachdem sie in Reichweite war, wurde die *Steinwerfa* zweigeteilt und die Hälften auf Befehl Helbrechts so lange weiter bombardiert, bis sie in abertausende Bruchstücke

zerfielen – aus Angst, die großen Hulkstücke könnten durch Zufall in die Umlaufbahn eines bewohnten Planeten geraten.

## EIN STÄHLERNER RING

Trotz dieses überwältigenden Sieges blieb die Space Marine Flotte ein einsames Leuchtfeuer in der tosenden grünen See, ständig der Gefahr ausgesetzt, von den Orks eingekreist und zermalmt zu werden. Zu diesem Zeitpunkt griff Parols erste Parallelmaßnahme, welche eine schrittweise Ausweitung der Blockade auf das ganze Armageddon-System vorsah. Parols Flotte vereinigte sich gerade rechtzeitig mit der Space Marine Flotte, um den Angriff einer zweiten Orkflotte abzuwehren. Er bildete im Rücken der Space Marines einen Gürtel aus Schlachtschiffen und Kreuzern, während entschlossene Eskortschwadronen die bereits eingeschüchterten Orks abschnitten. Parols Manöver gab den Space Marines die Zeit, die sie benötigten, um aus der effektiven, aber höchst unbeweglichen Keilformation in Sicherheit zu gelangen.

Nachdem man sich damit Zeit zum Atemholen erkaufte, spaltete sich die Flotte in mehrere kleine Kampfverbände, anfangs in geringem Abstand zur nächsten Gruppe, aber immerhin ein deutlich größeres Gebiet abdeckend. Helbrecht gab für diesen Teil der Kampagne bereitwillig Parol die Zügel in die Hand, dessen unerreichtes taktisches Geschick der Imperialen Flotte ermöglichte, die Blockade bei nur minimalen Verlusten über das gesamte System auszuweiten.

Parol war sich darüber im Klaren, dass sein einziger Vorteil die Vorhersehbarkeit der Orkstrategie war, und diese bestand darin, jeden bewohnten Planeten, den sie im Laufe ihres Feldzugs noch nicht überrannt hatte, anzugreifen. Parol verteilte deswegen seine Kampfverbände auf die gefährdeten Planeten, wobei er zu Abstand riet, sollte eine planetare Invasion bereits im Gang sein. Statt eine offene Schlacht zu initiieren, sollten sich die Kampfverbände durch geschicktes Manövrieren hinter Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern verstecken, um beim Angriff auf die nahende Orkflotte das Überraschungsmoment auf ihrer Seite zu haben. Die Überbleibsel der Choson-Front, also

## DER DRITTE KRIEG UM ARMAGEDDON

jene völlig unzureichenden planetaren Verteidigungsanlagen, die man nach dem Zweiten Krieg um Armageddon installiert hatte, erwiesen sich nun doch als nützlich, wenngleich begrenzt.

Durch diese Maßnahmen gelang es Parol, das Beste aus seiner zahlenmäßigen Unterlegenheit zu machen: Er benötigte keine das System umspannende lückenlose Blockade (wozu er auch nicht in der Lage war), da die Orks ohnehin immer wieder auf bestimmte Planeten zuhielten und genauso gut dort von den imperialen Streitkräften abgefangen werden konnten.

## STILLER STOß

Orkaktivitäten jenseits der Blockade waren allerdings unkontrollierbar und blieben eine permanente Bedrohung. Sobald man ein verdächtiges Ork Space Hulk aufgespürt hatte, ließ Parol jede seiner Bewegungen überwachen, bis man wusste, welchem Kampfverband der imperialen Blockade es am nächsten kommen würde. Dann, in einem exakt abgepassten Moment, beschleunigten die Schlachtkreuzer kurz und glitten lautlos mit abgeschalteten Systemen auf einen vorberechneten Rendezvouspunkt zu, um nicht vorzeitig von Scannern des Hulks erfasst zu werden. Etliche Space Hulks sowie das Schlachtschiff *Gorbags Rache* fielen dieser „Stillen Stoß“-Taktik zum Opfer, bei der die Schlachtschiffe plötzlich ihre Systeme hochfuhren und wie aus dem Nichts in Reichweite des Hulks auftauchten, um es binnen Sekunden zu Klump zu schießen. Als Meister der schnellen Vorstöße am Boden verinnerlicht die White-Scars-Kontingente der Flotte diese Taktik besonders schnell und setzten sie gleichermaßen erfolgreich im Weltraum ein. Der White-Scars-Schlachtkreuzer *Herrscher der Steppe* wurde sogar in Anlehnung an diese Taktik in *Stummer Reiter* umbenannt.

Die imperiale Blockade konnte den Orknachschub jedoch nie gänzlich unterbinden, und Parol sowie Helbrecht wussten aufgrund ihrer Erfahrung, dass schon der Versuch töricht gewesen wäre. Zumindest reduzierten die sorgfältig platzierten Kampfverbände entlang der Blockadelinie die Zahl der Orkschiffe und, wichtiger noch, der Hulks, die nach Armageddon

## DER DRITTE KRIEG UM ARMAGEDDON

gelangten, wodurch auch die zur Verfügung stehenden Ork-Bodentruppen reduziert wurden und sich die Lage für die belagerten Truppen am Boden verbesserte. Vorsichtige, aber präzise Vorstöße der Kampfverbände am Rand der Blockade stützten eigene Versorgungslinien bzw. öffneten sie wieder nach monatelanger Orkdominanz. Dadurch kam der von Armageddon angeforderte imperiale Nachschub immer häufiger durch. Mit jedem neuen Kampfverband imperialer Schiffe konnte Helbrecht zudem wertvolle Schlacht- und Angriffskreuzer zu seinen Bodentruppen zurückführen, was die Chancen für das Imperium verbesserte.

Allerdings blieb es dabei, dass die Orks auf dem Boden die Oberhand behalten würden, solange sie Nachschub durch ihre so genannten Tella-Portaz herbei beordern konnten. Nachdem man jedoch durch die Vorherrschaft im All an Bewegungsfreiheit gewonnen hatte, gab Parol den Befehl für eine der denkwürdigsten Missionen des Kriegs – das Aufspüren und Zerstören der mysteriösen Tella-Portaz.

## JAGD AUF ROTA ORKTOBA

Den Feind zu jagen war eine Sache, und diese eine Sache beherrschten die zur Verfügung stehenden imperialen Flottenverbände mittlerweile außerordentlich gut. Jedoch hatte man es mit einem Feind zu tun, der keinen Grund hatte sich fangen zu lassen. Zwar galt sogar für die hinterhältigsten Piraten, dass sie sich irgendwann sehen lassen mussten, und sei es, um ein wehrloses Frachtschiff zu plündern, aber für das Schiff (oder die Schiffe) mit den Tella-Portaz besaß diese Prämisse keine Gültigkeit. Für dieses Schiff gab es keinen Grund den Gegner zu überfallen, und sollte es doch einmal gestellt werden, konnte es schnellstmöglich fliehen, denn sein einziger Zweck bestand im Teleportieren von Orkverstärkungen. Parol und Helbrecht stellten sich deswegen auf eine langwierige Jagd ein.

Die *Smaragdsee*, ein Schlachtschiff der Oberon-Klasse, wurde als wichtigstes Jagdschiff für das Unternehmen ausgewählt, denn dieses archaische Modell stammte aus einer Zeit, da das Imperium die neu entwickelten

Raumflieger fürchtete und deswegen Schiffe konstruierte, die auf sich allein gestellt gegen unterschiedlichste Gegner bestehen konnten. Sie war der perfekte Jäger. Trotz alledem war die Jagd keineswegs Erfolg versprechend, wäre nicht ein glücklicher Zufall dem Imperium zu Hilfe gekommen.

Die Streitkräfte auf Armageddon berichteten von einer dreiwöchigen Periode, in der zu zufälligen Zeitpunkten die Tella-Portaz ausfielen oder Fehlfunktionen hatten, wie man den grässlich verstümmelten (und toten) Orks entnahm. Kapitän Fitzmander, seines Zeichens erfahrener Piratenjäger, leitete daraus zwei mögliche Ursachen ab: ein spontanes Versagen der Orktechnologie (was als unwahrscheinlich galt, da man wusste, dass Orkimesedes wohltauglich war) oder unerwartete Veränderungen der äußeren Bedingungen, unter denen die Tella-Portaz operierten.

Fitzmander reduzierte die möglichen Ursprungsorte auf ein Gebiet um Namara, wo eine Gravitationsverschiebung die winzige Welt Chosin genau zwischen ihren riesigen Nachbarn Namara und Gramaul gefangen hatte, und in Folge dessen alle drei Planeten von unvorhersehbaren astronomischen Phänomenen heimgesucht wurden. Am meisten, so ergaben die Langstreckensensoren der *Smaragdsee*, war Namara betroffen, wo elektromagnetische Fluktuationen, hervorgerufen durch die interferierenden Gravitationsfelder der Nachbarplaneten, das All durchfluteten und die Signale verzerrten.

Basierend auf der Annahme, dass es sich hierbei um die Ursache der Teleporterausfälle handelte, begab sich die *Smaragdsee* auf schnellstem Weg nach Namara. Und tatsächlich – im Orbit des Planeten entdeckte Fitzmander ein Ork Space Hulk: die *Hädbänga*. Die *Smaragdsee* ging sofort zum Angriff über versetzte dem Ork Hulk auf kürzeste Distanz eine volle Breitseite. Ohne die nötigen Kampfbombaz, mit denen man sich sonst der schildstarken Schlachtschiffe erwehrt, wurde die *Hädbänga* so schwer lädiert, dass sie beim Versuch, in den Warp zu entkommen, auseinander gerissen und komplett vernichtet wurde.

## DIE LETZTE FAHRT DER SMARAGDSEE

Siegreich setzte die *Smaragdsee* den fliehenden Eskortschiffen mehrere Tage lang nach, und schaltete eins nach dem anderen in kleinen Scharmützeln aus. Die Verfolgung endete erst, als unverhofft ein Ork-Schlachtschiff auftauchte – die *Todbringa*. Eine Welle Flieger, die zur Erkundung ausgesandt wurde, rief keine Reaktion bei dem Ork-Schlachtschiff hervor, sodass Fitzmander davon ausging, dass die *Todbringa*, wie die meisten Orkschiffe, kaum noch Kampfbombaz besaß.

Sich auf die bewährte Taktik verlassend, brachte Fitzmander sein Schiff nahe an die *Todbringa* heran, um das Feuer zu eröffnen. Noch konnte er nicht ahnen, dass er bereits zu weit gegangen war ...

Kurz bevor er den Feuerbefehl geben konnte, wurde die *Smaragdsee* von Orks geentert. Fitzmander traf diese Wendung völlig unerwartet, und seine komplette Besatzung befand sich binnen Sekunden mitten in einem verzweifelten Kampf gegen die Enterkommandos. Die *Todbringa*, so schien es, verfügte ebenfalls über einen Teleporter, vielleicht nicht mit der Reichweite für planetare Landungen, aber leistungsstark genug, um die *Smaragdsee* aus einer Entfernung mit Orks zu überfluten, auf der nur die weit reichenden Geschütze effektiv waren. Völlig überrumpelt starb Fitzmander an der Seite seiner Crew im Handgemenge mit den Orkinvasoren.

## PAROLS OPFER

Nachdem er von der Vernichtung der *Smaragdsee* erfahren hatte, ordnete Parol eine verstärkte Suche nach Orkelementen am Systemrand an, denn nun befürchtete er, dass es weit mehr als ein Schiff mit Tella-Portaz gab. Kurz darauf ortete die Zerstörer-Schwadron *Cales Brüder* ein weiteres Hulk in den Trümmern der Mannheim-Station. Vom Verlust seines alten Kameraden Fitzmander schwer getroffen, führte Parol persönlich den Angriff gegen das Space Hulk.

Genau wie die *Hädbänga* versuchte auch dieses Hulk, das nie identifiziert werden konnte, in den Warp zu entkommen. Parol, der sich an Bord der *Sein Wille*

## ARMAGEDDON HEUTE

Sowohl Helbrecht als auch Yarrick wussten, dass die Kämpfe längst nicht vorüber waren, und bereiteten sich auf einen langen Feldzug gegen Ghazghkull in den Randgebieten des Systems vor, denn dort konzentrierte der Ork-Kriegsherr seine verstreuten Kräfte zu einer erschreckenden Streitmacht, stets in alarmierender Nähe zu Armageddon lauernd.

Auf dem kriegsgezeichneten Planeten selbst bot sich ein trauriges Bild. Nachdem Yarrick, Helbrecht und Parol nicht mehr unmittelbar auf die Geschehnisse des Planeten Einfluss nahmen, blieb Armageddon verwüstet, dank der halbherzigen Anstrengungen, den Planeten vom Orkbefall zu befreien. Das Imperium ist ein weites und unflexibles Gebilde, über Jahrtausende hinweg in Konventionen erstarrt, sei es durch seine eigene Nachlässigkeit oder durch mangelnden Willen zu Reformen. Wie für eine schwerfällige, zutiefst konservative Organisation üblich, vergaß oder verdrängte man die kühnen Reformen Helbrechts und Parols schnell, obwohl gerade diese Neuerungen maßgeblich zum Sieg beigetragen hatten. Während der Konflikt im All abflaute, fielen die pedantischen imperialen Kapitäne zurück in ihre alten Gewohnheiten: überflüssiger Bürokratismus, sinnloses Stationieren von Flotten, Reorganisation der flexiblen Kampfverbände und Wiederherstellung der alten Hierarchien. Diese Schritte geschahen nicht etwa aus irgendwelchen strategischen Gründen, sondern aus Gewohnheit, aus Prinzip, teils aus Geltungsbewusstsein, oder schlicht um die eigene Autorität unter Beweis zu stellen.

Mit diesen reaktionären Maßnahmen verspielte die Imperiale Flotte kurzerhand all jene Vorteile, die sie im Laufe des Kriegs errungen hatte: Man lehnte sich zurück und stellte lediglich die von Parol organisierte Blockade einigermaßen sicher, ohne sie, wie vom Admiral intendiert, als Ausgangspunkt für spätere Kampagnen zu nutzen. Der hart erkämpfte Vorteil der Imperialen Flotte entglitt den Händen der orthodoxen Kapitäne, und es ist nicht anzunehmen, dass sie ihn je wirklich nutzen werden.

befand, gab den Befehl, das Schiff auf keinen Fall entkommen zu lassen. Schnell wurden mehrere Bomberschwadronen entsandt, die das Space Hulk in letzter Sekunde am Warpsprung hindern konnten, während *Sein Wille* das Hulk einzuholen versuchte. Die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Hulks war beeindruckend, sodass Parol Orkimesedes persönlich an Bord der Orkfestung vermutete.

Aus Angst, das Orkgenie könne ihm auch im Realraum entweichen, warf Parol all seine üblichen Methoden und Vorsichtsmaßnahmen über Bord und gab den Befehl, mit voller Kraft voraus das Hulk zu verfolgen. Als das Hulk sich erneut auf einen Warpsprung vorbereitete, sah Parol keine andere Alternative, als eine Rammattacke. Dazu brachte er die *Sein Wille* gerade noch in die verwundbare Steuerbordseite des Hulks, bevor er den Befehl zum Entern gab. Ein Notruf, in dem er Verstärkungen anforderte, war der letzte Funkspruch von der *Sein Wille*, bevor Schlachtschiff und Hulk im Immaterium verschwanden. Ohne einen Anhaltspunkt für sein Überleben war anzunehmen, dass Admiral Parol in diesem Moment bereits tot war.

Obwohl der Verlust Parols eine bittere Niederlage für das Imperium darstellte, schien sein Tod nicht umsonst gewesen zu sein. Der Nachschub durch die Tella-Portaz stoppte mit einem Schlag, was offensichtlich bewies, dass dieses Hulk für die meisten Orkverstärkungen verantwortlich gewesen war.

## DIE GRÜNE FLUT VEREBBT

Nun beschloss Helbrecht, eine Entscheidung zu erzwingen, indem er fast alle Space Marine Schiffe von der Blockade abzog und sie gegen die Orkflotte entsandte, die Armageddon belagerte. Vielleicht weil er wusste, dass

er ohne seine Flotte auf dem Planeten festsäÙ, erwies sich Ghazghkull wieder einmal als erstaunlich unorkig, indem er große Teile seiner Truppen von Armageddon abzog und mit der Flotte rasch das System zu verlassen versuchte. Helbrecht entschied sich für die Verfolgung des Waaaghbosses, war aber weise genug, seine Truppen nicht zu sehr aufzusplintern, und nahm erst jene Space Marines von der Planetenoberfläche an Bord, auf welche die Imperiale Armee verzichten konnte. Die anderen Orden wurden angewiesen, Armageddon weiterhin frei von Orknachschub zu halten, während Helbrecht mit seinen Black Templars einen Kreuzzug gegen die fliehende Flotte Ghazghkulls organisierte.

Gleichzeitig war Yarrick besorgt um die anderen Planeten im System, die nun, da fast alle imperialen Kräfte bei Armageddon konzentriert waren, ein leichtes Opfer für Orkpiraten waren. Der alte Feldherr beschloss daher, ebenfalls Teile der imperialen Streitkräfte von Armageddon abzuziehen, um im Fall neuer Invasionen schnell Gegenmaßnahmen ergreifen zu können. Nachdem er Ghazghkull schon einmal entkommen lassen musste, setzte sich der alte Mann an die Spitze der Imperialen Flotte und schloss sich Helbrecht an, um seinen Erzfeind endgültig zu vernichten.

Die Verfolger hätten Ghazghkull in den ersten Tagen der Aufholjagd höchstwahrscheinlich verloren, wäre nicht Parols ausgeklügelte Blockade zum Teil noch wirksam gewesen: Die punktuell positionierten Kampfverbände behinderten die Flucht des Waaaghbosses oder konnten zumindest seine Koordinaten durchgeben. Solange die Kampfverbände die Orkflotte im Auge behielten und sie durch Störangriffe verlangsamten, hielten Helbrecht und Yarrick den Anschluss an die Grünhäute.

„Ob ich solchen Abschaum schon einmal gesehen habe? Ja, und zwar, als er das letzte Mal hier aufkreuzte. Ist es denn schon so lange her, dass ihr euch nicht mehr an mich erinnern könnt, oder seid ihr einfach zu dumm?“

– Kommissar Yarrick

# SZENARIO EINS: SPIESSRUTENLAUF

**A**ufgrund der Wildheit und Schnelligkeit von Ghazghkulls *Waaagh!* wurden viele Welten im Armageddon-Sektor isoliert und große Teile der Imperialen Flotte zersprengt. Um zumindest die grundlegende Versorgung sicherzustellen, mussten zahlreiche Konvois das Hoheitsgebiet der Orks passieren.

