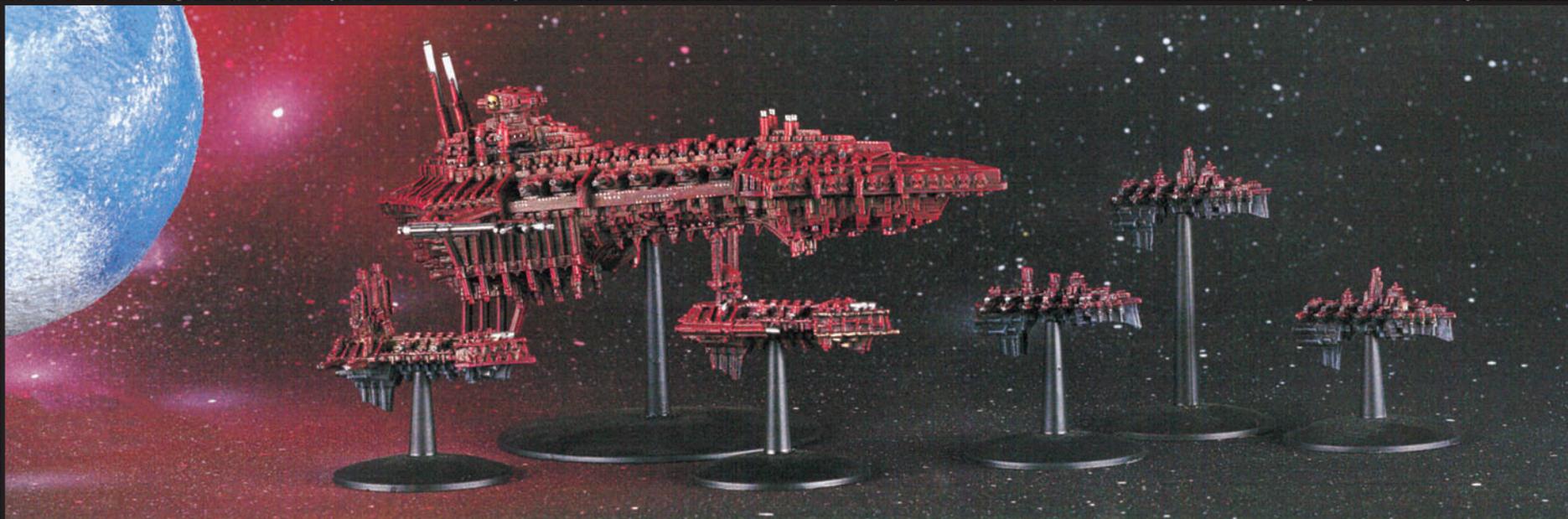
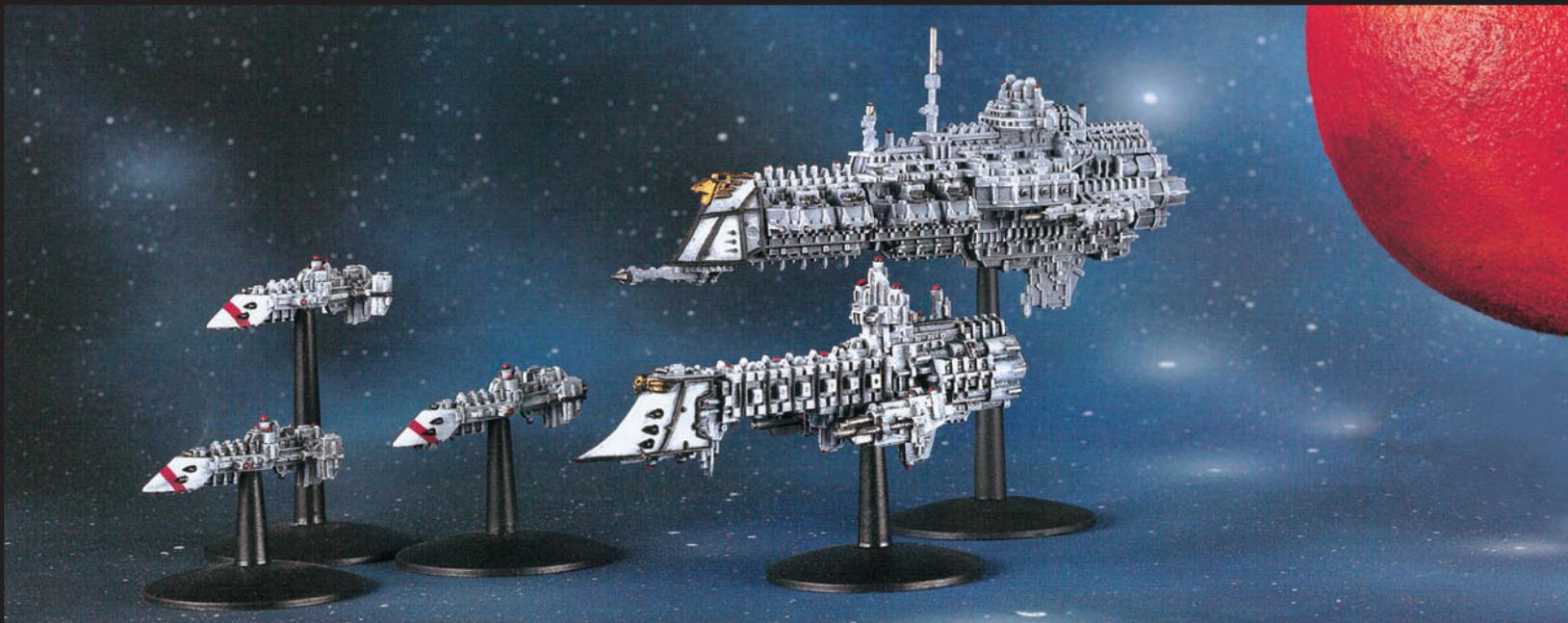


Rechts:
Beschützer des Gothic Sektors. Ein imperialer Kreuzer der Kolossus-Klasse wird von einem leichten Kreuzer der Armatus-Klasse und einer Schwadron Kobrazierstörer ins Gefecht begleitet.

Unten:
Die tödliche Bedrohung. Ein Schlachtschiff der Desolator-Klasse, von denen mehrere auf Seiten des Chaos am Gothic Krieg teilnahmen, begleitet von Zerstörern der Fluch- und Zorn-Klasse.





Zehntausend Jahre sind vergangen, seit die Menschheit zu den Sternen zurückkehrte, um das einzufordern, was im Zeitalter des Weltenbrands verloren ging. Angeführt durch den unsterblichen Imperator und seine heiligen Primarchen erhob sich die Menschheit vor zehn Jahrtausenden aus dem Abgrund der Barbarei und schlug die Dunkelheit während der legendären Zeit des Großen Kreuzzugs zurück. Ein neues Zeitalter war geboren – das Zeitalter des Imperiums.

Die glänzenden Errungenschaften des Dunklen Zeitalters der Technologie waren gänzlich verloren gegangen, begraben unter unzähligen Jahrhunderten der Angst und Abscheu. Die Welten der Menschheit hatten sich über die gesamte Galaxis verstreut, getrennt durch die gewaltigen Abgründe des interstellaren Raums. Doch das Zeitalter des Imperiums brachte das Licht des Imperators zu Millionen von Welten zurück. Es errichtete ein eisernes Regime, das sich auf Fleisch und Blut, endloses Schuftentum, monumentale Opfer und gedankenlose Loyalität zu Terra gründet. Riesige Schiffe segeln durch das Nichts, ihre Waffen jederzeit bereit, den flammenden Tod auf die Feinde des göttlichen Imperators herabregnen zu lassen.

Doch dies genügt nicht, um die zerbrechlichen Welten der Menschheit vor einem grausamen und gnadenlosen Universum zu schützen.

Es genügt nicht als Schutz gegen die unzähligen Grauen, die auf vergessenen Planeten lauern, die außerirdischen Völker, die Jagd auf die verstreuten Außenposten der Menschheit machen, und die elenden Ketzer, die sich dem Willen des Imperators widersetzen.

Und selbst diese Bedrohungen verblassen gegen den uralten und unvergänglichen Haß der Verräter, die ihre Waffen gegen den Imperator erhoben, als das Imperium noch jung war. Verräter, die ihre Seele den dunklen und entsetzlichen Göttern des Chaos verschrieben haben. Verräter, die den unsterblichen Imperator tödlich verwundeten und dazu verdammten, sein ewiges Refugium im Goldenen Thron aufzusuchen, der seine Essenz nur durch das Opfer zahlloser Menschen aus dem ganzen Imperium erhalten kann. Indem sich der Imperator für die Menschheit aufopferte, konnte er die Diener des Bösen besiegen und zu ihren entsetzlichen Herren im Reich des Chaos verbannen. Doch selbst zehn Jahrtausende haben ihren Durst nach Rache nicht versiegen lassen, und noch immer schmieden sie ihre Pläne zur endgültigen Unterwerfung der Menschheit.

Dies ist das Zeitalter des Imperiums. Eine Zeit des Krieges und des Grauens, der großen Raumflotten und mächtigen Armeen, der selbstlosen Heldentaten und der finstersten Ehrlosigkeit.

Falls du dich diesen dunklen Zeiten zu stellen wagst, so lies denn weiter.