## STREITKRÄFTE

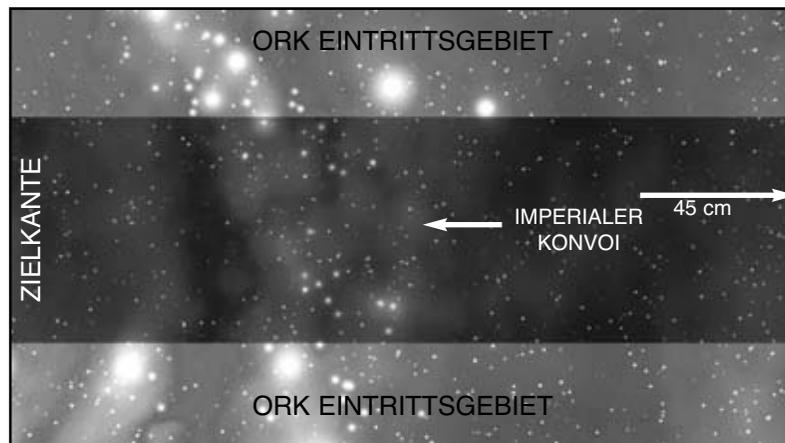
Der imperiale Konvoi muss mindestens zwei Transporter enthalten. Pro zwei Transporter dürfen Imperiums- und Orkspieler je 100 Punkte für Schiffe ausgeben. Optional dürfen auch die Regeln für schwere Transporter (Seite 160) verwendet werden. Der imperiale Spieler darf maximal einen Kreuzer einsetzen. Alle anderen Schiffe müssen leichte Kreuzer oder Eskortschiffe sein. Der Orkspieler darf nur Eskortschiffe einsetzen.

## KAMPFGEBIET

Diese Schlacht findet in der Primär-Biosphäre statt, wo die Orkblockade besonders effizient ist. Verwende daher den Primär-Biosphären-Generator. Ignoriere alle Ergebnisse, die einen Planeten ergeben.

## AUFSTELLUNG

Der imperiale Konvoi wird mitsamt Bewachern 45 cm von einer kurzen Spielfeldkante entfernt aufgestellt und auf die gegenüber liegende kurze Kante (die Zielkante) ausgerichtet. Die Orks können an beliebigen Stellen entlang der langen Spielfeldkanten zuschlagen.



## ERSTER SPIELZUG

Der Orkspieler beginnt das Spiel.

## SPIELDAUER

Die Schlacht dauert so lange, bis sich eine Flotte zurückgezogen hat, zerstört wurde, oder der Konvoi über die Zielkante entkommen konnte.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler muss mindestens drei Schiffe über die Zielkante retten, um zu gewinnen. Schafft er dies nicht, gewinnen die Orks.

## OPTIONALE SONDERREGELN

Da es sich bei diesem Szenario um einen Durchbruch handelt, kannst du auch folgende Sonderregeln ausprobieren:

Der Konvoi wird mitsamt den Begleitschiffen im Umkreis von 30 cm um den Spielfeldmittelpunkt platziert und in Richtung einer kurzen Spielfeldkante nach Wahl des imperialen Spielers ausgerichtet. Die Orkschiffe können wie eingangs beschrieben an beliebigen Punkten entlang des Fluchtkorridors auftauchen.

Am Ende jedes imperialen Spielzuges werden alle Himmelsphänomene und Schiffe 20 cm zurück bewegt, also weg von der Kante, über die der Konvoi fliehen muss. Jedes Schiff, das hinten „herunterfällt“, gilt als zurückgezogen.

Zusätzlich wird am Ende des Spielzuges des imperialen Spielers ein Würfel geworfen. Bei einer 6 taucht ein zufällig bestimmter Himmelskörper auf und wird vom imperialen Spieler irgendwo an der kurzen Zielkante platziert. Wir gehen davon aus, dass der Konvoi die Himmelskörper vorausschauend nutzt. Auch hier werden Würfe ignoriert, die einen Planeten ergeben würden – Armageddon ist noch viele Tausend Kilometer entfernt!

Bei dieser Variante des Spießrutenlaufs dauert das Spiel genau zehn Spielzüge. Wenn der imperiale Spieler am Ende noch drei Transporter besitzt, hat er das Spiel gewonnen.

# SZENARIO ZWEI: PAROLS KÖDER

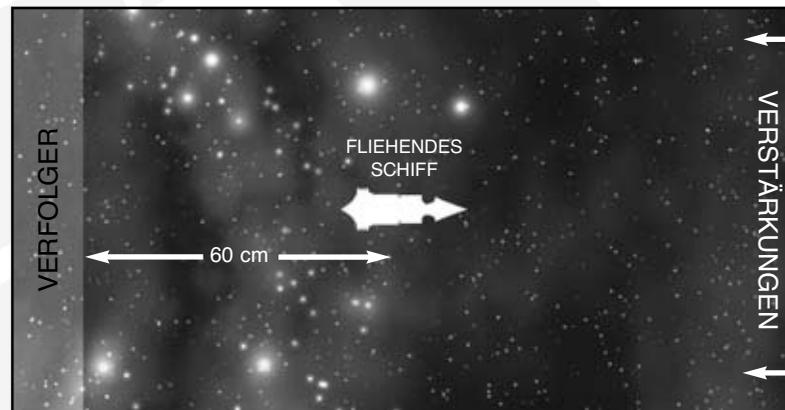
**W**ährend die Orkflut das Armageddon-System überschwemmte, musste Admiral Parol seine Schiffe aus den Kämpfen zurückziehen, um nicht vernichtet zu werden, bevor er einen effektiven Widerstand organisiert hatte. Die direkte Konfrontation stand nicht zur Debatte, und so gab er den Befehl aus, die Orks bei ihrem Vormarsch zu stören. Da die Orks naturgemäß auf Kampf fixiert sind, war zu hoffen, dass er sie ablenken und ihre Ankunft auf Armageddon verzögern konnte. Viele Dogmen wurden in diesen Tagen auf die Probe gestellt.

## STREITKRÄFTE

In diesem Szenario hat ein kleiner Verband aus Leichten Kreuzern und Eskortschiffen mehrere Orkschiffe von der Hauptflotte weggelockt und führt sie nun in einen Hinterhalt. *Parols Köder* ist eine Variante des Szenarios *Der Köder* aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch (Seite 70). Als Vorbereitung empfehlen wir, zuerst die Regeln zum Szenario *Der Köder* durchzulesen.

**Verfolger:** Maximal 500 Punkte an Orkschiffen.

**Verfolgte:** Maximal 250 Punkte, plus 500 Punkte an Verstärkungen. Es dürfen ausschließlich Leichte Kreuzer (auch mehrere) und Eskortschiffe eingesetzt werden. Außerdem darf der imperiale Spieler bis zu sechs Jagdminen einsetzen. Diese befinden sich von Beginn an auf dem Spielfeld, werden aber aus dem Verstärkungsbudget bezahlt.



## KAMPFGEBIET

Erwürfle das Kampfgebiet: Bei einer 1-4 findet das Szenario im Randbereich statt, bei einer 5-6 in der Primär-Biosphäre. Verwende jeweils den Generator aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch (Seite 43).

## AUFSTELLUNG

Die Verfolgten werden in der Mitte platziert und alle auf dieselbe kurze Spielfeldkante ausgerichtet. Dort erwartet man die Verstärkungen. Die Orbitalminen müssen irgendwo vor den Schiffen platziert werden. Die Orkverfolger werden wenigstens 60 cm hinter den imperialen Schiffen aufgestellt. Nun kann die Verfolgung beginnen.

## ERSTER SPIELZUG

Der imperiale Spieler beginnt das Spiel.

## SONDERREGELN

Die Verstärkungen dürfen jederzeit eingreifen, auch schon im ersten Spielzug. Sollen Schiffe nach dem ersten Spielzug in die Schlacht kommen, dürfen sie pro abgelaufenem Spielzug 30 cm den Verfolgten entgegenkommen und entsprechend über die langen Seiten ins Spiel fliegen.

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert so lange, bis sich eine Seite zurückzieht oder zerstört wird.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Verwende die Standardmethode, um Siegespunkte für beschädigte, zerstörte und zurückgezogene Schiffe zu berechnen. Zusätzlich erhalten die Orks Siegespunkte in Höhe der Hälfte der ins Spiel gebrachten Verstärkungen. Der imperiale Spieler sollte sich also genau überlegen, wie viel Verstärkung er tatsächlich braucht! Kommen Minen zum Einsatz, erhält der Angreifer automatisch die vollen Siegespunkte für sie.

# SZENARIO DREI: PELUCIDAR

*Die ersten Anzeichen von Ghazghkulls Flotte wurden am Himmelfahrtstag des Imperators registriert, zu einer Zeit, da die Imperiale Flotte ihre volle Einsatzbereitschaft im System wiedererlangt hatte. Admiral Parol wusste, dass Zeit der entscheidende Faktor war, während auf Armageddon selbst die Verteidiger ihre Kräfte sammelten, und es war seine Aufgabe, mit der Flotte die nötige Zeit zu erkaufen.*

*Die Schlacht um Pelucidar war eine epische Raumschlacht, sodass dieses Szenario nur einen Ausschnitt der Kämpfe simulieren kann. Der imperiale Spieler übernimmt die Rolle Parols und muss den Orks möglichst schwere Verluste zufügen, während er selbst möglichst wenig Schaden einstecken sollte. Anfangs ist die Orkflotte schwach und schlecht organisiert, aber das verändert sich im Laufe der Schlacht, wenn immer mehr Orkschiffe nachströmen und die Imperiale Flotte bedrängen.*

## STREITKRÄFTE

Der imperiale Spieler darf bis zu 1.500 Punkte ausgeben, aber nur Kreuzer, Schlachtkreuzer und Schlachtschiffe einsetzen. Maximal vier Minenfelder dürfen gekauft werden. An der historischen Schlacht waren nur Armageddon- Schlachtschiffe beteiligt, aber spieltechnisch spricht nichts dagegen, auch andere Schlachtschiff-Klassen einzusetzen.

Der Orkspieler beginnt das Spiel ohne Flotte und erhält per Zufall jeden Spielzug Verstärkungen.

## KAMPFGEBIET

Diese Schlacht spielt im Randbereich des Armageddon-Systems. Nachdem die Himmelsphänomene entsprechend dem Generator bestimmt wurden, platziert der imperiale Spieler den Planeten Pelucidar irgendwo auf dem Spielfeld. Davon abhängig wird anschließend auch seine Flotte platziert.

Die Orkverstärkungen können an jeder beliebigen Spielfeldkante eintreffen.

## AUFSTELLUNG

Zuerst stellt der Verteidiger seine gesamte Flotte auf. Sie muss mindestens 30 cm von allen Spielfeldkanten entfernt sein und auf eine Kante ausgerichtet sein. Jedes Schiff und jede Schwadron muss mindestens 20 cm vom nächsten Schiff bzw. Schwadron entfernt sein. Der Angreifer bringt seine Flotte beginnend mit dem ersten Spielzug aufs Spielfeld.

## ERSTER SPIELZUG

Die Orks eröffnen die Schlacht um Pelucidar.

## SONDERREGELN

Zu Beginn jedes Spielzugs würfelt der Orkspieler für seine Verstärkungen. Du wirst feststellen, dass in den ersten Spielzügen nicht viel passiert, aber irgendwann wird es ziemlich schnell brenzlich für die Imperiale Flotte.

Eine Schwadron Eskortschiffe besteht aus W6 Eskortschiffen gleichen Typs nach Wahl des Orkspielers. Eine Kampfbombaz-/Angriffsfliegerschwadron besteht aus vier Marken.

W6 WURF	Fraebnic
+ Spielzug	
2-4	1 Kampfbomba-/Fliegerschwadron
5-6	1 Eskortschiffschwadron
7-9	2 Eskortschiffschwadronen
10	3 Eskortschiffschwadronen
11	1 Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz
12	2 Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz
13-14	1 Brokk'n
15+	1 Space Hulk

Wenn der Orkspieler eine Einheit erwürfelt, für die er keine Modelle besitzt, wird das nächstniedrigere Ergebnis der Tabelle verwendet. Wenn der Ork also einen Kreuzer erwürfelt und keinen mehr hat, dann erhält er drei Schwadronen Eskortschiffe.

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert so lange, bis sich die Imperiale Flotte zurückzieht oder vernichtet wird.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler erhält wie üblich Punkte für beschädigte und zerstörte Orkschiffe, nicht jedoch für *Raumhoheit*. Zudem verliert der imperiale Spieler die entsprechenden Siegespunkte für jedes Schiff, das er verliert (durch Vernichtung oder Rückzug). Der Orkspieler erhält in diesem Szenario keine Siegespunkte.

Der imperiale Spieler muss am Ende wenigstens 2.000 Siegespunkte angesammelt haben, um das Spiel zu gewinnen. Hat er weniger, geht der Sieg an die Orks.

Vergiss nicht, dass der imperiale Spieler am Ende der Schlacht die Punkte für seine verlorenen Raumschiffe abziehen muss. Wenn er sich also zu früh zurückzieht, weil er glaubt, genügend Siegespunkte gesammelt zu haben, kann das zu einer bösen Überraschung bei der Rückkehr zu den Raumdocks führen!

## ORK-SCHIFFSMODIFIKATIONEN

*Der Schiffsantrieb wurde durch zusätzliche Düsen, Energiekabel oder Ähnliches erweitert. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

### W6 Maschinenmodifikation

- 1 **Verbesserte Triebwerke:** Die Mekz haben die Leistungsfähigkeit der Schiffstriebwerke verbessert. Das Schiff würfelt zusätzliche 2W6, wenn es den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* erhält.
- 2 **Noch größerer roter Knopf:** Die Mekz haben neben dem roten Knopf einen zweiten, noch größeren roten Knopf eingebaut. Dieser bewirkt einen kurzen Extraschub, zusätzlich zu den Standardboostern. Einmal pro Spiel, wenn der Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* gegeben wird, bewegt sich das Schiff die doppelte erwürfelte Distanz. Du *musst* diese Entfernung voll ausnutzen.
- 3 **Mehr Lenktriebwerke:** Zusätzliche Manöverdüsen wurden rings um das Schiff angebracht, wodurch es eine zusätzliche Drehung durchführen kann, nachdem es seine Mindestbewegung durchgeführt hat (d.h. zus. 45° bzw. 90°).
- 4 **Leerlauf:** Die Mekz haben spezielle Energierelais (Hammer) eingebaut, um die Antriebssysteme (Grots) schnell auszuschalten (K.O. zu schlagen). Wenn du den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* gibst, darfst du +2 zum Moralwert addieren.
- 5 **Schpezial-Kraftfeld:** Die Mekz haben mit etwas Herumbasteln die Schildsysteme des Schiffs optimiert. Ein Schiff mit dieser Modifikation darf den Bewegungsabzug für Beschussmarken in Basekontakt ignorieren (einschließlich Gaswolken und andere Phänomene, die die Bewegung reduzieren).
- 6 **Rote Farbe:** Während sich das Schiff in Reparatur befand, erhielt es einen frischen Anstrich mit roter Farbe. Gemäß der Orkweisheit „Wat rot is, is schnella“ erhöht sich die Geschwindigkeit um 5 cm. Beachte, dass du das Modell auch tatsächlich rot angemalt haben *musst*, um von dieser Modifikation zu profitieren.

*Die Struktur des Schiffs wurde verbessert, neue Ausstattung hinzugefügt oder die Fähigkeiten der Krew verbessert. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

### W6 Rumpfmotifikation

- 1 **Verbesserte Tella-Portaz:** Orks sind die unumstrittenen Meister der Tella-Portaz-Technologie und haben die Tella-Portaz dieses Schiffs so modifiziert, dass sie noch mehr Jungz teleportieren können. Gelingt eine Teleportattacke, addierst du +1 auf das Ergebnis der Sabotageaktion.
- 2 **Mehr Panzerung:** Die Mekz haben überall am Schiff Metallplatten angeschweißt. Dadurch erhöht sich die Schadenskapazität des Schiffs um 25%, wohingegen die Geschwindigkeit um 5 cm sinkt.
- 3 **Feuergrots:** Durch rigoroses Training wurden Gruppen von Grots zu fähigen Feuerwehrlenten ausgebildet. Feuer werden bei einer 5 und 6 gelöscht, während anderer Schaden weiterhin nur bei einer 6 behoben wird.
- 4 **Mehr Schilde:** Wenn eins gut ist, dann müssen zwei doppelt gut sein. Die Mekz erhöhen die Schilde um 1.
- 5 **Rammsporn:** Auf Befehl des Käpt'nz haben die Mekz einen riesigen Rammsporn an den Bug geschweißt. Infolgedessen erhöht sich das Selbstvertrauen der Krew und sie erhalten +1 auf ihren Moralwert, wenn sie eine Rammattacke durchführen wollen.
- 6 **Bessere Schilde:** Die Mekz haben allerlei Schalter, Knöpfe und Signallämpchen in die Kontrollkonsolen eingebaut, wodurch sich erstaunlicherweise die Schildleistung verbessert hat. Würfle für jeden Treffer gegen die Schilde einen W6: Bei einer 6 wird der Treffer ignoriert und auch keine Beschussmarke platziert. Bei einer 1 würfelst du erneut einen W6: Bei einer 6 erhält das Schiff einen kritischen Treffer, da die Schildgeneratoren rükkoppeln und ein anderes Schiffssystem lahmlegen.

*Das Schiff wurde mit zusätzlichen oder verbesserten Waffensystemen bestückt, was seine Effektivität im Kampf erhöht. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

### W6 Waffenmodifikation

- 1 **Weirdboy-Lanze:** Während der letzten Schlacht hat die Macht des *Waaagh!* einen Ork so verändert, dass er nun seltsame Kräfte entfesseln kann. Erfinderisch wie Orks sind, haben sie den neuen Weirdboy festgekettet und benutzen ihn nun als Waffe. Der Weirdboy entspricht einer Stärke-1-Lanze mit 15 cm Reichweite.
- 2 **Botz:** Der Käpt'n hat den Mekboyz befohlen, Botz zum Nachladen der Torpedos und Flieger zu entwickeln. Das Schiff erhält +1 auf seinen Moralwert, wenn es den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* erhält (würfle noch einmal, wenn das Schiff keine Flugkörper besitzt).
- 3 **Feuazentrum:** Die Mekz haben die Waffensysteme in einem Feuazentrum zentralisiert. Dadurch können die Orks auch dann noch begeistert schießen, wenn sie auf Sonderbefehl sind. Die Feuerkraft auf Sonderbefehl wird nur um 25% reduziert (runde auf), anstatt halbiert.
- 4 **Mäd Bombaz:** Die Piloten der Kampfbombaz sind besonders wahnwitzig und holen mehr aus den Maschinen raus als jeder andere Ork. Anstatt W3 Treffer erzielen die Kampfbombaz dieses Schiffs W6 Treffer.
- 5 **Grot-Icons:** Die Mekz haben die Kampfdisplays so modifiziert, dass alle Feindschiffe als Grots dargestellt werden. Da die Orks seit frühester Jugend gelernt haben, Grots zu treffen, profitieren alle Waffenbatterien von einer Spaltenverschiebung nach links (bevor irgendwelche anderen Modifikation für weite Reichweite, Beschussmarken etc. angewendet werden).
- 6 **Mehr Dakka:** Die Mekz haben überall am Schiffsrumpf kleine Geschütze angebracht, sodass sich die Zahl der Abwehrtürme um 1 erhöht.

## ORK-MANNSCHAFTSFERTIGKEITEN

## W6 FERTIGKEIT

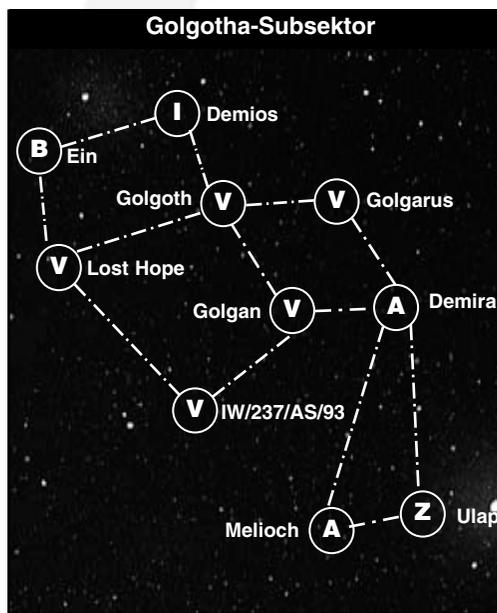
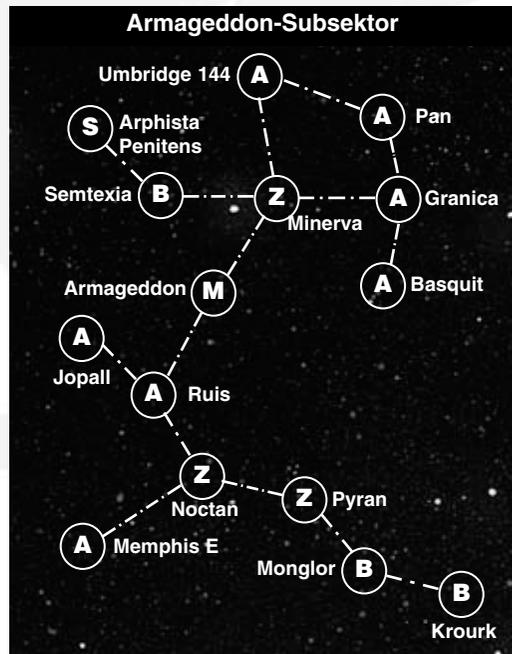
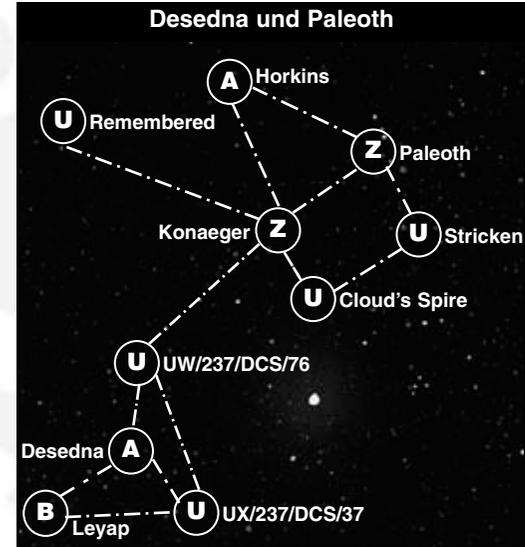
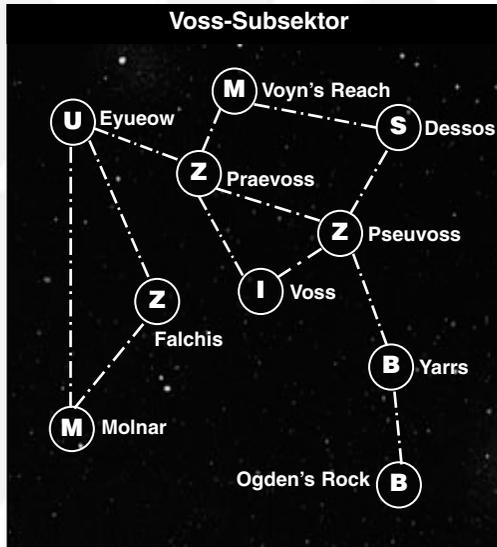
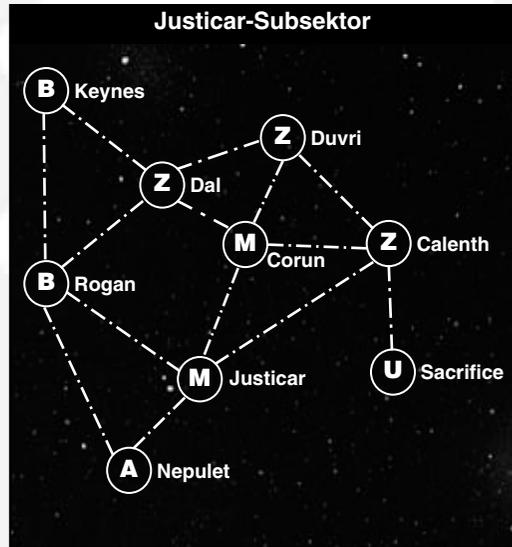
- 1 **Ballaboyz:** Diese Jungz versuchen tatsächlich, mit ihren Waffen zu zielen! Wenn das Schiff den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* gibt, würfelst du 3W6 und verwendest die beiden niedrigen Ergebnisse als Moralwert.
- 2 **Extra große Hammer:** Mekz kriegen fast alles repariert, sofern sie das richtige Werkzeug zur Hand haben, und dieses Schiff hat gerade eine Ladung neuer Hammer erhalten. Das Orkschiff repariert immer wenigstens einen kritischen Schaden pro Spielzug, außer solchen, der nicht repariert werden kann. Eskortschiffe mit diesem Ergebnis würfeln noch einmal.
- 3 **Gut ausgebildete Grotze:** Der Grottreiba leistet gute Arbeit an den Nachladegrotz. Wenn das Schiff bzw. die Schwadron *Flugkörper nachladen* möchte, würfelst du 3W6 und wendest die beiden niedrigen Ergebnisse an. Schiffe ohne Flugkörper würfeln noch einmal auf der Tabelle.
- 4 **Asteroidenpiloten:** Diese todesmutigen Orkpiloten glauben, sie könnten unbeschadet durch Asteroidenfelder fliegen. Schiffe mit dieser Fertigkeit, die mit *Voller Kraft voraus* durch ein Asteroidenfeld fliegen, würfeln 3W6 und wenden die beiden niedrigsten Ergebnisse an. Eskortschiffe dürfen diesen Wurf wie üblich wiederholen. Wird der Test verpatzt, erleidet das Schiff W6+1 Aufpralltreffer durch Asteroiden (Schilde werden ignoriert).
- 5 **Loyale Krew:** Die Orks blicken mit ungewöhnlicher Ehrfurcht auf den Käpt'n ihres Schiffs. Einmal pro Spiel darfst du einen verpatzten Moralwerttest wiederholen.
- 6 **Megafon und großer Knüppel:** Aufgrund des autoritären wie effektiven Kommandostils des Käpt'ns arbeitet die Mannschaft beinahe reibungslos zusammen. Einmal pro Spiel besteht das Schiff automatisch einen Moralwerttest, ohne dass gewürfelt werden muss.

**Anwendung der Fertigkeiten und Modifikationen:** Auf diesen Seiten findest du Schiffsmodifikationen, Mannschaftsfertigkeiten und eine spezielle „Mächte des Waaagh!“-Tabelle für Orkflotten. Wir haben sie im Kapitel über den Dritten Krieg um Armageddon aufgeführt, weil in diesem Konflikt die Orks eine tragende Rolle spielten. Natürlich kannst du all diese Tabellen auch für andere Orkflotten verwenden. Fertigkeiten und Modifikationen werden wie üblich vergeben, während die Mächte des Waaagh! als „Andere“ zählen.

## MÄCHTE DES WAAAGH!

## W6 ERGEBNIS

- 2 **Schau Boss – issa nich wie neu!** Dein Flaggschiff wird in einen zufällig ermittelten Kreuzaz umgebaut. Sämtliche Modifikationen und Fertigkeiten werden beibehalten, und der Mek fügt sogar noch eine neue Modifikation hinzu. Allerdings findet sich die Krew in der neuen Umgebung nicht sofort zurecht, weswegen in der nächsten Schlacht der Moralwert um 1 reduziert wird.
- 3 **Ausplündan:** Du darfst zusätzlich 1 Kreuzaz oder 1 Eskortschiffswadron pro kontrolliertem System in dein Flottenregister aufnehmen. Für jeden Kreuzer/Schwadron degradiert du einen Planetenstatus wie folgt: Industriewelt zu Bergwerkswelt, zivilisierte Welt zu Agrarwelt, und alle anderen werden zu unbewohnten Welten.
- 4 **Ausraub'n:** Für jedes im letzten Szenario eroberte Hulk erhält einer deiner Kreuzaz erbeutete Torpedos oder Fettä Schilde.
- 5 **Oddboyz:** Für jedes zivilisierte System oder Makropolwelt in deiner Kontrolle darfst du einem deiner Kreuzaz ein beliebiges Waaaghboss-Upgrade verleihen, außer erbeutete Torpedos und Fettä Schilde.
- 6 **Daz iz mein mein Schiff!** Ein neuer Waaghboss übernimmt einen deiner Kreuzaz und schwört dir die Treue. Vermerke den neuen Waaaghboss in deinem Flottenregister.
- 7 **Nimm unz mit!** Mehr Jungz für dein Schiff. Erhöhe den Enterwert des Schiffs um 1.
- 8 **Wia beschütz'n dich:** Ein Korps Stormboyz bietet sich als deine Leibwache an. Dein Flaggschiff erhält für den Rest der Kampagne +2 auf seinen Enterwert.
- 9 **„Jetz' geht's los, jetz' geht's los, jetz' geht's los!“** Hunderte Boyz schließen sich deiner Flotte an. Verteile sie auf zwei Schiffe, die von nun an je +1 auf ihren Enterwert erhalten.
- 10 **Wia sin' da Best'n!** Die Boyz werden vom Waaagh!-Fieber gepackt. Du gewinnst im folgenden Kampagnenspiel alle Unentschiedenwürfe.
- 11 **Wia bleib'n hia:** Eines deiner unbewohnten Systeme wird zu einer Agrarwelt aufgewertet.
- 12 **Waaagh!** Das nächste Mal, wenn du Angreifer bist, darfst du zwei Systeme als Angriffsziele bestimmen. Spiele eine 1.500-2.000 Punkte große Schlacht. Gewinnst du, erhältst du beide Systeme. Gewinnt dein Gegner, darf er ein neutrales System für sich beanspruchen.



### SONDERREGEL: ORKVERSEUCHT

Viele der Welten im Golgotha-Subsektor sind so stark von Orks kontaminiert, dass sie nicht einfach zurückerobert werden können. Um dies darzustellen, gibt es einen neuen Systemtyp, nämlich orkverseuchte Welten (V). Diese Welten nutzen niemandem außer dem Orkspieler. Für alle anderen zählen sie als unbewohnt. Wenn ein Orkspieler das verseuchte System kontrolliert, gilt sie als zivilisierte Welt. Allerdings repräsentieren diese Welten die Heimat vieler Orkkapitäne, sodass ihr Verlust einen schweren Schlag für ihr Ansehen bedeuten würde. Verliert ein Orkspieler eine Schlacht in seinen eigenen verseuchten Systemen, werden alle Negativmodifikatoren (-1, -2 etc.) verdoppelt, wenn der Ruhm für die entsprechende Schlacht ermittelt wird.

(Legende siehe Raumflotte Gothic Regelbuch Seite 159.)

# 999.M41 – ABADDONS 13. SCHWARZER KREUZZUG

Seit dem Ende des Großen Bruderkriegs stellen die Chaos Space Marines mit ihren Überfällen aus dem Wirbel des Chaos die größte Bedrohung für das Imperium dar. Der gefürchtetste Kriegsherr des Chaos ist zweifelsohne Abaddon, der Horus' Nachfolge übernommen hat und seitdem die Schwarzen Kreuzzüge befehligt ...

## EIN STURM ZIEHT AUF

Der Beginn des 13. Schwarzen Kreuzzugs unter der Führung Abaddons deutete sich durch Überfälle auf isolierte, scheinbar unbedeutende Welten an, die am Rande des Wirbels des Chaos lagen. Solche Überfälle, die gewiss keine Seltenheit darstellten, wurden bis dahin stets von Piraten durchgeführt, die keine großen Ziele verfolgten und vorrangig Nachschublinien statt Siedlungen attackierten. Diese neue Reihe von Überfällen war jedoch gut koordiniert und ließ einen ausgeklügelten Plan vermuten, der nicht in das Schema der Schakale (wie die Weltraumpiraten oft genannt werden) passte. Etwas Größeres, Unheilvolleres stand bevor.

Dann brachen überall aus dem Wirbel des Chaos Warpstürme hervor, verhinderten längere Raumreisen, unterbrachen Kommunikation und Nachschublinien. Aus diesen Warpstürmen tauchten kleine Chaosflotten auf, um sich auf jene imperialen Schiffe zu stürzen, die die Stürme im Raum hatten stranden lassen. Die Besatzungen dieser wehrlosen Schiffe wurden allesamt bis auf den letzten Matrosen niedergemacht. Doch Schlimmeres stand bevor. Neben diesen Chaosflotten gab es Meldungen von seltsamen, geisterhaften Dämonenschiffen, offensichtlich Kreaturen des Warp, die auf den Wellen der Warpstürme in den Realraum hereinbrachen. Die imperialen Flottenverbände versuchten mit aller Kraft, den Invasoren Einhalt zu gebieten, doch viele zeigten sich den schemenhaften Dämonenschiffen nicht gewachsen, die wie aus dem Nichts auftauchten und ebenso geisterhaft wieder verschwanden. Nur wenige Überfälle konnten verhindert werden.

Patrouillen der örtlichen Kampfverbände schwärmten im Agripinaa-Sektor aus, in dem sich die meisten Überfälle ereigneten, und bekämpften die verstreuten Invasoren, wo sie sie antrafen. Dann aber schlossen sich die vereinzelt Chaosschiffe zu großen Flotten zusammen und viele der imperialen Patrouillen gingen verloren, bevor man der neuen Taktik des Chaos gewahr wurde und sich darauf einstellte. Letztlich wurde offensichtlich, dass auch ein relativ dichtes Netz aus Patrouillen nur Löcher finden, sie aber nicht stopfen konnte.

Unter den gegebenen Umständen beschloss man, die Flotten zu den Werften zurückzubeordern, um größere Kampfverbände zu organisieren und einen neue Verteidigungsdoktrin zu formulieren. Die zurückgekehrten Kapitäne wurden über jeden noch so kleinen Hinweis verhört, doch ihre Niederlagen waren so rasch und vernichtend gekommen, dass nur wenig zu erfahren war. Verwirrende Berichte über Eldarschiffe, welche die imperialen Schiffe mieden oder gar ignorierten, trugen ein Übriges zur allgemeinen Ratlosigkeit bei. Manche jedoch sahen in der Haltung der Eldar die Möglichkeit einer Allianz, um das Chaos, den gemeinsamen Feind, zu bekämpfen – einen Feind, der sich anschickte, die Galaxis zu erobern.

## DIE VERRÄTER ZEIGEN SICH

Es sollte nicht lange dauern, bis sich die schlimmsten Befürchtungen bewahrheiteten. Noch während die Flottenkommandeure im Agrabinaa-Sektor zusammentraten, um über die nächsten Schritte zu beratschlagen, traf die Nachricht vom Verrat der Volscani-Kataphrakte auf Cadia ein. Das Chaos war, wie es aussah, nicht an der Schwelle zum Imperium,

sondern bereits mitten darin. Das Massaker auf Cadia bewirkte immerhin, dass die Imperiale Flotte im Agrabinaa-Sektor deutlich verstärkt wurde, nicht zuletzt durch eine noch nie dagewesene Anzahl von Orden des Adeptus Astartes, die in den Nachwehen von Kasr Tyrok zu Hilfe eilten. Ein Kreuzer der Kolossus-Klasse, *Abridals Ruhm*, berichtete sogar von einer Ordensfestung, die in die Region verlegt wurde, was zeigte, dass auch die Space Marines die Lage äußerst kritisch einschätzten.

Verständlicherweise fürchteten viele Orden, dass es



auf den angrenzenden Planeten vermehrt zu Aufständen durch Chaoskultisten kommen würde. Daher war man sich schnell einig, mit Bodenoffensiven einzugreifen, wo Unruhen ausgebrochen waren. Die Space Marines trugen einen großen Teil der Kämpfe in den tobenden Warpstürmen und auf brodelnden Planeten aus, wo der Fluch des Unglaubens bereits Fuß gefasst hatte. Hier waren die Space Marines kaum durch ihre geringe Zahl behindert und konnten effektiver handeln als die zahlenmäßig weit überlegene Imperiale Flotte. Auf mehreren Welten begann das Adeptus Astartes planetare Invasionen, um die

Aufstände einzudämmen. Dabei nutzten sie planetare Bombardements bis hin zum Exterminatus, um ihr Ziel – die befallenen Planeten zu säubern – zu erreichen.

Was man durch diese Strategie zu erreichen hoffte, war die Stabilisierung in den Randgebieten des betroffenen Sektors. Eine wesentlich stärkere Verteidigung war vonnöten, wenn man Cadia und seine Nachbarwelten gegen den Hauptangriff des Chaos halten wollte – und dass die eigentliche Invasion erst noch bevorstand, daran zweifelte niemand.

Zu diesem Zweck versammelte man alle verfügbaren Schiffe um den Wirbel des Chaos, formierte sie in schlagkräftigen Kampfverbänden und entsandte sie, um die wichtigsten Nachschublinien und Industrielwelten zu beschützen. An vorderster Front standen die Raumflotten Cadia, Agripinaa und Scarus, die das Rückgrat der imperialen Flottenaktion bildeten.