RAUMFLOTTE GOTHIC

Spieldesign und Entwicklung

Andy Chambers,
Gavin Thorpe, Jervis Johnson

Box-Illustration

John Blanche

Regelbuch-Coverillustration

Richard Wright

Illustrationen im Buch

John Blanche, Alex Boyd, Wayne England, Des Hanley, Neil Hodgson, Nuala Kennedy, Paul Smith, John Wigley

Miniaturendesigner

Tim Adcock und Dave Andrews

Modellbauer

Owen Branham, Mark Jones, Chris Smart

Grafikdesign

Wayne England und Talima Fox

Übersetzung aus dem Englischen

Jens Géffert, Maik Knopf und Christian Lonsing

Miniaturenbemaler

Dave Thomas, Matt Parks, Keith Robertson, Martin Footit, Stuart Thomas, Richard Baker, Neil Green

Dank an: Pete Haines, Gary "Slim" Parsons, Roger Gerrish, Jes Goodwin, Rick Priestley, John Carter, Che Webster, Richard Hodgkinson und jeden, der uns mit Rat und Tat zur Seite stand.

INHALT

| | | | | | |
|---|----|--|----|---|-----|
| EINFÜHRUNG | 4 | ENDPHASE | 34 | NEBENMISSIONEN | 82 |
| SPIELMATERIALIEN | 5 | PLANETARE VERTEIDIGER | 36 | DIE GALAXIS | |
| SPIELPRINZIPIEN | 6 | SCHWADRONEN | 37 | IM 41. JAHRTAUSEND | 85 |
| SCHIFFSTYPEN | 8 | DAS SPIELFELD | 40 | SCHIFFE DES GOTHIC SEKTORS | 103 |
| MORALWERT | 10 | HIMMELSKÖRPER | 41 | SCHIFFE DES GOTHIC SEKTORS | 106 |
| SONDERBEFEHLE | 11 | KAMPFGEBIETE | 42 | SEGMENTUM OBSCURUS, SEKTORFLOTTE GOTHIC | 115 |
| DER SPIELZUG | 13 | HIMMELSKÖRPER AUF DEM SPIELFELD | 44 | ABADDONS FLOTTE | 116 |
| UNTERTEILUNG DES SPIELZUGS | 14 | KOSMISCHE PHÄNOMENE | 47 | CHAOSINVASIONSFLOTTEN IM GOTHIC SEKTOR | 128 |
| DIE BEWEGUNGSPHASE | 15 | KÄMPFE IM NIEDEREN ORBIT | 48 | ELDARKORSAREN | 129 |
| GRUNDBEWEGUNGEN | 16 | DIE KUNST DES SCHIFFSBAUS | 49 | ELDARKORSARENFLOTTEN IM GOTHIC SEKTOR | 134 |
| DIE SCHUSSPHASE | 18 | SZENARIEN | 65 | ORKPIRATEN | 135 |
| DIREKTER BESCHUSS | 19 | DIE SZENARIEN | 66 | ORKPIRATEN DER ZYKLOPENBALLUNG | 139 |
| SCHADEN | 23 | SZENARIO 1: KREUZERKAMPF | 68 | PLANETARE VERTEIDIGUNGSANLAGEN | 140 |
| DIE FLUGKÖRPERPHASE | 27 | SZENARIO 2: DER KÖDER | 70 | PLANETARE VERTEIDIGUNGS- | |
| FLUGKÖRPERTYPEN | 28 | SZENARIO 3: ÜBERFALL | 71 | ANLAGEN IM GOTHIC SEKTOR | 147 |
| DIE ENDPHASE | 31 | SZENARIO 4: ÜBERRASCHUNGSANGRIFF | 72 | KAMPAGNENREGELN | 148 |
| REGELN FÜR | | SZENARIO 5: BLOCKADEBRECHER | 73 | VOR DEM SPIEL | 150 |
| FORTGESCHRITTENE | 32 | SZENARIO 6: KONVOI | 74 | NACH DEM SPIEL | 152 |
| BEWEGUNGSPHASE | 33 | SZENARIO 7: PLANETARE INVASION | 76 | DIE SUBSEKTORKARTEN | 158 |
| | | SZENARIO 8: ESKALATION | 77 | ANMERKUNGEN DES DESIGNERS | 160 |
| | | SZENARIO 9: EXTERMINATUS | 78 | | |
| | | SZENARIO 10: RAUMSCHLACHT | 80 | | |

EINFÜHRUNG



Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb von Raumflotte Gothic, dem Weltraumgefechtssimulator, der im Gothic-Krieg des 41. Jahrtausends angesiedelt ist – einem grausamen Zeitalter, in dem das Imperium der Menschheit in einer lebensgefährlichen Galaxis ums Überleben kämpfen muß. Raumflotte Gothic erlaubt dir, ganze Flotten aus Kriegsschiffen in tödlichen Konflikten zwischen den Sternen zu kommandieren, ob als Retter der Menschheit oder ihre Nemesis.

Dieser erste Abschnitt von Raumflotte Gothic beinhaltet die Grundregeln des Spiels, das Grundprinzip, nach dem sich die Schiffe bewegen und kämpfen. Spätere Abschnitte umfassen die Geschichte des Gothic-Kriegs und wie man eine Reihe von Spielen zu einer Kampagne zusammenfassen kann. Zum Spielen brauchst du nicht alle Regeln auf einmal zu lernen, in der Tat würde dies zu mehr Verwirrung als Nutzen führen. Die wenigsten Spiele, besonders wenn du gerade erst mit Raumflotte Gothic anfängst, greifen auf alle Regeln zurück. Unser Tip lautet, die Regeln erst einmal zu überfliegen. Du brauchst nicht jedes einzelne Wort zu lesen, es genügt, wenn du dir einen Überblick verschaffst und weißt, wo du welche Regeln finden kannst. Danach fängst du am besten sofort mit dem Spielen an! Wenn du dann in Situationen kommst, bei denen du dir nicht sicher bist, wie sie zu lösen sind, schaust du einfach im entsprechenden Kapitel nach und liest dir die entsprechenden Regeln durch.

Die Kapitel über Einheitentypen, Moralwerttests, den Spielzug, die Bewegungsphase, die Schußphase, die Flugkörperphase und die Endphase enthalten alle Grundregeln, die du zum Spielen benötigst, und dort wirst du auch die Antwort auf die meisten Fragen finden. Wenn du auf diese Weise mit dem Spielen anfängst, wirst du die Grundregeln in den ersten paar Spielen weit genug verstanden haben, daß du zum Spielen nur noch den Referenzbogen brauchst, auf dem alle wichtigen Tabellen usw. verzeichnet sind.

Wenn du dann neue Elemente in deine Spiele aufnimmst, wie zum Beispiel Schwadronen, Flieger und gewaltige Schlachtschiffe, kannst du dir vorher einfach die entsprechenden Regeln nochmal durchlesen, um dein Gedächtnis aufzufrischen.

Das Raumflotte Gothic Buch unterteilt sich in sechs Sektionen mit Regeln, Fortgeschrittenenregeln, einer Bemalanleitung für deine Modelle, Szenarien, Hintergrundinformationen, sowie nützlichen Tips zum Spielen einer Gothic-Kampagne.

Die Grundregeln liefern alle Regeln, die du zum Austragen von Weltraumgefechten benötigst. Schiffstypen, Moralwert, Sonderbefehle, Bewegung, Schießen, Waffen und Schadensauswirkungen werden hier erklärt.

Die Fortgeschrittenenregeln führen Sonderregeln für Ramm- und Enteraktionen, in Schwadronen organisierte Schiffe, Planetare Verteidiger und Himmelskörper (Planeten, Asteroiden, etc.) ein.

Die Bemal- und Bastelanleitung führt dich schrittweise in die Bemalung deiner Modelle ein, bietet Beispiele für Flottenschemata, sowie Tips zum Basteln und Umbauen deiner Schiffe, Planetaren Verteidiger und Himmelskörper.

Das Kapitel Szenarien bietet dir zehn Szenarien zum Spielen, sowie Nebenmissionen, um die Spiele noch interessanter zu gestalten.

Der Gothic-Krieg beschreibt den geschichtlichen Verlauf des Konflikts, auf dem das Spielsystem von Raumflotte Gothic basiert, mit Informationen über die beteiligten Schiffe, Flottenlisten zum Zusammenstellen deiner eigenen Flotten, sowie Sonderregeln und Flottenlisten für Orkpiraten und Eldar Korsaren.

Die Kampagnenregeln erklären, wie man eine ganze Gothic-Kampagne aufziehen kann, indem man mehrere Spiele aneinanderreihet. Das Kapitel enthält Regeln für Erfahrung, das Hinzugewinnen (und Verlieren) von Ruhm, Reparaturen, Aufrüstmöglichkeiten und die Eroberung von Sternensystemen.

Der erste Teil dieses Buchs, den du gerade liest, erklärt die spieltechnischen Hintergründe von Raumflotte Gothic, den Maßstab, in dem gespielt wird, was du zum Spielen benötigst, und so weiter. Selbst wenn du dich bereits mit Tabletopspielen auskennst, ist dieser Abschnitt nützlich zu lesen, bevor du dich dem Rest des Buchs zuwendest.

Krieg ist Frieden,
Freiheit ist Sklaverei,
Ignoranz ist Stärke.

Deckenschrift der Hauptkapelle
der Heiligen Rechtschaffenheit

SPIELMATERIALIEN

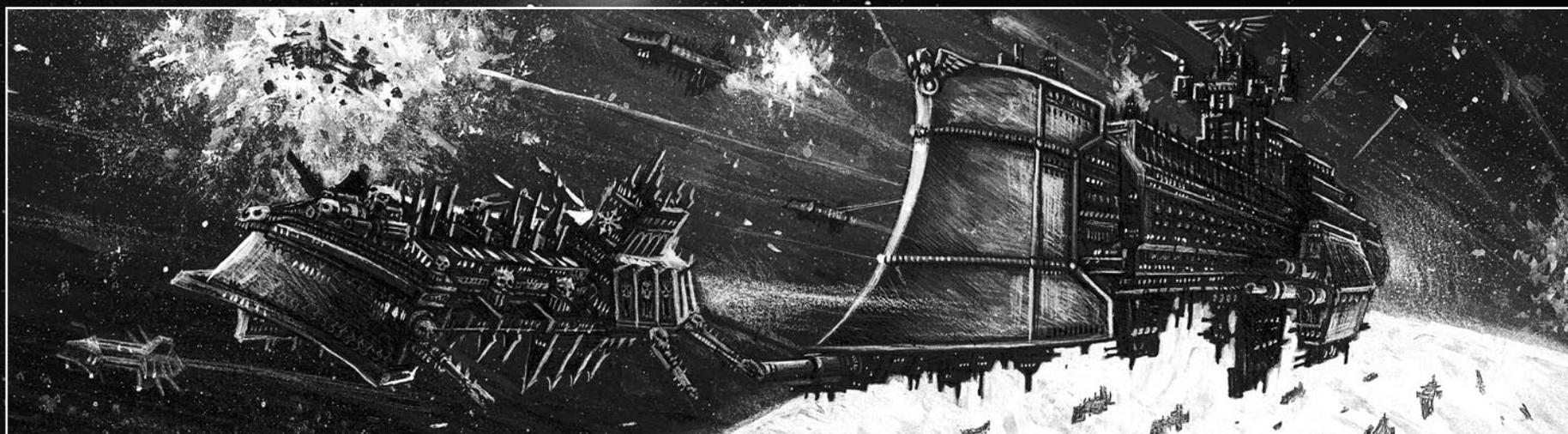
Neben dem Raumflotte Gothic Buch gibt es noch ein paar andere Dinge, die du zum Spielen benötigst. Zunächst brauchst du einen Mitspieler und jeder von euch ein paar Modelle, um die Schiffe darzustellen. Ferner brauchst du einen Spieltisch zum Austragen des Gefechts. Jede feste Oberfläche ist dafür geeignet, zum Beispiel ein Küchentisch (benutzt ein Tischtuch oder ähnliches, um den Tisch vor Kratzern zu schützen), oder ihr spielt auf dem Boden. Manche Spieler bauen sich eine eigene Spielfläche aus Spanplatten oder einen ähnlichen Material, die sie dann zum Spielen auf einen Tisch legen. Auf dieser Oberfläche kannst du die Himmelskörper plazieren, um die herum der Kampf ausgetragen wird, zum

Beispiel Planeten, Monde, Asteroidenfelder und Gas- und Staubwolken. Über die Flotten und das Spielfeld kannst du im entsprechenden Kapitel mehr erfahren.

Zum Spielen selbst brauchst du außerdem mindestens ein Maßband mit Zentimereinteilung (gibt es auch bei Games Workshop mit einem schicken Logo-aufdruck zu kaufen!) – alle Entfernungen in diesem Spiel werden in Zentimetern gemessen. Du benötigst außerdem ein paar handelsübliche sechsseitige Würfel, einen Stift und ein bißchen Papier zum Notieren des Schadens an Schiffen und anderer Details.



Hier haben wir einige Dinge abgebildet, die du zum Spielen von Raumflotte Gothic benötigst - Kugelschreiber, Papier, sechsseitige Würfel, Sonderbefehlswürfel und ein Maßband. Zusätzlich brauchst du noch ein Spielfeld, auf dem ihr eure Gefechte austragen könnt.



“Jedes Flottenmitglied hat zu allen Zeiten ein vorbildliches Verhalten an den Tag zu legen, das der ehrwürdigen Vergangenheit und Tradition der glorreichen Imperialen Raumflotte des Imperators gerecht wird.”

Eröffnende Zeile des Kriegsrechts der Imperialen Raumflotte

SPIELPRINZIPIEN

Bevor wir tiefer in die Regeln von Raumflotte Gothic eindringen, ist es angebracht, ein paar der grundlegenden Prinzipien des Spiels zu erläutern.

MASSTAB

Zunächst einmal – das Weltall ist groß! Unglaublich groß. Stell dir einen langen Weg vor (zum Beispiel zur nächsten Frittenbude, wenn's regnet) und multipliziere ihn mit einer Million, und dann nochmal mit einer Million... und dann nochmal mit einer Million, und du bist noch nicht einmal nah dran an den Entfernungen im Weltraum. Um nun interessante Sachen wie Planeten und Monde auf dem Spielfeld zu haben und gleichzeitig Schiffsmodelle, welche die Größe von Molekülen übertreffen, müssen wir uns bei Raumflotte Gothic auf einige Kompromisse einigen. Mit anderen Worten, die Schiffsmodelle wurden so modelliert, daß sie gut aussehen und schön zu bemalen sind, doch sie sind nicht im gleichen Maßstab wie die Planeten gehalten. Damit dies im Spiel nicht zu Problemen führt, wird davon ausgegangen, daß die Schiffe in Wirklichkeit den Punkt im Raum ausfüllen, der durch den Stiel ihres Flugbases gebildet wird.

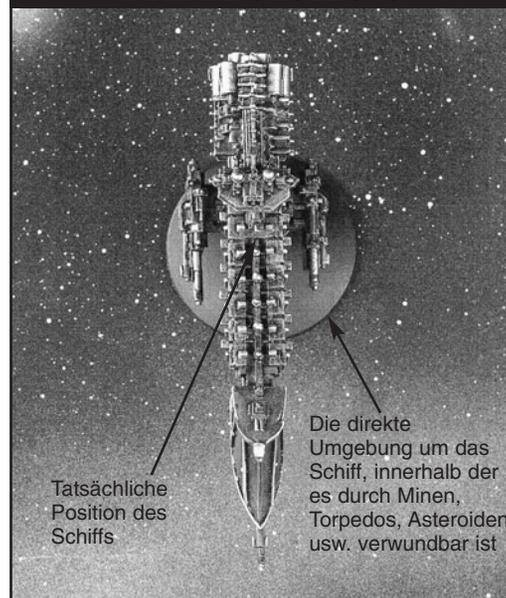
ABMESSUNGEN VORNEHMEN



Diesem Prinzip entsprechend werden Bewegungs-entfernungen vom Stiel des Schiffsbase getätigt, und Schußentfernungen werden vom Basestiel des schießenden Schiffs zum Basestiel des Ziels gemessen.

Das Base, auf dem ein Schiffsmodell steht, stellt die direkte Umgebung um das Schiff dar, kaum mehr als tausend Kilometer. Auf diese Entfernung können verschiedene Gefahren das Schiff betreffen, wie zum Beispiel Torpedos, Bomberschwadronen, explodierende andere Schiffe oder Asteroiden. Alle Objekte, die einen größeren Bereich umfassen, wie zum Beispiel die Marken, die Torpedosalven darstellen, oder Asteroidenfelder, beeinflussen ein Schiff, wenn sein Base von ihnen berührt wird, oder wenn sich ein Schiff so bewegt, daß sein Base in Kontakt mit der Bedrohung kommt.

DIREKTE UMGEBUNG



WARUM KEIN 3D?

Zusätzlich zu seinen Ausmaßen ist der Weltraum außerdem gewaltig hoch, weit, tief, usw. Trotzdem wird Raumflotte Gothic auf einer flachen Tischoberfläche gespielt. Um den Ausmaßen der drei Dimensionen und den gewaltigen Entfernungen im Weltall Rechnung zu tragen, können Schiffe ohne Risiko aneinander vorbei schießen und fliegen. Es ist einfach vorstellbar, daß die einzelnen Schiffe ein paar Kilometer höher oder tiefer operieren und so genügend freien Raum zum Manövrieren haben.

Für die Abwesenheit von 3D-Bewegung gibt es zweierlei Gründe. Erstens fügt die dritte Dimension wenig zur Taktik des Spiels hinzu, da sie im Gegensatz zum Luftkampf, wo durch die Schwerkraft der höher Fliegende einen Vorteil hat, im Grunde nur eine weitere Reichweitenmodifikation einführt. Zweitens würde die dritte Dimension die Spielmechanik um ein Vielfaches verkomplizieren.

WÜRFELWÜRFE

Im Kampf kommt es recht häufig dazu, daß gewürfelt werden muß, um den Ausgang der Aktion eines Schiffes zu bestimmen - wie effektiv es schießt, wie viel Schaden bei Feindschiffen angerichtet wird, wie gut sich der Kapitän und die Crew in Gefahrensituationen unter Kontrolle haben, und so weiter.

Alle Würfelwürfe bei Raumflotte Gothic verwenden den standardgemäßen sechsseitigen Würfel (üblicherweise als W6 abgekürzt). Manchmal müssen die Wurfresultate noch modifiziert werden. Dies wird dann als W6 plus oder minus einer bestimmten Zahl angegeben, zum Beispiel W6+1 oder W6-2. Wirf den Würfel und addier bzw. subtrahier den angegebenen Wert, um das Endergebnis herauszufinden.