Noch während der Umsetzung dieser Verteidigungsmaßnahmen schlugen unbekannte Verbände im Tabor- und Ulthor-System zu, doch dieses Mal standen ausreichend imperiale Kräfte bereit, um den Angreifern die Stirn zu bieten. Drei Schwadronen Kobra-Zerstörer verfolgten zusammen mit dem Lunar-Kreuzer *Goliath* die Angreifer in die Faberius-Enge, und in einer erbitterten Schlacht konnte der schwere Styx-Kreuzer *Schattenblut* kritisch beschädigt werden. Die Schlacht kostete die Flotte ihre meisten Kobras und auch die *Goliath* wurde schwer beschädigt, aber nun endlich konnte man die Angreifer identifizieren. Die *Schattenblut* stand unter dem Befehl des Night Lord Kriegsherrn Tarrag Schattenblut, einem der sadistischsten Mörder einer Legion, die sich ganz auf das Morden spezialisiert hatte. Bevor imperiale Verstärkungen eintrafen, meldeten die Auguren das Nahen einer gewaltigen Chaosflotte, worauf hin sich die überlebenden imperialen Schiffe in den sicheren Hafen von Aurent zurückzogen.

Viele andere imperiale Kampfverbände leisteten ähnlich erfolgreich Widerstand. Im Großen und Ganzen war das Imperium in der Lage, die Übergriffe

des Chaos in ihre Schranken zu weisen, allerdings oft nur unter großen Verlusten, sodass das Imperium geschwächt aus den Kämpfen hervorging. Nach und nach zogen sich die imperialen Schiffe zurück, um sich für den unvermeidlichen Großangriff zu wappnen.

Diese neue Strategie bedeutete, dass das Imperium als Erstes versuchen musste, Ort und Zeit bevorstehender Angriffe vorherzusehen. Die blutige Antwort auf diese Strategie ließ nicht lange auf sich warten.

Eine Patrouille, die cadianische Kasrkin nach Urthwart bingen sollte, machte die Entdeckung. Als sie Urthwart erreichten, war der Planet bereits unter dem Ansturm des Chaos gefallen. Da es nichts mehr zu retten gab, machten die Kasrkin kehrt, vielleicht in der Annahme, dass sie zu spät gekommen seien. Tatsächlich jedoch war die Tatsache, dass sie überhaupt angekommen waren, der ultimative des Feindes. Als die Kasrkin den Planeten hinter sich ließen, tauchte eine Verräterflotte aus dem Wirbel des Chaos auf. Im Zentrum dieser Armada der Dunklen Götter befand sich – in all seiner schrecklichen Pracht – der Planetenkiller.

Innerhalb weniger Stunden fiel Urthwart dem treffend benannten Planetenkiller zum Opfer: Die Welt und alles, was auf ihr lebte, wurde von der größten aller Maschinerien des Abaddon aus der Existenz getilgt. Einem Boten der Verdammnis gleich verkündete die Ankunft des Planetenkillers den eigentlichen Beginn eines neuen Schwarzen Kreuzzugs ...

## DAS UNHEIL GREIFT UM SICH

Wie auf ein stilles Signal hin tauchte gleichzeitig mit der Vernichtung von Urthwart Typhus' Seuchenflotte auf, befehligt vom Kriegsherrn persönlich auf

seinem Flaggschiff, der *Terminus Est*. Die Flotte war gigantisch und wurde zum Schrecken aller zudem noch von zwei Schwarzen Festungen begleitet, die Abaddon im letzten Gothic-Krieg gekapert hatte. Allerdings waren die uralten Konstrukte so vom Chaos gezeichnet, dass sie kaum noch als die einstigen Bastionen zu erkennen waren.

Wenn es einen Zeitpunkt für einen heroischen Gegenschlag gab, so war er jetzt gekommen. Die Imperiale Flotte versammelte sich in einem weiten Asteroidenfeld bei Ormantep, dem so genannten Ilithrium-Gürtel. Hier sollten die Streitkräfte des Imperiums und die Mächte der dunklen Götter aufeinander treffen. Im Asteroidenfeld waren beide Flotten gezwungen, sich auf verheerende Nahkämpfe einzulassen. Die zahllosen Flieger und Torpedos der Nurgle-Anbeter konnten so ihre maximale Effizienz entfalten und forderten einen hohen Blutzoll von der Imperialen Flotte. Selbst das imperiale Flaggschiff, die *Ehre und Pflicht* unter Befehl des erfahrenen Admirals Pulaski, fiel den hungrigen Geschützen der Chaosanhänger zum Opfer, als die ehrwürdige Schadenskontrolle vom Ausmaß der Beschädigungen überwältigt wurde. Doch wengleich Typhus' Seuchenflotte an Zahl, Stärke und Feuerkraft weit überlegen war, blieben unbeirrbarer Glauben und Tapferkeit weiterhin die Trümpfe der Imperialen Flotte. Und wenn bei Ilithrium kein Sieg errungen werden konnte, so wurde doch die Vernichtung zumindest aufgehalten. Kapitän Agenager, der nach Pulaskis Tod den Befehl übernommen hatte, ließ die Flotte eine Kreuzformation einnehmen, in der die Breitseiten die Chaosflotte empfangen, während die imperialen Schiffe sich gegenseitig mit massivem Geschütz- und Fliegerabwehrfeuer unterstützen konnten und backbords wie steuerbords tödliche Kreuzfeuerzonen schufen. Die Starrheit der Formation ließ dem imperialen Flottenverband zwar kaum Überlebenschancen, aber zumindest sollte der Chaosvorstoß verlangsamt werden. Nachdem er diese schwere Entscheidung gefällt hatte, bereitete Agenager seine Flotte auf einen Kampf bis zum letzten Mann vor, hoffend, dass sein Opfer nicht umsonst sein würde.



Doch die Zeit des mutigen Admirals war noch nicht abgelaufen. Gerade als die Chaosflotte auf die unerschütterliche Kreuzformation der Imperialen traf, brach plötzlich Raumflotte Agripinaa in die Flanken des Chaos ein und verwüstete ihren Rücken. Admiral Quarren wurde schnell klar, dass diese Schlacht selbst mit der Hilfe seiner Flotte nicht zu gewinnen war. Stattdessen nutzte er das Überraschungsmoment, um seinen Kameraden den Rückzug zu ermöglichen, den die versammelten imperialen Schiffe auch schleunigst antraten. Die Flotte zog sich nach Demios Binarus zurück, einem größeren Raumhafen, der vorerst ausreichend Schutz bot.

### LANGSAME VERGELTUNG

So geschah es, dass Abaddons Dreizehnter Schwarzer Kreuzzug die Sektoren um den Wirbel des Chaos heimsuchte. Die gigantische Flotte, die er aufgestellt hatte, erwies sich als unaufhaltsam. Im Angesicht von Abaddons Großflotte und Typhus' Seuchenflotte waren die imperialen Verteidiger viel zu schwach, selbst am Tor von Cadia, wo die so genannten Bastionsflotten stationiert waren, die größte Flottenansammlung außerhalb des Sonnensystems.

In der frühen Phase des Kriegs beherrschten Abaddons Flotten fast ausnahmslos den Weltraum im umkämpften Sektor, wodurch er ungehindert Welten bombardieren und erobern konnte. Derweil lief die gewaltige imperiale Kriegsmaschinerie an,



die auf lange Sicht hin das Imperium wieder zurück Spiel zurückbringen konnte. Abaddon kämpfte gegen die Zeit.

Die Imperiale Flotte war und ist ein Moloch, an dem letztlich kein Weg vorbei führt, wenn man das Imperium bezwingen will. Verteilt über Tausende von Lichtjahren und Hunderte von Einsatzgebieten, Nachschublinien und Grenzposten, ist sie eines der schwerfälligsten Werkzeuge des Imperators. Nichtsdestotrotz ist die Imperiale Flotte ein Gigant, ein unaufhaltsamer Behemoth, der früher oder später Gelegenheit zur Vergeltung erhält, egal wie mächtig der Feind auch sein mag.

Die Imperiale Flotte hatte sich vor dem Krieg gezwungen gesehen, ihre Kontingente auf Hunderte von Welten zu verteilen. Mit dem Fortschreiten des Kriegs konnten diese Elemente jedoch zusammengezogen werden, als sich die Pläne des Feindes offenbarten und die Chaosflotten auf Schlüsselwelten wie Cadia, Agripinaa und Thracian Primaris ihre Truppen gelandet hatten. Während die imperialen Verteidiger zu Beginn des Konflikts weit versteuert waren, wurden sie bald durch dutzende benachbarter Raumflotten verstärkt. Die schwachen Patrouillen, zunächst hoffnungslos überfordert, wurden in schlagkräftige Kampfverbände organisiert, die aus mehreren hundert Schiffen bestanden. Space Marine Orden sandten ihre Flotten ebenfalls in den Krieg und schon bald hatte die Imperiale Flotte einen eisernen Ring um Abaddons Streitkräfte geschlossen. Aus dieser starken Ausgangsposition heraus konnte Admiral Quarren eine Gegenoffensive wagen, um Abaddon seine Eroberungen wieder zu entreißen.

Tausende kleine Schlachten hatte man bereits verloren, viele Welten waren von Kulturen und Geheimorganisationen unterwandert und vereinnahmt worden, andere von der Seuche des Unglaubens geschwächt. In den frühen Tagen der

### RÜCKKEHR AUS DEM GOTHIC-SEKTOR

Der Krieg ist ein Fegefeuer, in dem Helden geschmiedet werden und jene, die zu schwach sind, vergehen. Selbst die mächtigen Kriegsschiffe der Imperialen Flotte werden im Krieg dieser harten Prüfung unterzogen, und nicht wenige zerbrechen daran – so auch im Gothic-Krieg. Die Flottillen, Schwadronen und Kreuzer, die am Ende des 41. Jahrtausends den Gothic-Sektor verließen, um im Cadia-System erneut gegen Abaddon zu kämpfen, waren nicht mehr dieselben wie beim letzten Zusammentreffen mit dem Chaos-Kriegsherrn.

Der Kolossus-Kreuzer ging alles andere als ruhmreich aus dem Konflikt hervor. Seine Leistungen wurden von den meisten Admirälen als

bestenfalls durchschnittlich eingeschätzt. Weniger geforderte Raumflotten blieben zwar der Kolossus-Klasse treu, aber da die Reparaturzeit im Gothic-Krieg eine entscheidende Rolle spielte, lagen viele Schiffe noch Jahre nach dem Krieg angeschlagen in den Trockendocks. Wenige wurde vollständig repariert, und noch weniger wurden neu gebaut, sodass die Abwesenheit von Kolossus-Kreuzern vielleicht das augenfälligste Merkmal jener Flotten ist, die im 13. Schwarzen Kreuzzug gegen Abaddon kämpften.

Ganz anders verhielt es sich mit dem Mars-Schlachtkreuzer, der einen Ehrfurcht gebietenden Ruf erntete, sodass man alle zurückgekehrten Schlachtkreuzer dieser Klasse mit der Zielmatrix ausstattete, die auch die *Gebieten* nach der Schlacht um Orar erhalten hatte. Es gibt kaum noch Schiffe

mit der Originalkonfiguration, sehr zum Ärgernis der eher konservativ eingestellten Mitglieder des Adeptus Mechanicus.

Um nach Ende des Gothic-Krieges vor Gegenangriffen der Verräterflotten geschützt zu sein, entsandte das Adeptus Astartes einen Hilferuf an die White Consuls und Exorcists, und für fünfzig Jahre waren diese Orden quasi ein fester Bestandteil der Raumflotte Gothic. Am Ende des 41. Jahrtausends patrouillieren noch immer Schiffe des Adeptus Astartes den Gothic-Sektor, und viele dieser Schiffe wurden mit dem Rest der Raumflotte Gothic zum Wirbel des Chaos entsandt.

## NACHWEHEN DES KRIEGS

Abaddon mochte die Welten am Rande des Wirbels des Chaos erobert haben, aber die Imperiale Flotte hatte seine Nachschublinien abgeschnitten, sodass er keine Verstärkungen für einen weiteren Vorstoß erhielt. Heute gibt es nicht wenige, die behaupten, dass nur deswegen Cadia noch nicht im Reich des Chaos verschwunden ist.

Wie in jedem Krieg, gab es auch im 13. Schwarzen Kreuzzug viele Ereignisse, von denen nie ein Mensch erfahren wird. Der Nebel des Krieges lichtet sich nur langsam, und in solch einem Konflikt bleibt das Schicksal vieler Welten verborgen. Nach Überlebenden in der Randzone zu suchen macht für das am Abgrund stehende Imperium kaum Sinn, und viele dieser Überlebenden haben einfach nicht die Mittel, um aus eigener Kraft Menschen jenseits ihres Planeten zu kontaktieren. So bleiben sie isoliert und auf sich allein gestellt im allgemeinen Aufruhr von Abaddons blutiger Invasion.

Vielleicht wird in ferner Zukunft ein Freihändler oder eine vom Kurs abgekommene Patrouille diese vergessenen Welten wieder entdecken, um festzustellen, dass ihre menschlichen Bevölkerungen den Krieg unbeschadet überlebt haben. Vielleicht finden sie Welten, die sich noch immer im Griff des Chaos befinden, das ohne Flotte auf der Oberfläche festsetzt und den Exterminatus fürchten muss. Vielleicht finden sie Welten, auf denen jegliches Leben in erbitterten Kämpfen ausgelöscht wurde. Wenige Welten mag es geben, auf denen noch immer Krieg herrscht, aber solange die Horden des Chaos das Imperium als Ganzes nicht bedrohen, sind solche Welten von geringer Bedeutung für die imperialen Strategen.

Invasion hatten die überall aufflammenden Kämpfe die ohnehin überforderten imperialen Kräfte matt gesetzt, auch weil man nie wusste, wann und wo das Chaos den nächsten, vielleicht entscheidenden Schlag landen würde. Um den Krieg in dieser Situation zu gewinnen, musste man, so das Kalkül Admiral Quarrens, alle Kräfte auf eine Hand voll entscheidender Frontabschnitte konzentrieren. Deswegen ist der Kriegsverlauf – die Geschichte von Sieg und Niederlage – weniger als die Summe aller Einzelkonflikte zu verstehen, sondern als erbitterter Kampf um einige wenige kostbare Ziele: Welten wie Agrapinna, Nemesis, Agripinaa, Subdiaco Diablo und vor allen Cadia und seine uralten Pylonen.

## DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Als Quarren seine wieder vereinte und verstärkte Flotte nach Cadia abziehen ließ, zog auch das Chaos dort seine Kräfte zusammen, darunter eine Schwarze Festung, ein uraltes Konstrukt einer längst verschollenen Zivilisation. Jedoch verzögerte sich die Ankunft der Schwarzen Festung, als mehrere Schwadronen wendiger Eldarkreuzer die Festung attackierten. Damit hatte weder Abaddon noch Lord Admiral Quarren gerechnet. Quarren nutzte geistesgegenwärtig die Verzögerung, um weitere Flottenkontingente von Xersia und Demios Binarus nach Cadia zu entsenden.

Seine erste Handlung bestand darin, direkt gegen die Schiffe im Orbit Cadias vorzugehen. Zwar waren die meisten Chaostruppen schon gelandet – daran ließ sich nichts mehr ändern – aber seine Flotte konnte immerhin den Weltraum um Cadia erobern und verhindern, dass weitere Verstärkungen den Planeten erreichten. Quarren ging die Chaosflotte breitseits an, sodass sie zwischen seiner Flotte und dem Planeten eingeklemt wurde. Dadurch konnte die Chaosflotte ihre überlegene Geschwindigkeit nicht nutzen, doch hinsichtlich ihrer Feuerkraft war sie weiterhin im Vorteil.

Durch ein gewieftes Ablenkungsmanöver gelang es Quarren, zuerst die Hauptflotte zu spalten, und anschließend den kleineren Teil zu verfolgen und zu vernichten. Nur die Schwadronen im Umkreis um die Schwarze Festung blieben eine Gefahr, aber mittlerweile ging es der Chaosflotte nur noch ums

Überleben. Wichtiger waren jedoch die schweren Schäden auf der *Gnadenloser Tod* durch das Feuer des imperialen Flaggschiffs *Galathamor*. Die *Gnadenloser Tod* zog sich in den Warp zurück und nahm am weiteren Kriegsverlauf nicht mehr teil.

Als Vergeltungsaktion entsandte Abaddon den Planetenkiller nach Macharia. Eine verzweifelte Enteraktion durch eine Space Marine Ehrengarde konnte den Planetenkiller zwar nicht am Abfeuern seiner Armageddonkanone hindern, aber immerhin die Schildgeneratoren zerstören. Der Planetenkiller erlitt darauf hin durch die Trümmer des zerstörten Planeten schwer getroffen und wurde zuletzt gesichtet, wie er ins All hinausschlingerte.

Als die Welten im Cadia-System von Dark Eldar überfallen wurden, standen die Relictor Space Marines bereit und trieben die Angreifer rasch bis zu ihren Schiffen zurück. Die Dark Eldar hatten jedoch nicht damit rechnen können, dass Admiral Quarren so schnell nach dem Kampf gegen das Chaos seine Flotte wieder in Bewegung setzen würde. Seine Vorhut schmetterte in die Dark Eldar Flotte, verursachte schreckliche Verluste und vertrieb sie aus dem Cadia-Sektor.

Auf Cadia, in der Festung Kasr Patrox hingegen gelang den Verräterlegionen ein überwältigender Sieg. Jedoch sollte ihr Triumph nicht lange andauern. Hoch über Kasr Patrox erschien die gewaltige Silhouette einer korrumpierten Schwarzen Festung.

Die Waffen der Festung entluden sich unerbittlich auf den Planeten und töteten zahllose Soldaten auf beiden Seiten. Admiral Quarren, der nicht zusehen wollte, wie die letzten Verteidiger Cadias dahingerafft wurden, sah sich schließlich zum Angriff auf die Flotte mit der Schwarzen Festung gezwungen. Ein Chaosschiff nach dem anderen wurde vom Himmel gefegt, bis sich die Schwarze Festung schließlich gezwungen sah, das Planetenbombardement einzustellen, um sich selbst zu verteidigen. Mit dem Ende des Festungsbombardements senkte sich eine trügerische Stille auf Cadia herab, die Großkastellan Ursarkar Creed nutzte, um Kasr Partox zu evakuieren.

## BLUTRACHE

Jeder Matrose wird dir bestätigen, dass Schiffe Seelen haben. Sie leben und atmen zwar nicht, aber dafür fürchten und hassen sie um so mehr. Die Erinnerungen ihrer tausendjährigen Existenz hinterlassen Spuren, die mindestens ebenso tief reichen wie die Wunden in ihren Außenhüllen. Besatzungen kommen und gehen, Kapitäne werden befördert, degradiert, altern und sterben, aber das Schiff behält seinen Charakter, und es ist sein Wille – nicht der der Crew – der über das Schicksal entscheidet. Manche Schiffe strahlen Weisheit aus, die sie durch ihr hohes Alter erlangt haben; sie sind nur schwer zu erzürnen, aber noch viel schwerer können sie vergessen, was ihnen ihre Feinde einst angetan haben. Ihr Groll bleibt, so oft die Besatzung auch wechseln mag. Andere Schiffe dagegen verbreiten eine Aura des Zorns: Immer sind sie hungrig nach Krieg, immer kämpfen sie an vorderster Front, auch wenn der Kapitän ganz andere Pläne hat. Bei einigen Schiffen tritt der Charakter nicht so offen zu Tage, wobei die meisten Matrosen dies nicht als Charakterschwäche, sondern vielmehr als Zeichen der Umgänglichkeit und Bescheidenheit betrachten. Solche Schiffe werden oft als schwerfällig und gleichmütig charakterisiert.