W6+2 bedeutet zum Beispiel, daß du einen Würfel wirfst und 2 zum Wurfresultat hinzuzählst, wodurch sich ein Endergebnis von 3 bis 8 ergibt.

Manchmal müssen auch mehrere Würfel gleichzeitig geworfen werden, was dann als 2W6, 3W6, usw. angegeben wird. Wirf die angegebene Anzahl an Würfeln und addier sie zusammen, bei 2W6 werden also zum Beispiel zwei Würfel geworfen, was ein Endergebnis von 2 bis 12 ergibt, 3W6 bedeutet das Werfen von drei Würfeln und ein Endergebnis von 3 bis 18, und so weiter.

Ein 2W6 Wurf von 5 und 3 wird zum Beispiel zu einem Endergebnis von 8 summiert.

Eine andere Methode besteht darin, einen Würfelwurf mit einem bestimmten Wert zu multiplizieren. So bedeutet W6x5, daß das Ergebnis des W6 mit 5 multipliziert wird, was ein Endergebnis von 5 bis 30 ergibt.

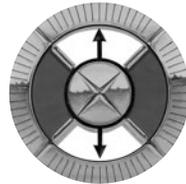
Manchmal wird auch eine Kombination mehrerer Methoden verwendet, zum Beispiel 2W6+5 für ein Endergebnis von 7 bis 17, oder 3W6-3 für ein Endergebnis von 0 bis 15.

In einigen Fällen muß ein W3 gewürfelt werden. Da es soetwas wie einen dreiseitigen Würfel nicht gibt, wird einfach die folgende Methode verwendet: Wirf einen W6, halbiere das Ergebnis, und runde bei Bruchzahlen auf. Ein Wurfresultat von 1-2 bedeutet somit 1, eine 3-4 eine 2, und eine 5-6 ein Ergebnis von 3.

Wiederholungswürfel

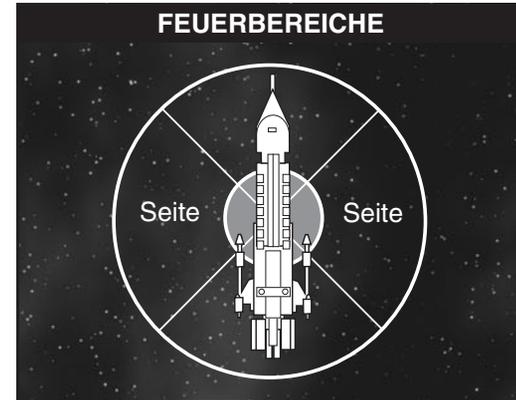
In einigen Fällen erlauben die Regeln das Durchführen von Wiederholungswürfen. Dabei handelt es sich um genau das, was das Wort aussagt: Du nimmst den bzw. die Würfel des Wurfs, den du erneut würfeln willst, und wirfst sie erneut. Das neue Wurfresultat gilt dann auf jeden Fall, selbst wenn es schlechter als das vorherige ausfällt. Kein Würfelwurf darf öfters als einmal wiederholt werden, unabhängig davon, wodurch der Wiederholungswurf ausgelöst wurde.

DER RICHTUNGSKOMPAß



Eine wichtige Spielhilfe bei Raumflotte Gothic ist der Richtungskompaß, eine runde Pappschablone mit einem Loch in der Mitte. Er wird für zwei verschiedene Aufgaben verwendet. Erstens kann man mit ihm die Feuerbereiche eines

Schiffs herausfinden, um zu sehen, welche Waffen es gegen welche Feinde zum Einsatz bringen kann. Dazu hältst du ganz einfach die Schablone über das Schiff, so daß du durch das Loch das Zentrum des Schiffs sehen kannst, während die beiden Pfeile entlang der Ausrichtung des Schiffs weisen.



Dadurch erhältst du die 90°-Quadranten, von denen einer nach vorn, einer nach hinten und zwei jeweils zu den Seiten des Schiffs zeigen. Schußwinkel und Schießen werden im Kapitel über die Schußphase genauer beschrieben.

Zweitens wird der Kompaß verwendet, um zu ermitteln, wie sich ein Ziel dem feuernenden Schiff darstellt. Dazu wird die Schablone wie oben beschrieben über das Ziel gelegt. Die Art des Ziels wird durch den Quadranten dargestellt, der dem schießenden Schiff zugewandt ist.



“Das oberste Prinzip beim Raumkampf besteht darin, mit jedem verdammten Ding der Imperialen Raumflotte genau das zu machen, was man verdammt noch mal will.”

Kapitän Grenfeld von der Hammer der Gerechtigkeit

SCHIFFSTYPEN

Raumflotte Gothic stellt die Raumschlachten zwischen den kalt funkelnden Sternen des Gothic-Sektors während des Krieges dar, den der neunte Schwarze Kreuzzug unter Abaddons Kommando im frühen 41. Jahrtausend auslöste. Während dieses Konflikts trafen Imperiale, Chaos-, Eldar- und Orkschiffe aller Größenordnungen aufeinander. Riesige, schwerbewaffnete Schlachtkreuzer fochten mit Lanzen aus Fusionsfeuer und gewaltige Schlachtschiffe prallten mit gleißenden Salven der Vernichtung aufeinander, während ihre agilen Eskortschiffe durch die Trümmerwolken rasten, um die kämpfenden Leviathane mit gutgezielten Feuerschlägen zu traktieren.

Die Citadel Miniaturen, die beim Spielen von Raumflotte Gothic Einsatz finden, werden in den folgenden Regeln als Schiffe bezeichnet. Jedes Schiff ist eine individuelle Spielfigur mit eigenen Fähigkeiten. Die Schiffe können über sehr unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, also werden sie in die folgenden Typen unterteilt: Schlachtschiffe, Kreuzer und Eskortschiffe.

Schlachtschiffe sind die größten Kampfschiffe, die an Weltraumgefechten teilnehmen. Sie können ein enormes Maß an Schaden einstecken und weisen Waffenbatterien auf, mit denen sich ganze Kontinente einebnen lassen. Diese Raumfahrzeuge sind so groß, daß sie nur verhältnismäßig langsam und träge manövrieren können und deshalb auf die Hilfe kleinerer, schnellerer Schiffe angewiesen sind, um den Gegner zum Kampf zu stellen.

Kreuzer sind die Arbeitstiere einer Flotte. Sie sind manövrierfähig, schnell und gut bewaffnet und können für längere Zeit fernab ihrer Heimatbasis operieren. Sie werden daher für ausgedehntere Patrouillenmissionen, Blockaden und tiefe Vorstöße in feindliches Territorium eingesetzt. Bei einer größeren Schlacht decken sie den Vorstoß der Flotte und bilden die Schlachtreihe, wenn der Kampf entbrennt.

Eskortschiffe sind die am häufigsten anzutreffenden Kriegsschiffe einer Flotte. Sie sind schnell, leicht bewaffnet und in der Lage, größere Schiffe zu umschwärmen, um sie gegen Torpedoattacken und feindliche Eskortschiffe zu schützen. Sie werden außerdem für unabhängige Aktionen wie Scoutmissionen, Überfälle, als Geleitschutz für Transportschiffe und zur Jagd auf Piraten eingesetzt.

Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden Schlachtschiffe und Kreuzer oft als *Großkampfschiffe* zusammengefaßt.

SCHIFFSPROFIL

Im Abschnitt *Schiffe des Gothic-Sektors* sind die Schiffsprofile für jede Raumschiffklasse des Gothic-Sektors angegeben, in denen alle zum Spielen benötigten Werte enthalten sind. Die einzelnen Werte liefern Aufschluß darüber, wie schnell, manövrierfähig, gut gepanzert und bewaffnet ein Schiff ist.

Die unten aufgeführte Tabelle zeigt die Profilwerte für einen Imperialen Kreuzer der Lunar-Klasse und einen Chaoskreuzer der Berserker-Klasse

| NAME: AGRIPPA | | KLASSE: LUNAR | | MORALWERT: 7 | |
|-------------------------------|---------|-------------------|---------|-------------------|-------------|
| Typ/Schadensk. | Geschw. | Drehung | Schilde | Panzerung | Abwehrtürme |
| Kreuzer/8 | 20 cm | 45° | 2 | 6+ Front/5+ | 2 |
| Bewaffnung | | Reichw./Geschw. | | Feuerkraft/Stärke | |
| Lanzenbatterie – Backbord | | 30 cm | | 2 | |
| Lanzenbatterie – Steuerbord | | 30 cm | | 2 | |
| Geschützbatterie – Backbord | | 30 cm | | 6 | |
| Geschützbatterie – Steuerbord | | 30 cm | | 6 | |
| Torpedolafette – Bug | | 30 cm | | 6 | |
| NAME: UNREINHEIT | | KLASSE: BERSERKER | | MORALWERT: 7 | |
| Typ/Schadensk. | Geschw. | Drehung | Schilde | Panzerung | Abwehrtürme |
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 2 |
| Bewaffnung | | Reichw./Geschw. | | Feuerkraft/Stärke | |
| Geschützbatterie – Backbord | | 45 cm | | 10 | |
| Geschützbatterie – Steuerbord | | 45 cm | | 10 | |
| Lanzenbatterie – Bug | | 60 cm | | 2 | |

Name: Jedes Schiff verdient einen Namen! Na gut, vielleicht abgesehen von Eskortschiffen. Im Abschnitt *Schiffe des Gothic Sektors* sind auch die Namen der bekanntesten Schiffe aufgeführt, die im Gothic-Krieg kämpften. Du kannst sie einfach übernehmen oder dir eigene ausdenken.

Klasse: Die Schiffe sind nicht alle gleich, sondern gehören bestimmten Schiffsklassen an. Verschiedene Klassen können in Größe und Masse sehr ähnlich ausfallen, sich in ihren Details jedoch drastisch unterscheiden. Es mag sich vielleicht um die gleiche Rumpfkonstruktion handeln, doch mit verschiedenen Waffen, größeren Antriebssektionen, mehr oder weniger Panzerung bestückt, usw. Schiffe können sogar durch einen großangelegten Umbau von einer Klasse in eine andere umgewandelt werden. Die beiden Schiffe auf der vorhergehenden Seite sind ein Imperialer Kreuzer der Lunar-Klasse und ein Chaoskruzer der Berserker-Klasse. Sie sind zwar vom selben Schiffstyp, doch ihre Profilverweise weisen einige Unterschiede auf.

Moralwert: Der Moralwert eines Schiffs gibt an, wie erfahren und gut ausgebildet die Besatzung ist, bzw. wie klug und entschlossen sich ihr Kapitän in einer Krisensituation verhält. Wenn ein Schiff in einer längeren Kampagne kämpft, kann sich sein Moralwert je nach Leistung verbessern oder verschlechtern.

Typ/Schadenskapazität: Der Schiffstyp gibt an, ob es sich beim Schiff um ein Schlachtschiff, einen Kreuzer oder ein Eskortschiff handelt. Die Schadenskapazität gibt an, wie stabil das Schiff gebaut ist und wie zahlenstark seine Besatzung ist. Spieltechnisch kann ein Schiff maximal so viele Schadenspunkte einstecken, wie seine Schadenskapazität angibt, bevor es sich in ein treibendes Wrack verwandelt. Beide Kreuzer in unserem Beispiel verfügen über eine Schadenskapazität von 8, was der für Kreuzer übliche Wert ist.

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit zeigt an, wie weit sich ein Schiff in jedem Spielzug bewegen kann. Unter bestimmten Umständen können Schiffe auch schneller fliegen, die dafür nötige Extraenergie schwächt allerdings die Waffensysteme. Der Chaoskruzer ist etwas schneller als der des Imperiums, was ihm einen wichtigen Vorteil im Kampf verschafft.

Drehung: Schiffe können normalerweise pro Bewegungsphase nur eine Drehung durchführen. Dieser Wert gibt an, wie scharf diese Drehung maximal sein darf. Die beiden Schiffe im Beispiel dürfen sich bis zu 45° drehen, wiederum der übliche Wert für Kreuzer.

Schilder: Fast alle Schiffe werden durch mächtige Energiefeldgeneratoren geschützt, die sie vor Schaden bewahren können. Schilder werden nach der Zahl der Treffer eingestuft, die sie pro Spielzug absorbieren können, bevor sie vorübergehend zusammenbrechen. Beide Beispielschiffe verfügen über Schilder, die zwei Treffer absorbieren können.

Panzerung: Der Panzerungswert gibt an, wie gut ein Schiff geschützt, bzw. wie schwer es zu beschädigen ist. Wenn das Schiff beschossen wird, muß der Schütze mit einem W6 den Panzerungswert erreichen oder überschreiten, um einen Treffer zu erzielen. Der Chaoskruzer hat eine Rundumpanzerung von 5+, während die massive Bugpanzerung des imperialen Kreuzers ihm eine Panzerung von 6 verleiht, wenn er von vorn beschossen wird.

Abwehrtürme: Zusätzlich zu ihrer Hauptbewaffnung verfügen die meisten Schiffe über zahlreiche kleine Schnellfeuergeschütze. Diese sind entlang des Rumpfes angebracht und dienen dazu, angreifende Torpedos und Flieger abzuwehren. Beide Beispiel-Kreuzer verfügen über genug dieser Abwehreinrichtungen, um einen Abwehrturmwert von 2 zu erreichen.

“Es gibt nichts Lohnenderes
im Leben eines Menschen,
als sich im Dienst für den
Imperator aufzuopfern.”

Einschrift an der Spitze des
Gothic-Monolithen in der Halle der Helden

Bewaffnung: Dieser Teil listet die Hauptbewaffnung der Schiffe und ihren Trefferbereich auf.

Reichweite/Geschwindigkeit: Die Maximalreichweite der Waffen ist in Zentimetern angegeben. Im Fall von Flugkörpern, die sich auf ihr Ziel zubewegen, zum Beispiel Torpedos und Flieger, wird die Geschwindigkeit des Flugkörpers angegeben. Wie du sehen kannst, verfügt der Kreuzer der Lunar-Klasse über mehr Waffen als der Kreuzer der Berserker-Klasse, die dafür jedoch keine so hohe Reichweite haben.

Feuerkraft/Stärke: Dieser Wert gibt die Effektivität eines Waffensystems beim Schießen an – je höher, um so besser. Besondere Waffen wie Lanzen und Torpedos verfügen über eine Stärke anstelle eines Feuerkraftwerts. Bei den Beispielschiffen wiegt die höhere Feuerkraft des Chaoskruzers die Lanzen und Torpedos des imperialen Schiffes auf.

Bereich: Waffensysteme dürfen nur in bestimmte Richtungen abgefeuert werden, die davon abhängen, an welcher Stelle des Schiffs sie befestigt sind. Beide Kreuzer verfügen an ihren Längsseiten über die meisten Waffenaufbauten. Kaum ein Schiff verfügt über Waffen, die nach hinten schießen können – die Antriebsdüsen sind zu massiv, und der thermale Ausstoß macht das Zielen fast unmöglich.

+++NEUE.BEFEHLE+++FLOTTE.AN.VERBÄNDE.IN.QUADRANT.586/A[GETHSEMANE]+++GROSSADMIRAL.RAVENSBURG.KOMMANDANT.
HEILIGE.RECHTSCHAFFENHEIT+++AN.KAMPFVERBAND.WILDCÄNSE+++AN.KAMPFVERBAND.STERNSTÜRME+++AN.KAMPFVERBAND.TIGERKLAUE+++
BEFEHL.VÖLLIGE.VERNICHTUNG.DER.FEINDLICHEN.KRÄFTE.MIT.ALLEN.ZUR.VERFÜG.STEHENDEN.MITTEL+++MÖGE.DER.IMPERATOR.EURE.WAFFEN.SEGNEN+++
+++VON.FLOTTENKOMMANDO+++GEPRIESEN.SELDER.IMPERATOR+++

MORALWERT

“Ein schönes Schiff, fürwahr, doch ich würde eine Mannschaft bevorzugen, die Höhen- und Tiefenruder auseinanderhalten kann.”

Admiral Rath bei der Kommandoübernahme des Imperator Schlachtschiffs Dominus Astra

Selbst das kleinste interstellare Schiff ist ein Wunderwerk der Ingenieurskunst, vollgestopft mit hochqualitativen Maschinen und Technologie. Die wirklich großen Sternenschiffe sind in ihrer Komplexität kaum zu durchschauen, mit Tausenden von Besatzungsmitgliedern, die Millionen verschiedener Aufgaben erfüllen, um das Raumschiff funktionsfähig zu halten. Man sagt, daß kein

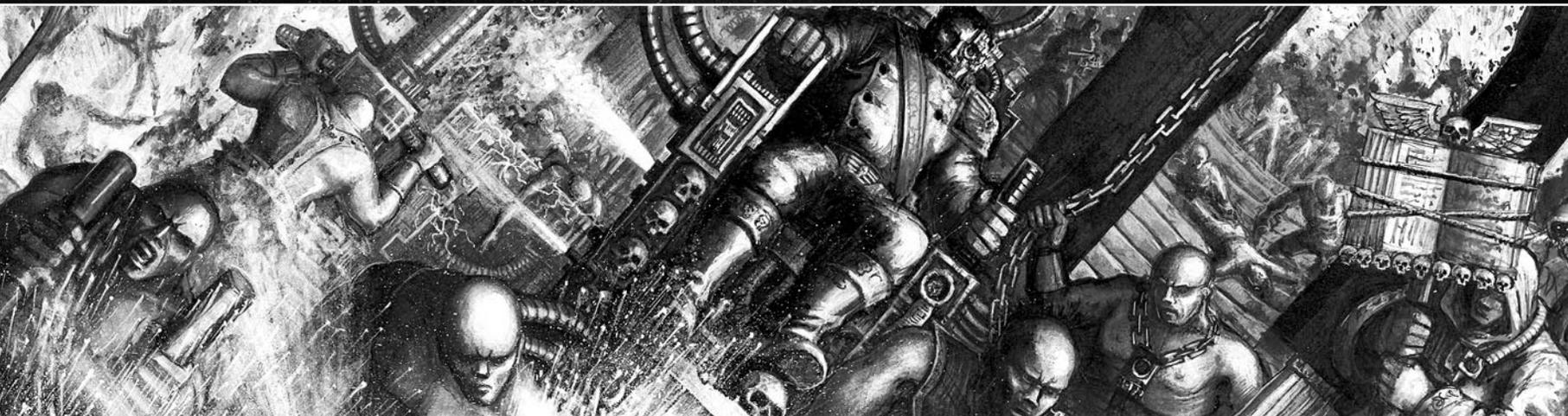
einzelner Mensch in der Lage ist, alle Maschinen und Systeme zu verstehen, die zur Funktion eines solchen Giganten nötig sind. Trotzdem sind es schlußendlich der Kapitän und seine Crew, die darüber entscheiden, wie gut ein Schiff in einer Kampfsituation abschneidet. Ein Schiff unter dem Kommando eines erfahrenen Kapitäns und einer entschlossenen, gut ausgebildeten Mannschaft kann es mit jedem Gegner aufnehmen.