Die Schiffe mit dem ausgeprägtesten Charakter sind jene, die über kurze oder lange Zeit verloren gingen, im Warp führungslos dahintrieben, oder nach Jahren aus Space Hulks befreit wurden. Die unbekannte Vergangenheit dieser Schiffe ruft bei der Besatzung eine Mischung aus Angst und Ehrfurcht hervor. Matrosen behaupten dann häufig, dass das Schiff in den Träumen zu ihnen spricht, von der Vergangenheit erzählt, den Jahren, in denen es verschollen war. Über solche Geschichten tauschen sich die Matrosen gerne und häufig aus, und sie berichten von den Taten und Erlebnissen des Schiffs mit dem Eifer eines Predigers, der von den Taten des Imperators persönlich erzählt.

Ob diese Traditionen auf wahre Wurzeln zurückgehen, ist irrelevant, denn es steht fest, dass Schiff und Matrose Schicksalsgefährten sind: Ein Sieg bedeutet Ruhm für die Mannschaft, eine Niederlage Schmach und qualvollen Tod. Vieles von dem, was Matrosen sich erzählen, mag auf Missverständnissen, Ignoranz oder Mythen beruhen, aber der Glaube an die Seele des

Schiffes eint die Mannschaft und spornt sie zu Höchstleistungen an. Dazu kommt, dass Matrosen in aller Regel ungebildet sind und dass jedes Ereignis, das sie sich nicht erklären können, ihren Aberglauben stärkt. Am Ende zählt immer der Glaube, nicht die Wahrheit.

Die Macht der Legendenbildung nimmt aber nicht nur auf Schiffsbesatzungen Einfluss. In einer so konservativen Gesellschaft wie der des Imperiums leben die Erinnerungen lange im Gedächtnis weiter. Die Mund-zu-Mund-Propaganda berichtet von Helden und Verrätern noch lange, nachdem sie verstorben sind. Die Ruinen verlassener Städte dienen den Überlebenden als Mahnmal, während die ständige Präsenz von Soldaten und Kriegsmaschinen die Erinnerung an Kriege wach hält, die vor Jahrhunderten brannten und immer wieder aufflammen können.

Dieser Vergangenskult ist auch im Gothic-Sektor – einem Ort, der durch Abaddons zwanzigjährigen Krieg wesentlich geprägt wurde – fester Bestandteil des Alltags. Abaddons ruchlose Taten und die vielen Opfer stehen noch immer ins Angesicht mehrerer tausend Welten geschrieben. Zwar sind über acht Jahrhunderte seit Kriegsende vergangen, aber trotz mangelnder Anzeichen einer neuen Invasion trauen die Menschen im Gothic-Sektor dem Frieden nicht. Kleine, unbedeutende Piratenüberfälle können eine systemumfassende Panik auslösen, wenn sich das Geflüster falscher Gerüchte in eine vielstimmige Kakophonie des Entsetzens verwandelt und die Menschen in die Verzweiflung treibt. Dann heißt es wieder überall angsterfüllt: „Ist Abaddon zurückgekehrt?“

So geschah es dann auch, als die ersten Hilferufe aus Cadia, Agrapinna und den Randsektoren um den Wirbel des Chaos im Imperium verbreitet wurden. Nur wenige mobilisierten so schnell wie die Schiffe der Raumflotte Gothic. Ihre Paranoia, wie Zyniker gerne betonen, erwies sich in diesem Fall als unbegründet, denn der Gothic-Sektor selbst spielte diesmal in Abaddons Plänen überhaupt keine Rolle. Der Vernichter hatte, wie es schien, kein Interesse am Gothic-Sektor. Nichtsdestotrotz einte der über Jahrhunderte geschürte Hass auf ihren alten Erzfeind die Soldaten und Matrosen.

Auch außerhalb des Gothic-Sektors erhitzen die Nachrichten von Abaddons Rückkehr die Gemüter. Als die Gerüchte vom Wiederauftauchen des Planetenkillers die Runde machten, erforschten erfahrenen Kommandanten die Archive nach Hinweisen über das berüchtigte Schlachtschiff. Während einige die Existenz des Planetenkillers ganz und gar abstritten, zweifelten andere an seiner Rückkehr. In den höchsten Kreisen der Admiralität jedoch zog man die Möglichkeit in Betracht, dass, wenn der Planetenkiller jemals existierte, er anscheinend besiegt, aber nicht zerstört worden war.

Vor mehr als achthundert Jahren hatten bei Kharlos II vier Kreuzer der Lunar-Klasse aus der Omega-Schwadron ein Schlachtschiff aufgespürt und besiegt. Dieses Schiff identifizierten sie als den Planetenkiller. Wengleich die Berichte über den Planetenkiller vielerorts Furcht hervorriefen, so lag es doch nahe, dass diejenigen, die ihn schon einmal bezwungen hatten, auch diesmal dazu in der Lage sein würden. Mehr noch: Es war ihre Pflicht und eine Ehre, es zu tun. Und so ging der Befehl zum Auslaufen an jene vier Schiffe der Omega-Schwadron, die schon einmal den Planetenkiller gefunden und besiegt hatten.

An ihrer Seite würden beinahe zwei Drittel der Schlachtflotte Gothic in die äußeren Sektoren des Wirbels des Chaos ziehen, um den bereits dort kämpfenden Schlachtflotten beizustehen.

Als die Raumflotte Gothic den Wirbel des Chaos erreichte, sah es schlimm aus für die imperialen Verteidiger. Der Cadia- und Agrapinna-Sektor befanden sich im Belagerungszustand, in die Zange genommen durch Abaddons Black-Legion-Flotte und Typhus' Seuchenarmada. Quarren hatte bereits den Befehl ausgegeben, sich aus dem unmittelbaren Umkreis von Cadia und Agrapinna zurückzuziehen; der Krieg dort wurde von den Bodentruppen der Imperialen Armee und des Adeptus Astartes ausgetragen. Stattdessen schloss sich die Raumflotte Gothic zusammen mit anderen Verstärkungen Quarren an, der den Kampf gegen kleinere Kontingente der Chaosflotte aufnahm, um die weniger bedeutenden Randsysteme zu befreien und daraus zumindest einen kleinen Vorteil zu schlagen. Es sollte eine lange, mühevollen Aufgabe werden ...

# SZENARIO EINS: ZUFÄLLIGE BEGEGNUNG

Eine Chaosflotte unter Führung des Planetenkillers hält Kurs auf das Cadia-System, um sich Typhus und seiner Seuchenflotte anzuschließen. Imperiale Patrouillen entdecken die Flotte und ändern schnell ihren Kurs. Ihre einzige Option besteht darin, die Chaosflotte zu stoppen oder zumindest zu verlangsamen, bevor sie die Hauptflotte bei Cadia erreicht. Werden die imperialen Schiffe wertvolle Zeit erkaufen können, oder werden sie wie viele andere vor ihnen zu namenlosen Opfern der Chaosinvasion?

## STREITKRÄFTE

Die Chaosflotte besteht aus dem Planetenkiller, einem Devastor-Kreuzer, einem Henker-Kreuzer und einer Schwadron aus drei Zorn-Zerstörern. Der Planetenkiller wird von einem Kriegsherrn (MW9) mit drei Wiederholungswürfen kommandiert.

Die imperiale Flotte setzt sich aus einem Mars-Schlachtkreuzer, einem Tyrann-Kreuzer, einem Kolossus-Kreuzer und einer Schwadron aus vier Kobra-Zerstörern zusammen. Der Mars-Schlachtkreuzer wird von einem Flottenadmiral (MW9) mit zwei Wiederholungswürfen kommandiert.

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Jede Kombination von Himmelskörpern ist erlaubt, solange sich beide Spieler einig sind.

## AUFSTELLUNG

- 1) Der Chaosspieler platziert zuerst den Planetenkiller in der Mitte seiner Aufstellungszone, 10 cm von seiner Tischkante entfernt.
- 2) Anschließend platzieren die Spieler abwechselnd je einen Kreuzer oder eine Eskortschiffschwadron in ihrer Aufstellungszone, bis alle Schiffe auf dem Spielfeld stehen (siehe Diagramm).



## ERSTER SPIELZUG

Der imperiale Spieler darf entscheiden, ob er oder sein Kontrahent die Partie beginnt.

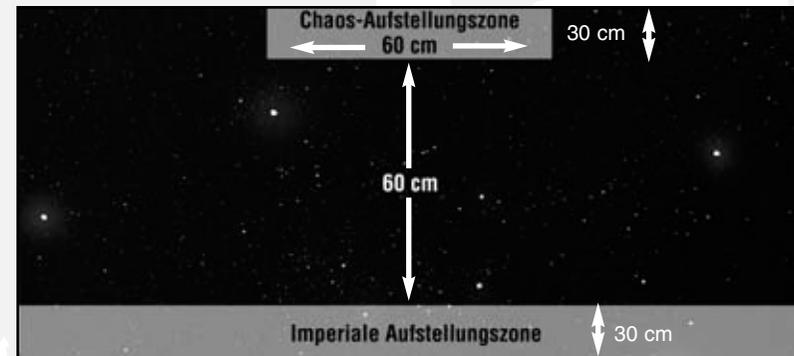
## SPIELDAUER

Das Spiel dauert sechs Spielzüge.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler muss die Chaosflotte möglichst lange aufhalten, um den Verteidigern von Cadia Zeit zu kaufen. Wird der Planetenkiller zerstört, hat der imperiale Spieler einen klaren Sieg errungen. Wird der Planetenkiller beschädigt, ist es nur ein knapper Sieg für die Imperiale Flotte.

Wenn der Planetenkiller und ein zweites Großkampfschiff des Chaos über die gegenüber liegende Spielfeldkante entkommen, gewinnt der Chaosspieler (es sei denn, der Planetenkiller wurde beschädigt!).



# SZENARIO ZWEI: ANGRIFF AUF DIE NACHHUT

*Die imperialen Sektorstreitkräfte wurden in kleine Patrouillen aufgeteilt, um der Nachhut der Chaosflotte das Leben schwer zu machen. Die Chaosenachhut muss wegen der vielen Funkstürminen in ihrem Weg ohne Radar auskommen. Dies ist der Zeitpunkt zum Zuschlagen! Wenn die imperialen Streitkräfte ausreichend Schaden anrichten können, verliert die Nachhut Zeit, die wiederum den Verteidigern zugute kommt. Die Chancen stehen schlecht für das Imperium, aber das Überraschungsmoment ist auf ihrer Seite.*

## STREITKRÄFTE

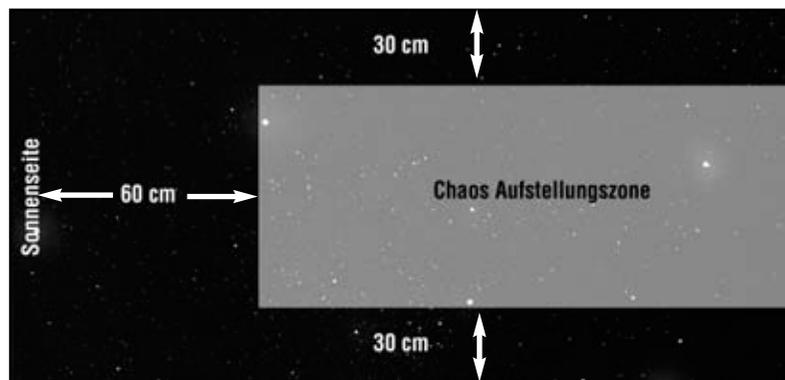
Einigt euch vor der Schlacht auf einen Punktwert.

**Chaos:** Der Spieler ist Verteidiger. Ihm steht der volle Punktwert zur Verfügung. 25 % seiner Flotte müssen allerdings als Verstärkungen abgezweigt werden.

**Imperium:** Der Spieler ist Angreifer. Er hat nur die Hälfte des vereinbarten Punktwerts für seine Flotte zur Verfügung.

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Jede von beiden Spielern gebilligte Methode zum Platzieren von Himmelskörpern ist zulässig.



## AUFSTELLUNG

1) Der Verteidiger platziert zuerst seine komplette Flotte (außer die Verstärkungen). Alle Schiffe der Verteidigerflotte müssen zur Sonnenseite hin ausgerichtet sein und wenigstens 30 cm von den beiden langen und 60 cm von der sonnenzugewandten Seite entfernt platziert werden.

2) Jedes Verteidigerschiff muss mindestens 10 cm vom nächsten Verteidigerschiff bzw. -schwadron entfernt stehen.

3) Der Angreifer bewegt im ersten Spielzug beliebig viele Schiffe über beliebige Tischkanten ins Spiel (seine komplette Flotte).

## ERSTER SPIELZUG

Der Angreifer eröffnet das Spiel, indem er seine Flotte auf das Spielfeld bringt.

## SONDERREGELN

**Überfall:** In den ersten W6 Spielzügen erleiden alle Schiffe des Verteidigers einen Abzug von 1 auf ihren Moralwert, um das Überraschungsmoment darzustellen.

**Verstärkungen:** Verstärkungen können jeden Spielzug, auch im ersten, von der sonnenzugewandten Seite ins Spiel gebracht werden. Es müssen nicht alle Verstärkungen auf einmal auftauchen. Wenn Verstärkung *nach* dem ersten Spielzug eintrifft, darf sie für jeden Spielzug nach dem ersten bis zu 30 cm weit entlang der langen Spielfeldkanten ins Spiel kommen.

Wenn zum Beispiel ein Henker-Kreuzer in Spielzug 4 als Verstärkung eintrifft, darf er an der kurzen Spielfeldkante platziert werden oder bis zu 90 cm (30 cm x 3) von ihr entfernt an einer der langen Spielfeldkanten.

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert acht Spielzüge oder so lange, bis sich eine Flotte zurückzieht.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erhalten Siegespunkte wie üblich; die Flotte mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel.

# SZENARIO DREI: AUSSERIRDISCHE INTERVENTION

*Eine Chaosflotte, die angeblich den Chinchare-Sektor verlassen hatte, wurde stattdessen entdeckt, wie sie ein Space Hulk nahe der Welt Van Sele plünderte. Als diese Nachricht die imperiale Kommandantur erreichte, wurde rasch eine Streitmacht versammelt, um die Verräter zu überraschen und zu zerschmettern. Aber es sollte anders kommen: Die imperialen Scoutschiffe wurden vorzeitig von der Chaosflotte entdeckt, ohne sich dessen bewusst zu sein. Die Imperialen flogen nun geradewegs in eine Falle, und alles deutete auf einen Triumph für die Mächte des Chaos hin. Doch dann wendete sich das Blatt erneut, als ihre Sensoren die Signaturen sich rasch nähernder Eldarschiffe aufzeigten ...*

## STREITKRÄFTE

Einigt euch vor der Schlacht auf einen Punktwert.

**Chaos:** Der Spieler ist Angreifer. Er darf den vollen Punktwert für seine Flotte ausgeben.

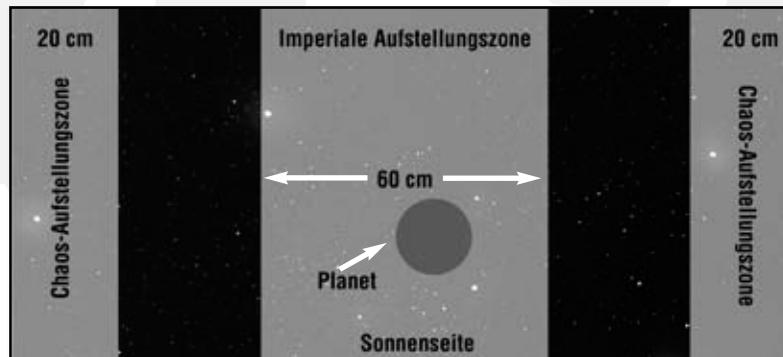
**Imperium und Eldar:** Der Spieler ist Verteidiger. Er darf bis zu 75 % des Punktwerts für seine Flotte ausgeben. Die übrigen 25 % werden als Verstärkungen aus der Eldar-Flottenliste zusammengestellt. Eine gute Gelegenheit, einen dritten Spieler einzubeziehen!

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Einigt euch auf eine Methode zum Platziere von Himmelskörpern. Die einzige Bedingung ist, dass sich in 30 cm Radius um die Spielfeldmitte sowohl ein Space Hulk als auch ein Planet befinden müssen.

## AUFSTELLUNG

- 1) Der Verteidiger stellt zuerst seine komplette Flotte auf. Alle Schiffe müssen in dem 60 cm breiten Mittelstreifen platziert werden.
- 2) Jedes Verteidigerschiff und -schwadron muss mindestens 10 cm vom nächsten Verteidiger entfernt stehen und in dieselbe Richtung weisen.
- 3) Der Angreifer platziert all seine Schiffe in den beiden Aufstellungszonen an den kurzen Spielfeldkanten.



## ERSTER SPIELZUG

Der Angreifer würfelt 2W6 und der Verteidiger 1W6. Der Spieler mit dem höchsten Einzelergebnis entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## SONDERREGELN

**Eldar-Verstärkungen:** Die Eldar, unberechenbar wie immer, erreichen nach zufällig bestimmter Dauer die Kampfzone. Würfle ab dem 2. Spielzug einen W6, um zu sehen, ob die Eldar eintreffen.

SPIELZUG	2	3	4	5	6
Eldar treffen ein bei ...	4+	3+	2+	2+	autom.

Die Eldar treffen als geschlossene Streitmacht über eine der langen Spielfeldkanten ein.



## SPIELDAUER

Das Spiel dauert acht Spielzüge oder so lange, bis sich eine Seite komplett zurückzieht.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erhalten Siegespunkte wie üblich; die Seite mit den meisten Siegespunkten gewinnt die Partie.

# SZENARIO VIER: ÜBER BELIS CORONA

*Massiver imperialer Nachschub ist von Cypra Mundi gestartet und Richtung Belis Corona unterwegs. Sein Durchkommen kann zwar nicht verhindert, aber zumindest verzögert werden. Ein erfolgreicher Überfall auf die Docks um den Planeten Belis Corona würde den Vormarsch der Imperialen empfindlich verlangsamen. Die Docks müssten dann erst repariert werden, bevor die imperialen Schiffe weiter ziehen könnten. Eine kleine Chaosflotte wurde entsandt, um den Planeten zu überfallen und so viel Zerstörung wie möglich zu verursachen, bevor imperiale Verstärkungen eintreffen.*

## STREITKRÄFTE

**Chaos:** Der Spieler ist Angreifer. Wähle eine Flotte aus 1.500 Punkten und teile sie in zwei gleich große Kontingente.