Bei Raumflotte Gothic wird die Güteklasse eines Kapitäns und seiner Mannschaft durch den Moralwert des Schiffs angegeben: Je höher dieser ist, desto besser sind Kapitän und Mannschaft. Der Moralwert ist sehr wichtig, da Schiffe auf ihn würfeln müssen, wenn sie Sonderbefehle durchführen wollen.

ANFANGSMORALWERTE

Wie bereits angemerkt, wird der Moralwert einzelner Schiffe bei Einzelspielen vor Spielbeginn mit Hilfe eines W6-Wurfs ermittelt. Sieh auf der untenstehenden Tabelle nach, über welchen Moralwert das Schiff verfügt.

| W6 WURF | MORALWERT |
|---------|------------------|
| 1 | Neulinge (MW 6) |
| 2-3 | Erfahren (MW 7) |
| 4-5 | Veteranen (MW 8) |
| 6 | Elite (MW 9) |



“Der Imperator herrscht über die Galaxis, doch der Kapitän herrscht über sein Schiff.”

Beliebter Leitspruch der Imperialen Raumflotte

SONDERBEFEHLE

Es gibt sechs verschiedene Sonderbefehle, und jeder erlaubt einem Raumschiff, während eines Spielzugs in einem bestimmten Bereich, sei es die Leistung der Geschütze oder die Manövrierfähigkeit, besser abzuschneiden als üblich. Die sechs Sonderbefehle sind:



Volle Kraft voraus: Ein Schiff mit dem Befehl *Volle Kraft voraus* leitet mehr Energie in den Antrieb, um einen Extraschub an Geschwindigkeit herauszukitzeln, und erhält dadurch 4W6 Zentimeter auf seine Bewegung. Dafür schießen die Waffen in diesem Spielzug nur mit halber Effektivität und das Schiff darf keine Drehungen durchführen.



Wendemanöver einleiten: Das Schiff opfert Feuermöglichkeiten für seine Waffen, um eine schärfere Drehung durchzuführen. Es darf deshalb in diesem Spielzug zwei Drehungen durchführen, statt nur eine, dafür reduziert sich die Effektivität der Waffen auf die Hälfte.



Retrobrenner zünden: Das Schiff leitet zusätzliche Energie in die Gegenantriebe, um die Geschwindigkeit zu drosseln oder die Position zu halten. Wiederum wird dadurch die Effektivität der Schiffswaffen reduziert, dafür kann das Schiff drohenden Gefahren ausweichen, indem es sich mehr oder weniger auf der Stelle dreht.



Zielfassung aktivieren: Das Schiff hält einen stabilen Kurs aufrecht und zieht zusätzliche Energie für seine Waffensysteme ab, um mehrere Salven hintereinander abzufeuern. Mit aktivierter Zielfassung kann ein Schiff zwar nur geradeaus fliegen, dafür erhöht sich die Effektivität seiner Waffen jedoch beträchtlich, weil in der Schußphase alle mißlungenen Trefferwürfe einmal wiederholt werden dürfen. Dadurch wird dieser Befehl besonders nützlich, wenn der Gegner erst einmal in Waffenreichweite ist.



Flugkörper nachladen: Schiffe beginnen das Spiel mit fertig geladenen Fliegern und Torpedos. Sobald diese jedoch einmal abgefeuert bzw. gestartet wurden, müssen sie wieder nachgeladen werden, bevor sie erneut eingesetzt werden können. Das Nachladen erfolgt durch den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen*. Der Befehl behindert weder die Manövrierfähigkeit, noch die Schußeffektivität des Schiffs, ist jedoch lebenswichtig für Schiffe, die zum Angriff und zur Verteidigung auf ihre Flugkörper angewiesen sind.



Kollisionsalarm! Dieser Sonderbefehl ist insofern unüblich, daß er nur in Flugkörperphasen oder dem Spielzug des Gegners gegeben werden kann (üblicherweise, wenn eine besonders tödliche Salve auf das Schiff zujagt). Der Kapitän befiehlt seiner Mannschaft, sich auf die bevorstehende Kollision vorzubereiten. Energie wird in die Schilde gelenkt, Sicherheitsschotts schließen sich, und die Crewmitglieder halten sich an etwas Stabilem fest. Das Schiff erhält einen Rettungswurf von 4+ auf 1W6 gegen jegliche Art von Schaden, dafür darf es im nächsten Spielzug keinen Sonderbefehl durchführen, und seine Schußeffektivität sinkt auf die Hälfte (die Mannschaft braucht Zeit, um die Sicherheitsschotts wieder zu öffnen, die Energie zurückzuleiten, usw.)

Jeder dieser Sonderbefehle wird in den zugehörigen Regelabschnitten genauer erklärt, und eine Zusammenfassung der Regelfunktion kannst du auf den Referenzbögen nachlesen.

KOMMANDOTESTS

In der Hitze eines Gefechts möchte ein Admiral vielleicht bestimmte Schiffe bestimmte Sonderbefehle durchführen lassen, oder ein Kapitän entscheidet, daß es an der Zeit ist, mehr Energie in die Waffen oder den Antrieb zu leiten. Um einen Sonderbefehl durchzuführen, muß ein Schiff jedoch erst einen *Kommandotest* absolvieren.

Um den Test durchzuführen, wirfst du 2W6 und vergleichst das Wurfresultat mit dem Moralwert des Schiffs. Wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als der Moralwert des Schiffs ausfällt, ist der Test gelungen, und das Schiff darf den Sonderbefehl durchführen. Plazier als Erinnerung einen Sonderbefehlswürfel mit dem passenden Symbol nach oben neben dem Schiff.

Mit Ausnahme des *Kollisionsalarms* muß der Test in der Bewegungsphase durchgeführt werden, bevor du das Schiff bewegst.

Wenn das Wurfresultat höher als der Moralwert des Schiffs ausfällt, gilt der Test als mißlungen, und das Schiff darf den Sonderbefehl in diesem Spielzug nicht durchführen. Außerdem gilt, daß du in diesem Spielzug keine weiteren Sonderbefehle mehr vergeben darfst, sobald dir der Kommandotest für ein Schiff mißlingt.

Man kann sich vorstellen, daß die Verzögerungen und die entstehende Verwirrung durch den Versuch, das Schiff zur Durchführung des Sonderbefehls zu bewegen, die Gelegenheit vereiteln, noch weitere Sonderbefehle zu vergeben.

“Der weise Mann nutzt seine Gelegenheiten.”

Flottillenadmiral Hawke

EINFÜHRUNG

Moralwertmodifikationen

Einige Umstände machen es einfacher oder schwerer für ein Raumfahrzeug, die Durchführung eines Sonderbefehls einzuleiten. Um dies darzustellen, können die beiden folgenden Modifikationen zur Anwendung kommen, die eine positiv, die andere negativ.

Unter Beschuß -1 Wenn das Schiff Beschußmarken in Kontakt mit seinem Base hat, gilt es als unter Beschuß und erleidet einen Malus von -1 auf seinen Moralwert. Beschußmarken werden in den Regeln für die Schußphase näher beschrieben. An dieser Stelle genügt es anzumerken, daß dadurch Waffeneinschläge, Trümmerwolken, Radioaktivität und andere Unannehmlichkeiten dargestellt werden, die ein reibungsloses Funktionieren des Schiffs unterbinden.

Feindkontakt +1 Feindliche Schiffe auf Sonderbefehl erzeugen anomale Energieemissionen, die es einem Schiff einfacher machen, sie auszumachen und auf ihre Aktionen zu reagieren. Aus diesem Grund erhält ein Schiff einen Bonus von +1 auf seinen Moralwert, wenn mindestens ein feindliches Schiff einem Sonderbefehl unterliegt.

Der Imperiumskreuzer Agrippa (Moralwert 7) möchte zum Beispiel den Sonderbefehl Volle Kraft Voraus durchführen, um den Chaoskreuzer Pestilenz einzuholen. Der Chaoskreuzer verwendet im letzten Spielzug den Sonderbefehl Zielerfassung aktivieren, also erhält die Agrippa einen Bonus von +1 auf ihren Moralwert. Der Imperiumsspieler wirft 2W6 und erzielt eine 2 und 6. Zusammen ergibt der Wurf also eine 8, was dem modifizierten Moralwert der Agrippa entspricht. Das Schiff besteht seinen Kommandotest und darf den Sonderbefehl durchführen.

Andere Moralwerttests

Manchmal muß ein Schiff für etwas anderes als das Einleiten eines Sonderbefehls einen Test auf seinen Moralwert durchführen. In diesem Fall prüft dieser Test die Entschlossenheit von Kapitän und Mannschaft beim Durchführen eines schwierigen oder gewagten Manövers.