**Imperium:** Der Verteidiger wählt eine 750 Punkte starke Flotte ohne Schlachtschiffe. Er erhält einen kostenlosen Wiederholungswurf. Zusätzlich erhält der Spieler 2 Orbitalstationen, 1 Raumdock, 8 Jagdminen, 2 Raumboote und 1 Panzerboot.

Wähle zusätzlich acht Plattformen aus der folgenden Liste aus: Orbitale Abwehrlaserplattform, Orbitale Torpedoplattform, Orbitale Geschützplattform. Bilde zwei Gruppen zu je vier Plattformen. Benenne eine Gruppe als äußeren Verteidigungsring und die andere als inneren Verteidigungsring.

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Platziere Belis Corona genau in der Mitte. Der Planet besitzt ein 30 cm weit reichendes Gravitationsfeld. Jeder Spieler platziert ein Asteroidenfeld irgendwo auf dem Spielfeld, mindestens jedoch 30 cm vom Planeten entfernt.

## AUFSTELLUNG

- 1) Der Verteidiger stellt das Raumdock und die zwei Orbitalstationen im Gravitationsfeld des Planeten auf. Anschließend platziert er den äußeren Verteidigungsring irgendwo auf dem Spielfeld (es sind spezielle Plattformen, die nicht im Gravitationsfeld platziert werden müssen).
- 2) Der Angreifer platziert eine Hälfte seiner Flotte maximal 10 cm von der einen kurzen Seite entfernt und die andere Hälfte entsprechend auf der gegenüber liegenden Seite (siehe Diagramm rechts).
- 3) Der Verteidiger platziert den inneren Verteidigungsring, die zwei Raumboote, das Panzerboot und die acht Jagdminen im Gravitationsfeld des Planeten.
- 4) Die Flotte des Verteidigers befindet sich in Reserve und kommt erst ins Spiel, wenn der Spieler das entsprechende Ergebnis erwürfelt hat.

## ERSTER SPIELZUG

Der Angreifer würfelt 2W6 und der Verteidiger 1W6. Der Spieler mit dem höchsten Einzelergebnis entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## SONDERREGELN

**Verstärkungen:** Eine kleine Patrouille wurde zur Verteidigung von Belis Corona abbeordert. Der Verteidiger würfelt zu Beginn seines Spielzugs einen W6 für jedes Schiff und jede Schwadron in Reserve. Zieh die unten stehende Tabelle zu Rate, um zu sehen, ob das Schiff/die Schwadron das Spiel erreicht. Taucht ein Schiff/eine Schwadron zweimal hintereinander nicht auf, wird bei allen folgenden Würfeln +1 zum Ergebnis addiert. Der Effekt ist kumulativ. Bei gemischten Schwadronen bestimmt das langsamste Schiff den Mindestwurf. Die Schiffe kommen über die lange Spielfeldkante ins Spiel (siehe Diagramm unten).

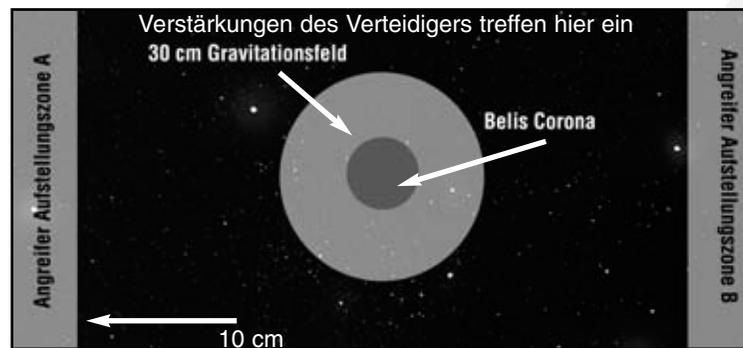
## SPIELDAUER

SCHIFFSGESCHW.	bis 20 cm	bis 25 cm	30 cm und mehr
Reserven treffen ein bei ...	5+	4+	3+

Das Spiel dauert acht Spielzüge.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der Angreifer muss versuchen, die Verteidigungsanlagen von Belis Corona zu dezimieren. Er siegt nur dann, wenn er die beiden Orbitalstationen, das Raumdock, den inneren Verteidigungsring und 25 % (nach Punkten) der verteidigenden Reserveflotte vernichtet. ALLE Kriterien müssen für einen Sieg erfüllt sein. Gelingt dies nicht, gewinnt der Verteidiger.



# SZENARIO FÜNF: DÄMONENBLOCKADE

*Nachschub, der sich auf dem Weg nach Belis Corona und Scelus befindet, trifft auf eine Blockade durch Chaosschiffe. Nun heißt es durchbrechen! Die Admiräle müssen so schnell wie möglich durch heimtückische Minenfelder und Unmassen von Feuerkraft manövrieren. Nur das Überraschungsmoment ist auf ihrer Seite. Zusätzlich erschwert wird die Aktion durch dämonische Jagdminen. Ein echter Spießrutenlauf steht bevor ...*

## STREITKRÄFTE

Einigt euch vor dem Spiel auf einen Punktwert.

Die Chaosflotte stellt die Blockadestreitmacht.

**Chaos:** Der Blockadespieler gibt für seine Flotte 100 Punkte weniger als die vereinbarte Punktzahl aus. Zusätzlich verfügt er über dämonische Minen, die weiter unten beschrieben sind.

**Imperium:** Der Angreifer (er versucht die Blockade zu durchbrechen) darf nur die Hälfte der vereinbarten Punktzahl für seine Flotte ausgeben.

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Die Blockadestreitmacht ist am Systemrand stationiert, sodass der Randbereich- oder Interstellar-Generator verwendet werden kann.

## AUFSTELLUNG

Unterteilt das Spielfeld in Drittel. Dann stellt der Blockadespieler seine Flotte auf. Würfelt einen W6 für jedes seiner Schiffe, Schwadronen und Minen, um festzustellen, in welchem Drittel sie platziert werden. Blockadeschiffe dürfen beliebig ausgerichtet sein, müssen aber 60 cm von der Spielfeldkante des Angreifers entfernt platziert werden. Anschließend stellt der Angreifer seine Flotte innerhalb von 15 cm von seiner Spielfeldkante auf.

## ERSTER SPIELZUG

Die Spieler werfen je einen W6. Der mit dem höheren Ergebnis entscheidet, wer das Spiel beginnt.

## SONDERREGELN

Dämonische Jagdminen: Diese funktionieren wie gewöhnliche Jagdminen (siehe S. 142 im Raumflotte Gothic Regelbuch), bis auf folgende Ausnahmen:

- \* Sie bewegen sich 10+W6 cm pro Flugkörperphase.
- \* Eine dämonische Jagdmine verschlingt jeglichen Flugkörper, auf den sie trifft, außer Jäger. Ja, auch Torpedos!
- \* Wenn gegnerische Jäger auf eine dämonische Jagdmine treffen, würfelft du einen W6. Bei 4+ bleibt die Mine im Spiel. Die Jäger werden in jedem Fall entfernt, es sei denn, sie verfügen über eigene Sonderregeln (wie z. B. Eldar).

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert sechs Spielzüge.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Spieler erhalten wie üblich Siegespunkte. Zusätzlich bekommt der Angreifer Siegespunkte entsprechend der Punktzahl seiner Schiffe, die die Blockade durchbrechen und auf der gegenüber liegenden Seite das Spielfeld verlassen. Beschädigte Schiffe geben nur ein Viertel ihrer Punktzahl. Zerstörte dämonische Jagdminen (aber nicht detonierte!) bringen dem Angreifer je +10 Siegespunkte. Die Seite mit den meisten Siegespunkten gewinnt die Partie.



# SZENARIO SECHS: STÜRMISCHE REISE

*Warpstürme haben mehrere Sektoren verwüstet und Reisen durch den Weltraum nahezu unmöglich gemacht. Als weitere Folge der Stürme haben sich entlang der Nachschublinien viele Warprisse geöffnet. Noch gefährlicher wird die Reise auf diesen Routen, weil die Chaosflotte eine Möglichkeit gefunden hat, die Warprisse zu ihrem zu Vorteil nutzen. Da aber der Nachschub weiter fließen muss, hat man die Konvoieskorten einfach verdoppelt und hofft auf das Beste.*

## STREITKRÄFTE

**Chaos:** Der Chaosspieler darf bis zu 750 Punkte für seine Flotte ausgeben.

**Imperium:** Der Imperiumsspieler darf bis zu 1000 Punkte für seine Flotte ausgeben. Zusätzlich enthält die Flotte 10 imperiale Transporter (siehe S. 114 im Raumflotte Gothic Regelbuch).

## KAMPFGEBIET

Die Schlacht findet auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll) statt. Jeder Spieler besitzt acht Warprisse (siehe S. 45 im Raumflotte Gothic Regelbuch), die abwechselnd auf dem Spielfeld platziert werden. Es müssen mindestens 10 cm Abstand zwischen den Rissen bleiben.

## AUFSTELLUNG

1) Die Spieler sollten ihre Flotten verdeckt aufstellen, zum Beispiel mit Hilfe eines Sichtschirms in der Spielfeldmitte. Die Aufstellungszonen kannst du dem Diagramm unten rechts entnehmen.

2) Die Spieler enthüllen gleichzeitig ihre Flottenaufstellung.

## ERSTER SPIELZUG

Der Chaosspieler darf bestimmen, wer das Spiel beginnt.

## SONDERREGELN

**Warpsprung:** Wenn einem Chaosschiff der Wurf für die Bewegung durch den Warpriss misslingt, geht es nicht verloren, sondern kehrt als Dämonenschiff zurück. Noch in derselben Endphase wird das Dämonenschiff seinen Regeln entsprechend neu platziert (siehe S. 41 im Armada-Ergänzungsband). Die Umwandlung ist permanent! Weitere verpatzte Warpriss-Würfe bewirken lediglich, dass das Schiff erneut umplatziert wird.

**Zielkante:** Der grau eingefärbte Bereich zeigt an, wo die imperialen Transporter das Spielfeld verlassen müssen, um in Sicherheit zu sein.

## SPIELDAUER

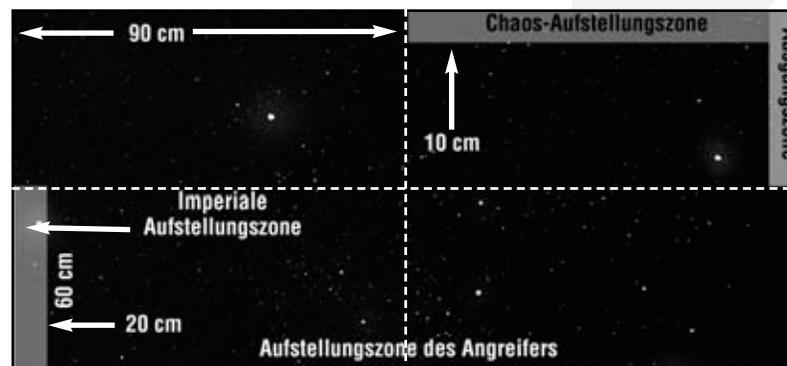
Das Spiel dauert so lange, bis die Siegesbedingungen erfüllt werden, oder bis alle Transporter vernichtet wurden.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der Chaosspieler muss mindestens acht Transporter und 50 % der feindlichen Flotte (in Punkten) vernichten. Dazu zählen auch im Warp verlorene Transporter. Für einen Sieg müssen beide Bedingungen erfüllt sein.

Der imperiale Spieler muss mindestens fünf seiner Transporter sowie 25 % seiner Flotte (in Punkten) über die markierte Spielfeldkante bringen. Für einen Sieg müssen beide Bedingungen erfüllt sein.

Wenn keiner der Spieler die Siegesbedingungen erfüllt, kann die Seite einen knappen Sieg für sich beanspruchen, die mehr Transporter vernichtet (Chaos) bzw. gerettet (Imperium) hat.



# SZENARIO SIEBEN: MACHARIAS UNTERGANG

Der gefürchtete Planetenkiller ist bis kurz vor den Planeten Macharia vorgedrungen, eskortiert von einer beträchtlichen Chaosarmada. Wenn nicht schnell etwas geschieht, wird das Undenkbare passieren! Zumindest weiß man aus Berichten, dass die Armageddonkanone des Planetenkillers längere Zeit zum Aufladen benötigt, um einen ganzen Planeten zu vernichten. Das bedeutet, dass gerade noch genug Zeit sein könnte, die Chaosflotte abzufangen und Macharia vor dem Untergang zu bewahren ...

## STREITKRÄFTE

**Chaos:** Der Chaosspieler verfügt über 1500 Punkte zusätzlich zum Planetenkiller.

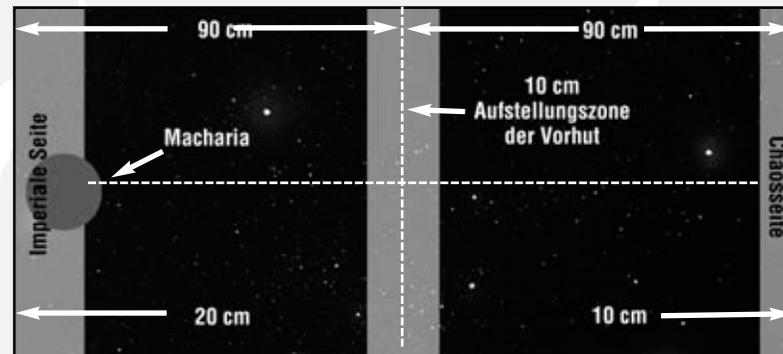
**Imperium:** Dem Imperiumsspieler stehen 2000 Punkte für seine Hauptflotte zur Verfügung. Bis zu 500 der 2000 Punkte dürfen als Vorhut abgespalten werden.

## KAMPFGEBIET

Gespielt wird auf einem Spielfeld mit den Maßen 180 x 120 cm (72 x 48 Zoll). Platziere Macharia in der Mitte der imperialen Spielfeldkante.

## AUFSTELLUNG

1) Der Imperiale Spieler platziert seine Hauptflotte maximal 20 cm von seiner



Tischkante entfernt.

2) Der Chaosspieler platziert seine Flotte, den Planetenkiller ausgenommen, maximal 10 cm von seiner Tischkante entfernt.

3) Der imperiale Spieler darf nun seine Vorhut in dem 10 cm breiten Mittelstreifen platzieren.

4) Der Planetenkiller erreicht im ersten Spielzug das Kampffeld über die Chaos-Spielfeldkante.

## ERSTER SPIELZUG

Der imperiale Spieler beginnt das Spiel.

## SONDERREGELN

In diesem Szenario sind viele Sonderregeln für den Planetenkiller zu beachten. Die Regeln für den Planetenkiller findest du auf Seite 36 im Armada-Ergänzungsband. Zusätzlich kommen die unten stehenden Regeln zur Anwendung.

**Armageddonkanone überladen:** Der Planetenkiller muss seine Hauptbewaffnung erst aufladen, bevor er Macharia den Todesstoß versetzen kann. Zwar kann er sie auch normal einsetzen, aber wenn er das Spiel gewinnen möchte, muss er sie überladen. Zu Beginn jedes Spielzugs kannst du dich entscheiden, ob du mit dem Aufladen der Armageddonkanone beginnen möchtest. Tust du das, lege zu Beginn jedes Spielzugs (beginnend mit diesem) eine Marke neben das Schiff. Sobald 3 Marken angesammelt wurden, muss die Kanone in der Schussphase abgefeuert werden.

**Aufladen der Armageddonkanone:** Während die Kanone auflädt, darf sich der Planetenkiller weder drehen noch seine Lanzen abfeuern oder Sonderbefehle geben. Der Planetenkiller erhält 2 zusätzliche Schilde. Einmal initiiert, kann der Auflade-Prozess nicht rückgängig gemacht werden.

**Abfeuern der Armageddonkanone:** Platziere die Novakanonenschablone am Stiel des Planetenkillers und bewege sie von da 60 cm direkt geradeaus. Beachte, dass die Reichweite nur 60 cm und nicht 90 cm beträgt. Wenn ein Teil der Schablone irgend ein Schiff berührt, wird dies augenblicklich vernichtet. Wenn das Loch in der Schablonenmitte Macharia berührt, wird der Planet zerstört und das Spiel endet.

**Aufladen:** Wenn du aus irgendwelchen Gründen Macharia verfehlst (wie konnte das passieren?!), benötigt der Planetenkiller zwei erfolgreiche *Flugkörper nachladen*-Befehle in zwei aufeinander folgenden Spielzügen, um die Kanone wieder bereit für den Auflade-Prozess zu machen. Währenddessen darf der Planetenkiller keinerlei Waffen abfeuern. Er darf sich nur bewegen.

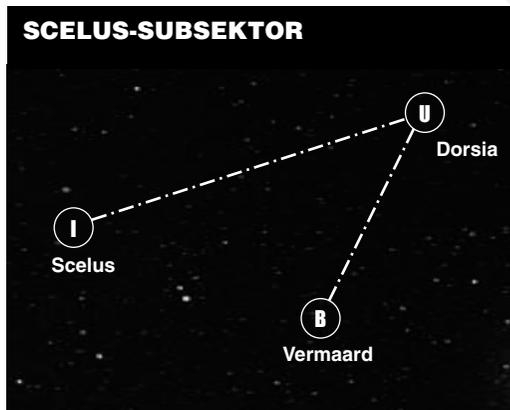
## SPIELDAUER

Das Spiel dauert so lange, bis Macharia zerstört oder der Planetenkiller beschädigt wird.

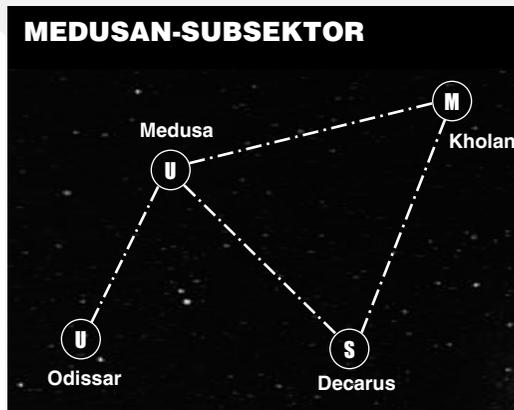
## SIEGESBEDINGUNGEN

Der Chaosspieler muss Macharia vernichten. Der imperiale Spieler muss den Planetenkiller aufhalten, indem er ihn auf (oder unter) seine halbe Schadenskapazität bringt.