Ein erfolgreicher Moralwerttest ist zum Beispiel nötig, wenn ein Schiff eine Rammaktion durchführen, sicher durch ein Asteroidenfeld fliegen oder ein bestimmtes Ziel beschießen will. Diese Tests werden wie Kommandotests durchgeführt, indem eine Anzahl Würfel geworfen und das Ergebnis mit dem Moralwert des Schiffs verglichen wird. Wenn das Ergebnis kleiner oder gleich dem Moralwert ausfällt, ist der Test gelungen.

Normale Moralwerttests können auch dann noch durchgeführt werden, wenn in diesem Spielzug bereits ein Kommandotest mißlungen ist.

ZUSAMMENFASSUNG DER SONDERBEFEHLE



FLUGKÖRPER NACHLADEN

Das Schiff darf in seiner Schußphase alle Flugkörper nachladen.

Geschwindigkeit: halbe bis volle Normalgeschwindigkeit

Drehungen: maximal eine

Bewaffnung: volle Effektivität



ZIELERFASSUNG AKTIVIEREN

Mißlungene Trefferwürfe für Lanzen und Waffenbatterien dürfen wiederholt werden.

Geschwindigkeit: halbe bis volle Normalgeschwindigkeit

Drehungen: keine

Bewaffnung: volle Effektivität



VOLLE KRAFT VORAUSS

Das Schiff bewegt sich mit erhöhter Geschwindigkeit.

Geschwindigkeit: Normalgeschwindigkeit + 4W6 cm (für einen Wurf für die ganze Schwadron durch)

Drehungen: keine

Bewaffnung: halbe Effektivität



WENDEMANÖVER EINLEITEN

Das Schiff darf eine zusätzliche Drehung durchführen.

Geschwindigkeit: halbe bis volle Normalgeschwindigkeit

Drehungen: bis zu zwei

Bewaffnung: halbe Effektivität



RETROBRENNER ZÜNDEN

Das Schiff bewegt sich nur bis zur Hälfte seiner Geschwindigkeit und kann sogar stationär bleiben.

Geschwindigkeit: keine bis halbe Normalgeschwindigkeit

Drehungen: maximal eine

Bewaffnung: halbe Effektivität



KOLLISIONSALARM!

Dieser Befehl darf im gegnerischen Spielzug oder in der Flugkörperphase gegeben werden und ersetzt den Sonderbefehl, den das Schiff bis dahin hat. Das Schiff erhält einen Rettungswurf von 4+ auf 1W6 gegen jeden Schadenspunkt, den es erleidet (Treffer gegen die Schilde können nicht gerettet werden). Das Schiff darf keinen anderen Sonderbefehl durchführen, solange der Sonderbefehl im Spiel ist. Der Kollisionsalarm gilt noch bis zum Ende des nächsten Spielzugs des Spielers und wird erst in dessen eigener Endphase entfernt.

Geschwindigkeit: halbe bis volle Normalgeschwindigkeit

Drehungen: bis zu eine

Bewaffnung: halbe Effektivität

DER SPIELZUG

Raumflotte Gothic läuft ein wenig anders ab als Schach oder Mensch Ärgere Dich Nicht, wo du jedesmal nur einen einzelnen Spielstein bewegen mußt. Ein Raumflotte Gothic Spiel ist vollgepackt mit Action: Schiffe manövrieren und feuern ihre Waffen aufeinander ab, Jäger und Bomber starten in riesigen Angriffswellen, und Schwärme aus Torpedos jagen auf ihre Ziele zu.

In einer echten Raumschlacht passiert das alles gleichzeitig in einer chaotischen Abfolge von Ereignissen. Um dieses Hin und Her des Kampfes möglichst realistisch darzustellen und den Spielern gleichzeitig ein gewisses Maß an Übersicht zu lassen, wird das Spiel in Spielzüge unterteilt: Spieler A bewegt zunächst seine Schiffe und schießt mit ihnen, danach bewegt Spieler B seine Schiffe und schießt mit diesen, dann ist wieder Spieler A an der Reihe, usw.

In seinem Spielzug darf ein Spieler alle seine Schiffe bewegen und mit ihnen kämpfen. Zur besseren Übersicht wird das Bewegen und Schießen nacheinander abgehandelt. Das bedeutet, daß du zuerst alle deine Schiffe bewegst und dann mit den Schiffen, die dazu in der Lage sind, schießt. Auf diese Weise weiß jeder, was gerade geschieht, und es läßt sich einfacher feststellen, wann ein Spieler mit seinem Spielzug fertig ist.

Ein Spielzug unterteilt sich dazu in passende Phasen – die Bewegungs-, Schuß-, Flugkörper- und Endphase, um genau zu sein. Was genau in jeder Phase geschieht, wird auf der nächsten Seite zusammengefaßt.

DER ERSTE SPIELZUG

Wer den ersten Spielzug beginnen darf, wird auf verschiedene Arten bestimmt. Normalerweise werfen beide Spieler einen W6, und derjenige mit dem höheren Ergebnis darf auswählen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnen möchte. Manchmal entscheidet auch die Art des Spiels darüber, wer anfängt. Bei einem Überfall beginnen die Angreifer beispielsweise immer den ersten Spielzug.

Die unterschiedlichen Arten von Raumschlachten werden im Kapitel Szenarios ausführlicher beschrieben.

SPIELENDEN

Ein Gefecht kann auf unterschiedliche Weise enden. Meistens dauert es solange an, bis sich eine Seite ergibt oder keine Schiffe mehr auf dem Spielfeld hat.

In einigen Gefechten können Spieler aber auch einen "Sofortigen Sieg" erringen, wodurch das Spiel augenblicklich endet – zum Beispiel, wenn sie das feindliche Flaggschiff zerstören. Alternativ dazu könnt ihr ein Spiel zum Beispiel nach einer vorher bestimmten Spieldauer enden lassen, wenn ihr nicht so viel Zeit habt.

Unterschiedliche Arten von Spielenden werden im Kapitel Szenarios genauer beschrieben.

AUSNAHMEN

Manchmal kann ein Spieler eine Aktion unternehmen, obwohl gerade nicht sein Spielzug läuft, so wie beim *Kollisionsalarm* zum Beispiel. Außerdem könnte es manchmal angebracht sein, den laufenden Spielzug zu unterbrechen, wenn es zu bestimmten Ereignissen kommt, zum Beispiel der Entdeckung eines Feindschiffs. Beachte dabei, daß der Spielzug nach der Unterbrechung normal weiterläuft.



UNTERTEILUNG DES SPIELZUGS

1. DIE BEWEGUNGSPHASE

In dieser Phase bewegt ein Spieler seine Schiffe.

Der Spieler beginnt, indem er zunächst einmal alle Sonderbefehle vom vorherigen Spielzug entfernt (außer bei Schiffen auf *Kollisionsalarm*. Sie müssen den Befehl einen ganzen Spielzug lang aufrecht erhalten).

Als nächstes bewegt der Spieler seine Schiffe und Schwadronen, eins nach dem anderen. Er darf zu dem Zeitpunkt außerdem Kommandotests durchführen, um Schiffen und Schwadronen Sonderbefehle zu erteilen. Wenn ihm ein Kommandotest mißlingt, darf er in diesem Spielzug keine weiteren Sonderbefehle mehr vergeben.

Beachte, daß sich Schiffe immer mindestens mit ihrer halben Geschwindigkeit bewegen müssen, es sei denn, sie setzen den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* ein, um auf der Stelle zu verharren. Siehe die Bewegungsregeln für weitere Details zur Bewegung von Schiffen.

2. DIE SCHUSSPHASE

Der Spieler schießt mit seinen Schiffen.

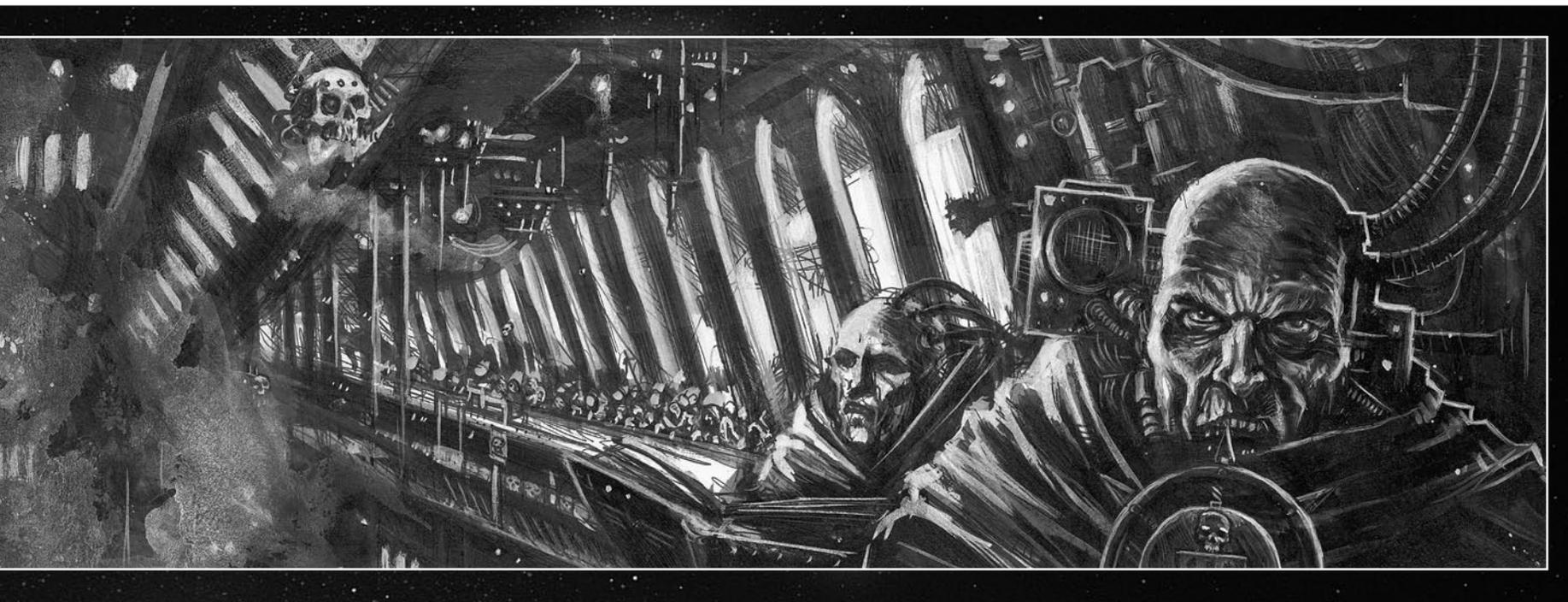
Der Spieler darf mit allen seinen Schiffen schießen, die sich in Reichweite zu einem feindlichen Schiff befinden oder einsatzbereite Flugkörper besitzen. Siehe die Schußregeln für weitere Details zum Abwickeln der Schußphase.