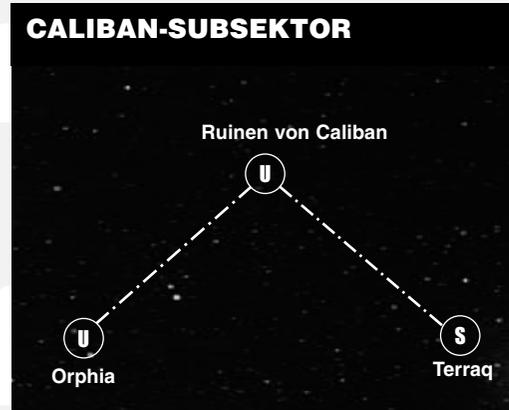
**SCELUS-SUBSEKTOR**



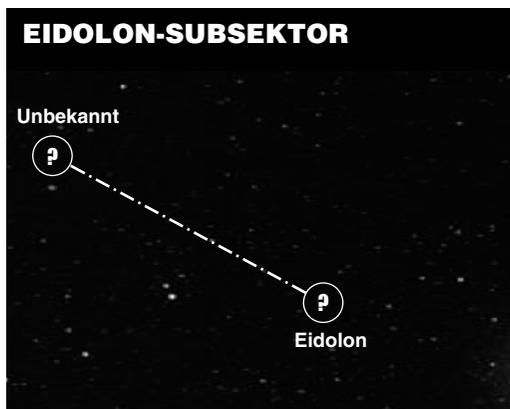
**MEDUSAN-SUBSEKTOR**



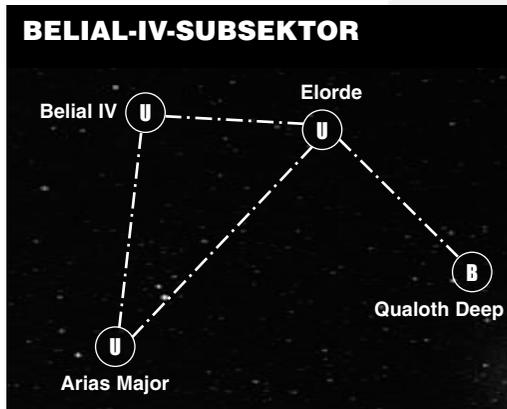
**CALIBAN-SUBSEKTOR**



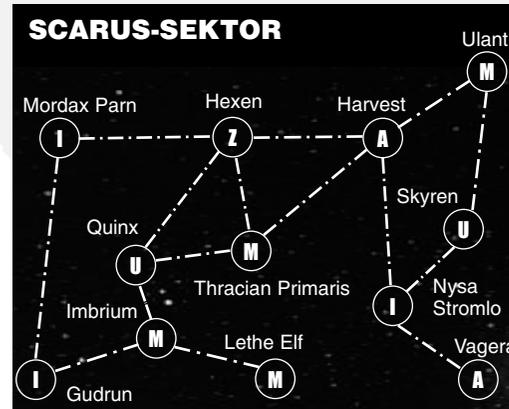
**EIDOLON-SUBSEKTOR**



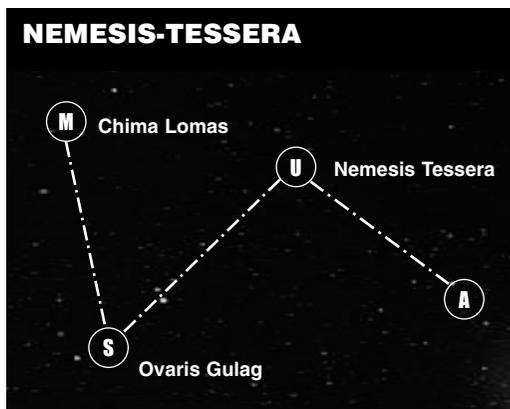
**BELIAL-IV-SUBSEKTOR**



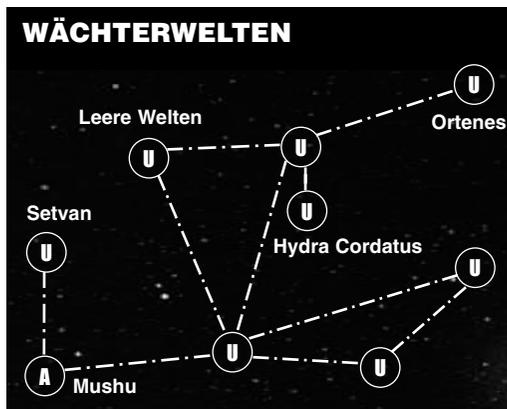
**SCARUS-SEKTOR**



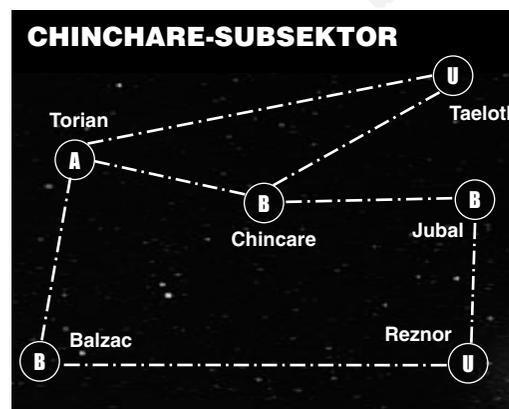
**NEMESIS-TESSERA**



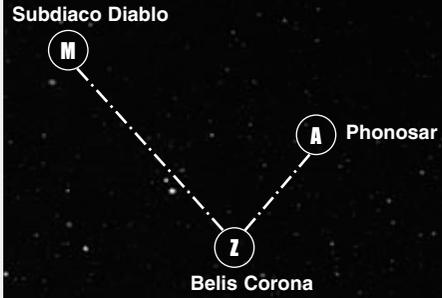
**WÄCHTERWELTEN**



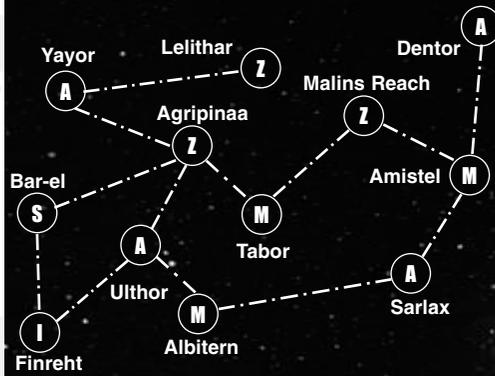
**CHINCHARE-SUBSEKTOR**



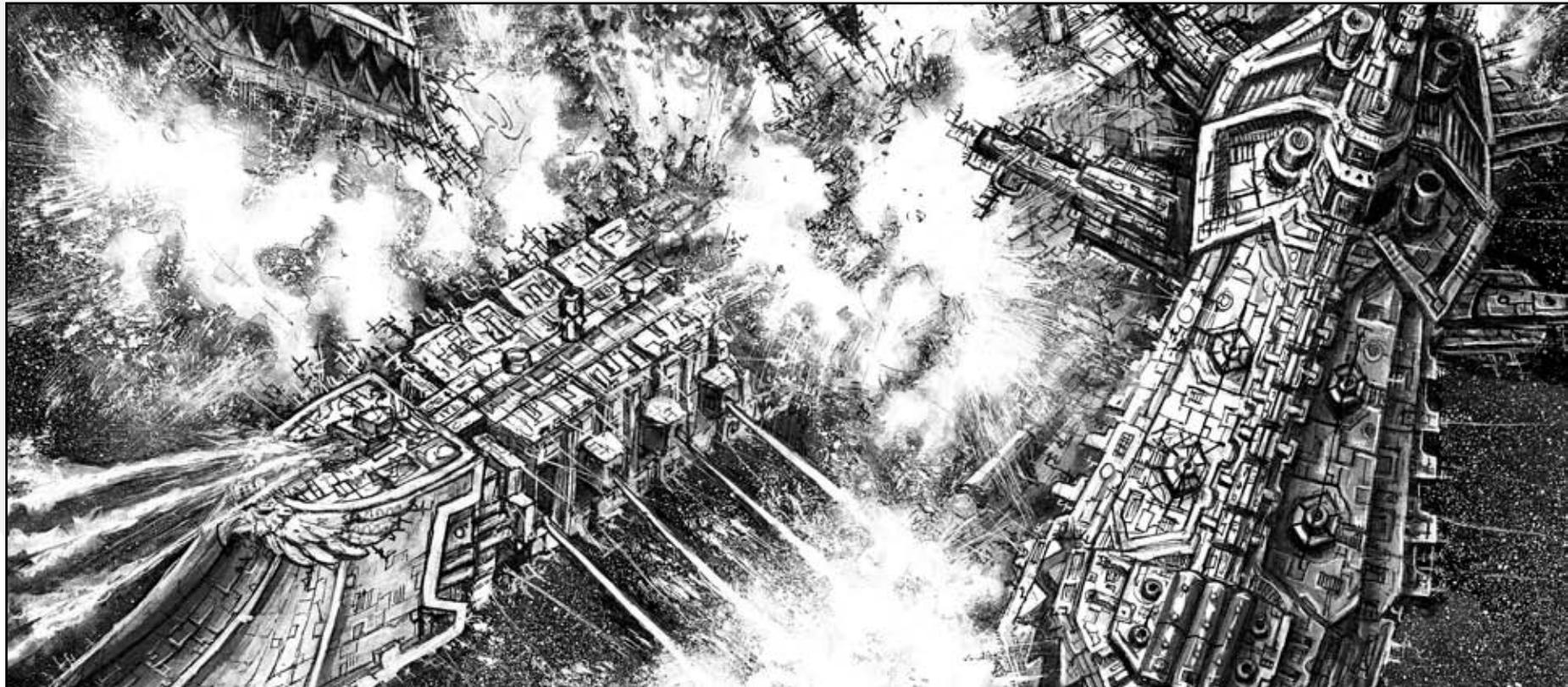
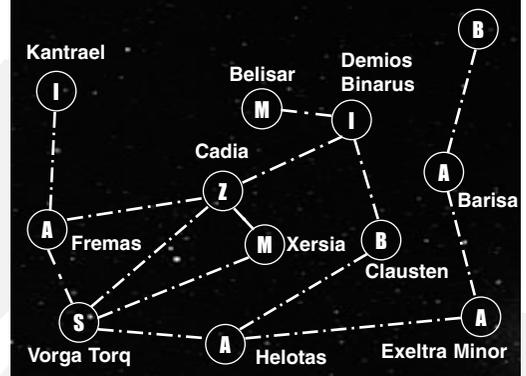
### CORONA-SEKTOR



### AGRIPINAA-SEKTOR



### CADIA-SEKTOR



# APPENDIX I: SONDERAUSSTATTUNGEN

*Viele der Schiffe in diesem Buch verfügen über individuelle Konfigurationen, die meist nur ihrer Klasse vorbehalten sind. Andere Spezialausstattungen hingegen findet man bei Schiffen fast aller Klassen und Völker. Um diese Sonderausstattungen geht es im folgenden Kapitel. Eventuelle Einschränkungen sind im jeweiligen Eintrag vermerkt.*

## SPEZIALTORPEDOS

Es gibt verschiedene Torpedotypen für Großkampfschiffe, die weiter hinten aufgelistet sind. Da sie recht selten (und nicht zu vergessen recht durchschlagskräftig) sind, kannst du sie nicht jedem beliebigen Schiff geben. Stattdessen musst du sie beim Flottenkommando anfragen und dann schauen, ob und welche Torpedos dir zugeteilt werden. Dies stellst du mit einem Wurf auf der Spezialtorpedotabelle fest. Wenn du eine Kampagne spielst und nach dem Spiel eine Waffenmodifikation erhältst, darfst du statt auf der Tabelle für Waffenmodifikationen auf der Tabelle für Spezialtorpedos würfeln, für die üblichen 10 % des Schiffspunktwerts. Wenn du ein Einzelspiel spielst, kannst du dir Würfe auf der Spezialtorpedotabelle für die unten aufgeführten Punkte kaufen.

Stärke	Punktkosten pro Wurf
Bis 6	20 Punkte
7 oder mehr	30 Punkte

Beachte: Es darf nur eine Art Spezialtorpedo pro Schiff verwendet werden! Eskortschwadronen und Verteidigungsanlagen dürfen keine Spezialtorpedos erhalten. Orkschiffe dürfen nur dann Spezialtorpedos erhalten, wenn sie mit erbeuteten Torpedos bestückt sind, in diesem Fall zählen sie als Stärke 6. Eldar und Dark Eldar zahlen die doppelten Punkte (bzw. 20 % der Schiffskosten in einer Kampagne) für Spezialtorpedos, da ihre Torpedos ohnehin schon besser sind! Die Tau, die bereits ihre eigenen Raketen entwickelt haben, dürfen keine Spezialtorpedos verwenden. Gleiches gilt für Tyraniden, die ausschließlich selbst ausgebrütete Torpedos einsetzen dürfen!



W6	ZUGETEILTER TYP
1	Kurzstreckentorpedos*
2	Lenktorpedos*
3	Zielsuchtorpedos
4	Bombardementtorpedos*
5	Melertorpedos
6	Vortextorpedos

Mit einem Stern (\*) gekennzeichnete Torpedos reichen das ganze Spiel. Alle anderen werden nur in ausreichender Zahl für eine Salve geliefert. Im Kampagnenspiel wird das entsprechende Schiff nach jedem Spiel allerdings wieder kostenlos mit der gleichen Art Torpedos aufmunitioniert.

### Wenn die Spezialtorpedos ausgehen

Falls einem Schiff mit Spezialtorpedos die Flugkörper ausgehen, bevor die Spezialtorpedos verschossen wurden, dann hat das Schiff einfach Pech gehabt! Ein Unfall beim Laden oder technische Probleme führen dazu, dass die Spezialtorpedos in diesem Spiel nicht einsetzbar sind.



## Kurzstreckentorpedos

Diese Flugkörper besitzen starke Triebwerke, aber nur geringe Treibstoffreserven. Sie sind wesentlich schneller als gewöhnliche Torpedos, ihnen geht aber anders als normalen Torpedos, die länger mit geringerer Geschwindigkeit fliegen, schnell der Treibstoff aus.

### Sonderregeln

Kurzstreckentorpedos haben eine erhöhte Geschwindigkeit von 40 cm. Um ihren hohen Treibstoffverbrauch darzustellen, wirfst du einen W6, nachdem sich die Torpedomarke bewegt und/oder attackiert hat. Bei einer 6 geht den Torpedos der Treibstoff aus, und die Marke wird durch eine Beschussmarke ersetzt.



## BOMBARDEMENTTORPEDOS

Bombardementtorpedos sind speziell dafür konstruiert, die Atmosphäre eines Planeten zu durchdringen, um Bodenziele zu bombardieren. Im Vergleich zu gewöhnlichen Anti-Schiff-Torpedos haben sie einen sehr großen Detonationsradius, der auf bestmögliche Flächendeckung des Zielgebiets ausgerichtet ist.

### Sonderregeln

Bombardementtorpedos können abgefeuert werden, wenn sich ein Schiff im niederen Orbit befindet, wo sie sich dann wie gewöhnliche Torpedos bewegen (sie werden nicht von der Gravitation des Planeten betroffen). Sie können aber auch ganz normal im Weltraum abgefeuert werden. Jede Salve, die während einer *Planetaren Invasion* auf einen Planeten trifft, erzielt einen zusätzlichen Landungspunkt, wenn die Stärke der Torpedosalve sechs oder weniger beträgt, und zusätzlich zwei Landungspunkte bei einer Stärke von sieben und mehr. Bombardementtorpedos, die Schiffe oder sonstige Ziele im All treffen, ignorieren deren Schilde NICHT. Stattdessen schalten sie Schilde wie

bei einem normalen Beschusstreffer aus und erzeugen entsprechend Beschussmarken (was ja auch recht nützlich sein kann).

## ZIELSUCHTORPEDOS

Die Kunst, „intelligente“ Torpedos herzustellen, ist im Imperium fast in Vergessenheit geraten, aber noch immer werden diese Waffen in geringen Stückzahlen in den Tempeln des Adeptus Mechanicus auf dem Mars produziert. Logikmaschinen und Matrikulatoren in den Torpedos befähigen diese, den Angriffsvektor zu berechnen, der die größte Wahrscheinlichkeit für einen erfolgreichen Treffer besitzt. Der Nachteil von Zielsuchtorpedos (außer ihrer Seltenheit) ist die Anfälligkeit der Sensoren, mit denen sie Feinschiffe orten, da diese leicht durch Trümmer und Strahlungsfelder gestört werden können, was oft zu einer vorzeitigen Detonation der Salve führt.

### Sonderregeln

Eine Salve Zielsuchtorpedos richtet sich zu Beginn der Flugkörperphase bis zu 45° in Richtung des nächsten Feindschiffs aus. Wenn sich mehrere Feindschiffe in gleicher Entfernung befinden, wird sich die Salve auf das größte Schiff ausrichten. Zielsuchtorpedos, die sich durch eine Beschussmarke bewegen, detonieren bei einer 5 oder 6 auf einem W6. Die Logikmaschinen bewirken außerdem, dass die Zielsuchtorpedos keine eigenen Schiffe angreifen, wenn sie in Kontakt mit deren Base gelangen.

## LENKTORPEDOS

Lenktorpedos werden von dem Schiff, das sie abgefeuert hat, per Telemetriedaten gelenkt, wodurch sie direkt auf ein Ziel zusteuern und sogar ein einzelnes Schiff im Durcheinander der Schlacht anvisieren können. Zwar wird für die Steuerung Mikrowellenkommunikation verwendet, trotzdem sind diese Torpedos anfällig für Störversuche des Gegners.

### Sonderregeln

Lenktorpedos dürfen sich zu Beginn der Flugkörperphase bis zu 45° drehen, wenn dem Schiff, das sie abgefeuert hat, ein Kommandotest gelingt. Falls dieser misslingt, darf ein Feindschiff versuchen, den

Torpedos falsche Befehle zu geben, indem es einen Kommandotest besteht. Gelingt dem Gegner dies, so darf er statt des Eigentümers die Torpedos drehen!

## MELTERTORPEDOS

Meltortorpedos sind mit multiplen Meltersprengköpfen bestückt, die beim Aufprall in einem gewaltigen nuklearen Feuerball explodieren. Diese Explosion brennt sich durch die Hülle und droht, das ganze Schiff in einem höllischen Inferno zu verschlingen.

### Sonderregeln

Treffer durch Meltortorpedos verursachen keine Schadenspunkte. Stattdessen verursacht jeder Treffer den Effekt des kritischen Treffers *Feuer an Bord!* Ein Schiff, das selbst Meltortorpedos führt und einen kritischen Treffer am Bug erhält (oder wo immer sich die Torpedos befinden), erleidet zusätzlich W3 kritische Treffer mit dem Effekt *Feuer an Bord!*

## VORTEXTORPEDOS

Vortextorpedos tragen Sprengköpfe, die bei der Explosion instabile Warplöcher erzeugen. Der hierdurch angerichtete Schaden ist furchtbar; ganze Sektionen werden in den Warp gesaugt oder zwischen den Dimensionen zerquetscht!

### Sonderregeln

Treffer durch Vortextorpedos richten automatisch kritischen Schaden an. Ein Schiff, das selbst Vortextorpedos führt und einen kritischen Treffer am Bug (oder wo immer sich die Torpedos befinden) erhält, erleidet zusätzlich W3 kritische Treffer.

„Noch nie hatte ich etwas in der Art gesehen, und beim Imperator, ich will es nicht noch einmal sehen müssen! Torpedosalve um Torpedosalve schoss aus dem Asteroidenfeld auf uns zu. Eines der Begleitschiffe traf es zuerst, und ich sah, wie es sich irgendwie zusammenfaltete und spurlos verschwand. Woher kamen die Torpedos? Oder besser: Was gab es dort, dass man es mit solchen Waffen bewachte? Aber ich wette, es wird Narren geben, die es herauszufinden versuchen.“

**TORPEDOBOMBER**

*Torpedobomber sind normale Bomber, die so umgebaut wurden, dass sie kleinere Torpedos transportieren können. Dadurch vermögen sie ihre tödliche Fracht aus relativ sicherer Entfernung auf feindliche Schiffe abzufeuern.*

**Erwerb**

Jedes Schiff mit Flughangars kann für +10 Punkte je Stärkepunkt Torpedobomber erhalten. Ein schwerer Styx-Chaoskreuzer müsste beispielsweise +60 Punkte bezahlen, während ein imperialer Diktator-Kreuzer für +40 Punkte aufgerüstet werden könnte. Wegen der Überlegenheit von Eldar-, Dark Eldar- und Tau-Flugkörpern müssen diese Völker +15 Punkte pro Stärkepunkt bezahlen. Ein Blizzard-Kreuzer der Eldar könnte also für +60 Punkte aufgerüstet werden. Bei Orkschiffen sind die Kosten im jeweiligen Schiffsprofil angegeben, da ihre Flughangars variable Stärke besitzen.

**Einsatz**

Schwadronen aus Torpedobombern agieren genau wie gewöhnliche Bomber. Sie können sich 20 cm pro Flugkörperphase bewegen und zählen, abgesehen von ihrer Bewaffnung, in jeder Hinsicht als normale Bomber.

**Angriff**

Jede Schwadron Torpedobomber kann zu Beginn einer beliebigen Flugkörperphase durch eine Stärke-2-Torpedosalve ersetzt werden. Die Torpedos funktionieren genau wie gewöhnliche Torpedos, haben aber einen kleineren Treibstoffvorrat. Aus diesem Grund werden sie am Ende derselben Flugkörperphase, in der sie abgeschossen wurden, wieder entfernt. Eine Welle aus Torpedobombern kann genau wie eine Schwadron aus Schiffen eine Torpedosalve kombinieren.

Beachte, dass Ork-Torpedobomber nicht andere Bomber abfangen können (im Gegensatz zu herkömmlichen Kampfbombaz) – sie sind wegen ihrer Fracht einfach zu träge.

**ORBITALMINEN**

*Während der Blockade von Port Maw benutzten viele Chaos-Überfallkommandos Styx- und Devastorkreuzer, um die obere Biosphäre mit Orbitalminen zu blockieren. In einer Schlacht Minen mitzuführen ist allerdings besonders riskant, und der Devastor-Kreuzer Attentäter wurde von einer Schwadron Gladius-Fregatten kritisch beschädigt, als noch nicht gestartete Orbitalminen in seinen Hangars explodierten. Kapitän Grenfelds Hammer der Gerechtigkeit vernichtete das Schiff dann endgültig mit einem gezielten Novakanonentreffer.*

**Erwerb**

Jedes Schiff kann für +5 Punkte pro Flughangar Orbitalminen anstelle von Fliegern erhalten. Nur Kreuzer können mit Orbitalminen ausgestattet werden; Schlachtschiffe sind zu selten und zu kostbar für solche erwiesenermaßen riskanten Optionen.

**Einsatz**

Pro Hangarstärkepunkt kann eine Orbitalmine genau wie Fliegerschwadronen gestartet werden. Orbitalminen können nicht in Wellen organisiert werden.

**Angriff**

Orbitalminen sind Flugkörper, die gemäß der Standardregeln für Minen (S. 142 im Raumflotte Gothic Regelbuch) eingesetzt werden. Beachte, dass Abwehrtürme nur gegen eine Flugkörperart eingesetzt werden können.

Wenn ein Schiff mit Orbitalminen einen kritischen Treffer erleidet, der die Flughangars betrifft, erleidet es zusätzlich W3 Schadenspunkte, da die Minen detonieren! Wenn dem Schiff vorher die Flugkörper ausgegangen sind, erleidet es keinen zusätzlichen Schaden.

**Anmerkung der Designer:** Diese Option ist wirklich selten! Deswegen sollten die Spieler eine Begrenzung von einem oder höchstens zwei Minenschiffen pro Flotte festlegen.

Fünftzehn Orks auf'm Brokk'nsschiff,  
Ham' voll'n Mensch'nsschiff im Visier,  
Sie grunz'n durch gebleckte Zähne  
Und schrei'n: „Das da, das holen wir!“

Vierzehn Orks auf'm Mensch'nsschiff,  
Hau'n alles kurz und klein,  
Sie grunz'n durch gebleckte Zähne:  
„Soll dat da etwa alles sein?“

Dreizehn Orks seh'n des Käpt'ns Kiste,  
In der Kajüte offen steh'n,  
Sie grunz'n durch gebleckte Zähne:  
„Finger wech', hab's zuerst geseh'n!“

Ein Ork bleibt übrig (mit die Kiste),  
Und kann's noch gar nich richtig fassen,  
Er grunzt durch die gebleckt'n Zähne:  
„Hätt' ich den Pilot mal leb'n lass'n ...“

Altes Raumfahrerlied der Orks



# APPENDIX II: WEITERE SCHIFFE

*Die meisten Schiffe einer Flotte werden aus der Flottenliste des jeweiligen Volks ausgewählt. Es gibt jedoch Schiffstypen, die von nahezu allen Völkern eingesetzt werden – kleine Unterstützungs- und Transportschiffe, die in speziellen Szenarios benötigt werden. Diese Schiffe unterscheiden sich von Volk zu Volk nur sehr geringfügig, und daher stellen wir hier Regeln für Schiffe vor, die von jeder Flotte eingesetzt werden dürfen.*

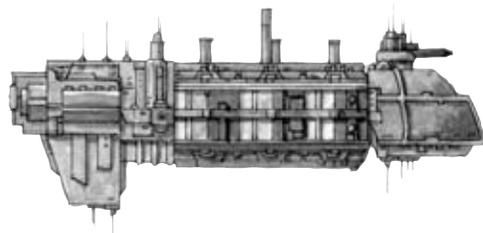
## HANDELSZERSTÖRER, BEWAFFNETE TRANSPORTER & BEGLEITTRÄGER

Diese Schiffe sind eine interessante Ergänzung für Konvoi-Szenarios. Du darfst reguläre Transporter gegen diese Schiffe umtauschen, indem du einfach die angegebenen Punktekosten bezahlst. Wenn du zum Beispiel acht Transporter hast und möchtest vier davon durch bewaffnete Transporter ersetzen, bezahlst du dafür 80 Punkte.

## SCHWERE TRANSPORTER

Schwere Transporter werden eingesetzt, indem du einfach zwei normale durch einen schweren Transporter ersetzt. Maximal ein Drittel deiner Transporter dürfen schwere Transporter sein. Als Modelle kannst du die alten Spacefleet-Modelle verwenden oder die herkömmlichen imperialen Transporter umbauen. Zudem bietet Forge World eine Reihe Transporter aus Resin an, die ebenfalls als schwere Transporter dienen können.

## BEGLEITTRÄGER ..... 60 Punkte



*Sonderregeln: Beim Ermitteln der Siegespunkte zählen Begleitträger nicht als Transporter. Tests für Flugkörper nachladen werden mit -1 auf den MW durchgeführt*

Transporterrümpfe werden häufig in Begleitträger umgebaut, indem man die Frachträume durch Flughangars ersetzt. Wegen des begrenzten Raums kommt es aber oft zu Unfällen, und auch die Fliegerkapazität lässt zu wünschen übrig.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/l	15 cm	45°	1	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Flughangars - Steuerbord		Jäger: 30 cm Bomber: 20 cm	1		-
Flughangars - Backbord		Jäger: 30 cm Bomber: 20 cm	1		-
Waffenbatterie - Deck		15 cm	2		Front/Links/Rechts

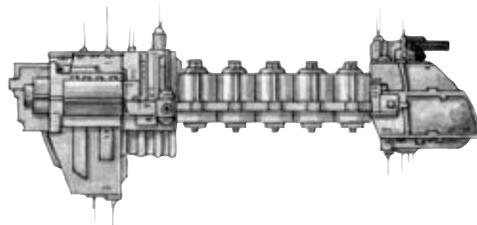
# HANDELSZERSTÖRER ..... 60 Punkte

Transporter werden gelegentlich zu Kriegsschiffen umkonfiguriert und als bewaffnete Handelszerstörer in Konvois eingesetzt. Diese Schiffe verbergen ihre Bewaffnung, bis der Gegner nahe genug ist, um ihm mit ihrer starken Bewaffnung eine böse Überraschung zu bereiten.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	15 cm	45°	2	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Waffenbatterie - Deck		30 cm	3		Links/Front/Rechts
Lanzenbatterie		30 cm	1		Front

**Sonderregeln:** Handelszerstörer werden beim Platzieren als normale Transporter deklariert; der sie steuernde Spieler muss zu Spielbeginn notieren, welche Transporter Handelszerstörer sind. Der Spieler darf dann jederzeit im Spiel einen Handelszerstörer als solchen offenbaren. Er wird natürlich auch enttarnt, sobald er zwei Treffer durch Beschuss erleidet (und somit zwei Beschussmarken erhält). Es ist erlaubt, nur einen Abwehrturm zu nutzen, um einen Handelszerstörer gegen Flugkörper zu verteidigen, um seine wahre Identität zu verbergen. Handelszerstörer zählen beim Ermitteln von Siegespunkten nicht als Transporter.

# BEWAFFNETER TRANSPORTER ..... 20 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	15 cm	45°	1	5+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Waffenbatterie - Deck		30 cm	3		Links/Front/Rechts

Häufig werden Transporter, die in gefährlichen Regionen operieren, mit besseren Waffensystemen ausgestattet, die von ausgebildeten Geschützmannschaften bedient werden. Manchmal bringt es sogar etwas.

Weniger häufig kommt es vor, dass solche Transporter militärische Aufgaben übernehmen, um zum Beispiel einer isolierten Flotte etwas Feuerkraft zu leihen.

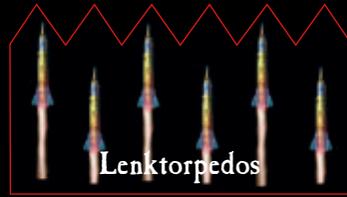
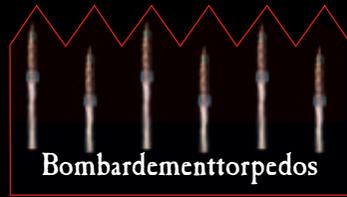
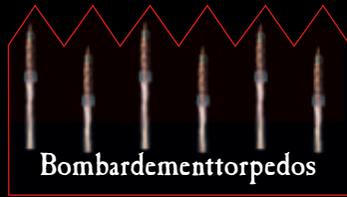
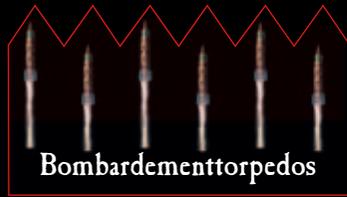
**Sonderregeln:** Ein bewaffneter Transporter kann für seine Waffensysteme Laderaum aufgeben, daher zählt er nur als halber Transporter. Runde am Spielende eventuelle Brüche ab. Ein Beispiel: Wenn nur ein bewaffneter Transporter und sonst nichts vom Konvoi übrig bleibt, dann hat es spieltechnisch kein einziger Transporter geschafft.

# SCHWERER TRANSPORTER ..... Punkte: Spezial

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	15 cm	45°	2	5+	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		15 cm	3		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		15 cm	3		Rechts
Waffenbatterie - Deck		15 cm	2		Links/Front/Rechts

Nicht alle Handelsschiffe fallen in die Kategorie des „kleinen Transporters“. Manche Fracht- und Containerschiffe besitzen die Tonnage eines Panzerkreuzers! Solche Schiffe begleiten meist Freihändlerflotten, die undentdeckte oder wenig erforschte Gebiete des Segmentums Solar bereisen.

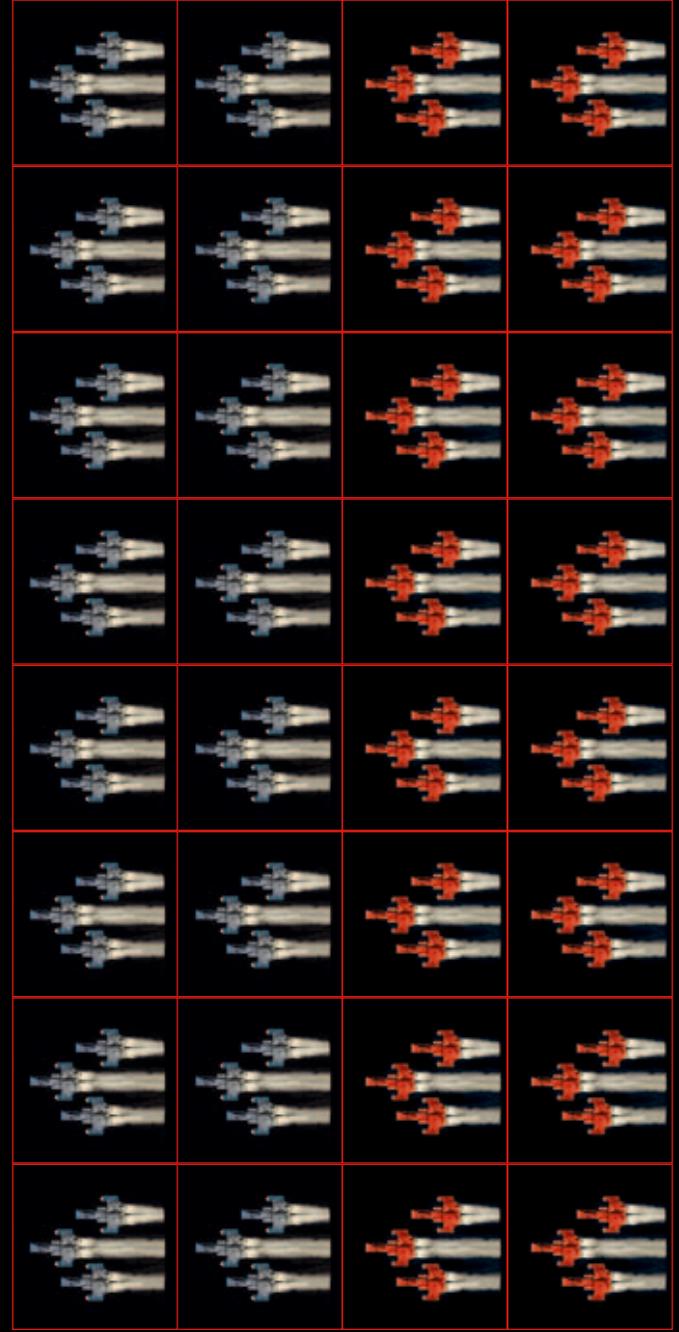
Trotz ihrer Größe verfügen sie kaum über Waffen und sind somit wesentlich anfälliger gegen Überfälle als ein „echtes“ Großkampfschiff.



### TORPEDOBOMBER- & SPEZIALTORPEDO-MARKER

Schneide diese Marker aus, um die in diesem Buch beschriebenen Spezialtorpedos und Torpedobomber darzustellen. Denk bei den Torpedos daran, ein paar der großen Sechserreihen für kleinere Salven zu zerschneiden.

© Copyright Games Workshop 2005. Du darfst diese Seite zum persönlichen Gebrauch für Spiele mit Raumpflote Gothic kopieren. Alle sonstigen Rechte vorbehalten. Raumpflote Gothic, Games Workshop und alle zugehörigen Marken, Völker, Völkersymbole, Einheiten, Namen, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen aus dem Warhammer 40.000 Universum sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, verscheidentlich in Großbritannien und anderen Ländern der Welt registriert. Alle Rechte vorbehalten.



**Raumflotte Gothic: Armada** ist ein Ergänzungsbuch für das Spiel **Raumflotte Gothic** und enthält neue Regeln, Schiffsprofile und Flottenlisten für viele der wichtigsten raumfahrenden Völker des 41. Jahrtausends. In diesem Buch findest du mehr als 48 neue Schiffsklassen und komplette Flottenlisten für eine ganze Anzahl von Völkern. Zudem deckt **Armada** zwei der größten Kriege ab, deren Zeuge die Galaxis je gewesen ist, und enthält neues Hintergrundmaterial, Karten und Kampagnenregeln für diese Konflikte.

### SCHIFFSKLASSEN

Raumflotte Gothic: Armada beinhaltet neue Schiffsklassen für Imperiale Flotte sowie die Flotten der Space Marines, des Chaos, der Eldar, Dark Eldar, Orks, Necrons, Tyraniden und Tau.

### FLOTTENLISTEN

Raumflotte Gothic: Armada enthält die folgenden Flottenlisten:

- Raumflotte Armageddon
- Segmentum Obscurus Bastionsflottenliste
- Raumflotte Cadia
- Codex Astartes Space Marine Flotten
- Abbadons 13. Schwarzer Kreuzzug
- Eldarkorsarenflotten des späten Gothic-Krieges
- Dark Eldar Piratenflotten
- Waaagh!-Flotten im 3. Krieg um Armageddon
- Necron Ernteflotten
- Erkundungsflotten der Tyraniden
- Schwarmflotten der Tyraniden
- Tau Kor'Vattra-Flotten

### KAMPAGNEN

Raumflotte Gothic: Armada deckt die folgenden Kampagnen ab:

- Der Dritte Krieg um Armageddon
- Abaddons 13. Schwarzer Kreuzzug

### NEUBESTÜCKUNG

Raumflotte Gothic: Armada enthält Einzelheiten über eine Vielzahl von Schiffs-Neubestückungen, darunter Torpedobomber, Spezialtorpedos (z. B. mit Melter- und Vortex-Sprengköpfen) und eine Auswahl an alternativen Frachtern und Konvoischiffen.

**UM DEN INHALT DIESES BUCHES VERWENDEN ZU KÖNNEN,  
BENÖTIGST DU DAS SPIEL RAUMFLOTTE GOTHIC.**



**GAMES WORKSHOP**

[www.games-workshop.de/gothic](http://www.games-workshop.de/gothic)

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/Imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Warenzeichen, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2006, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.



Hergestellt in  
Deutschland



CITADEL  
MINIATUREN®