3. DIE FLUGKÖRPERPHASE

Beide Spieler bewegen alle ihre Flugkörpermarken (zum Beispiel Torpedos oder Jägerschwadronen), die in der Schußphase abgefeuert wurden, bzw. sich immer noch im Spiel befinden, wenn sie in einem früheren Spielzug abgefeuert wurden. Genauerer hierzu findet sich bei den Flugkörperregeln.

4. DIE ENDPHASE

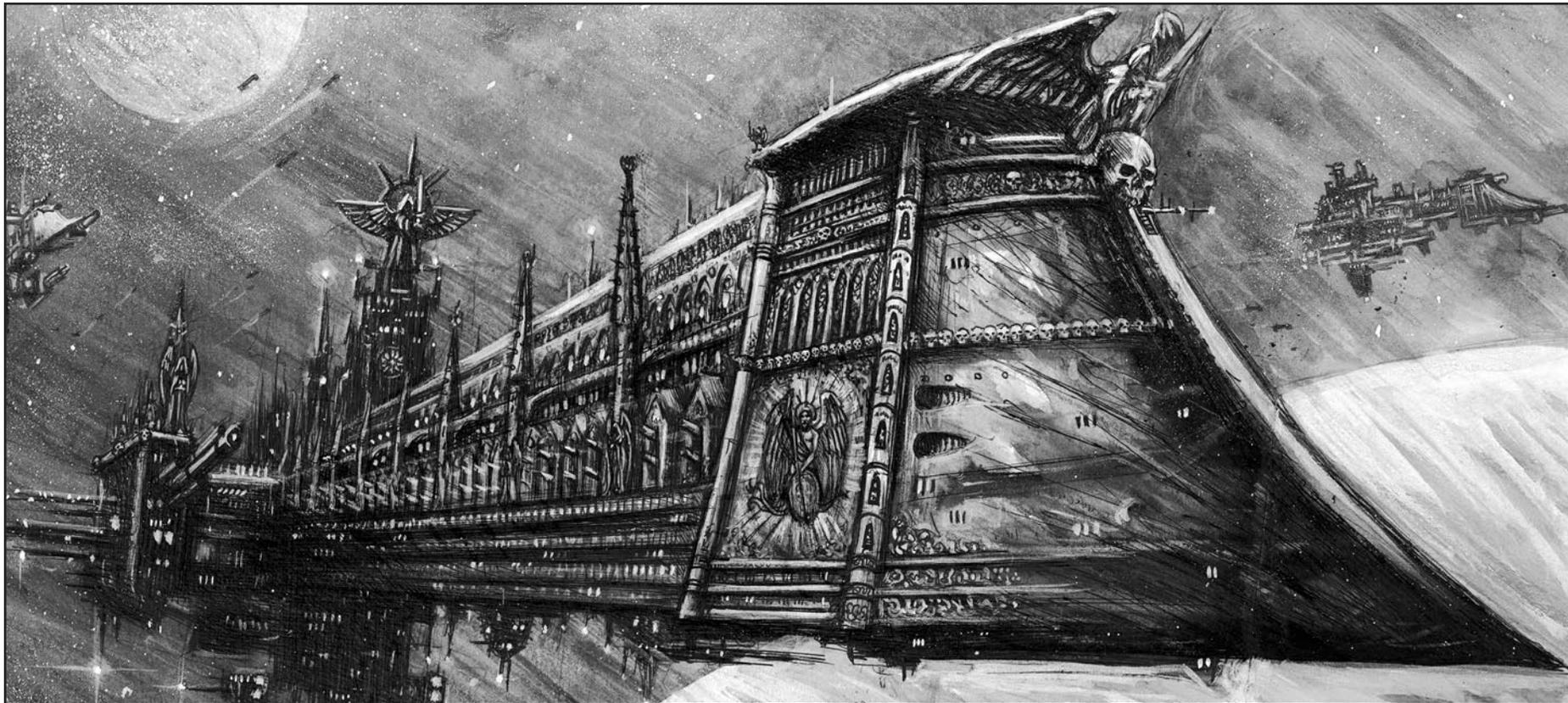
Beide Spieler dürfen versuchen, den kritischen Schaden an ihren Schiffen zu beheben. Zusätzlich entfernt der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, W6 Beschußmarken. Siehe die Regeln für die Endphase, um mehr über das Reparieren und die Entfernung von Beschußmarken herauszufinden.



DIE BEWEGUNGSPHASE



Während der Bewegungsphase manövrieren sich die Raumschiffe in günstige Feuerpositionen. Eine Position einzunehmen, von der aus man den Gegner mit einem tödlichen Feuerhagel eindecken kann, ist für den Ausgang eines Gefechts von entscheidender Bedeutung – einige Schiffe müssen den Feind auf Distanz halten, während andere nahe genug herankommen müssen, um ihre Waffen effektiv einsetzen zu können. Die Bewegungsphase wimmelt von Gelegenheiten. Durch die richtige Bewegung der Schiffe können sie ein Ziel einkreisen und vernichten, durch das Herz einer feindlichen Flotte brechen, sich hinter Planeten und Monden verbergen, vor mächtigen Feinden fliehen, oder sogar Fallen stellen, um nichtsahnende Feinde ins Verderben zu locken. Ein kluger Admiral kann all dies und mehr in der Bewegungsphase erreichen.



GRUNDBEWEGUNGEN

Ein Spieler darf sein Schiff maximal so weit bewegen, wie dessen Geschwindigkeit angibt. Sobald ein Schiff seine Bewegung beendet hat, wählt der Spieler ein anderes aus und bewegt dieses, und so weiter, bis er alle Schiffe bewegt hat, die er bewegen will (bzw. muß). Dies kann wie folgt zusammengefaßt werden:

1. Wähl ein Schiff zum Bewegen aus
2. Bewege das Schiff bis zur maximalen Bewegungsweite
3. Wähl das nächste Schiff zum Bewegen aus

Beachte, daß ein Spieler seine Schiffe bewegen **muß**, solange er nicht den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* einsetzt, um sie auf der Stelle verharren zu lassen.

BEWEGUNGSWEITE

Raumschiffe werden durch die mächtigsten Antriebe durchs All bewegt, die in der Galaxis existieren. Die Hecksektion eines Kriegsschiffs besteht aus einer Ansammlung riesiger Antriebsdüsen und gewaltiger Maschinenhallen, die fast ein Drittel des Schiffs in Anspruch nehmen, und in denen donnernde Antriebsmaschinen die nötige Energie erzeugen, um den Koloß voranzutreiben. In einer Raumschlacht kann die Schubleistung eines Raumschiffs über Leben und Tod entscheiden.

Alle Schiffe können sich so weit bewegen, wie ihre Geschwindigkeit angibt. Der Geschwindigkeitswert unterscheidet sich von Schiff zu Schiff, ein imperialer Lunar-Kreuzer verfügt zum Beispiel über eine Geschwindigkeit von 20 cm.

Diese normale Bewegungsweite kann durch den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* erhöht werden, wie im Folgenden beschrieben wird. Im Gegenzug kann die Geschwindigkeit eines Schiffs auch reduziert werden, zum Beispiel wenn der Antrieb des Schiffs beschädigt wird. Die Schockwellen und Explosionen, die durch Beschußmarken dargestellt werden, senken ebenfalls die Geschwindigkeit eines Schiffs, wenn es sich durch sie hindurch bewegt.

Mindestbewegungsweite

Durchs All rasende Raumschiffe bauen eine enorme Triebkraft auf. Wenn ein solches Schiff versucht, ohne die nötigen Vorkehrungen abzubremsen, besteht eine nicht zu unterschätzende Gefahr, daß die einzelnen Schiffssektionen ein so unterschiedliches Bewegungsmomentum aufweisen, daß es durch seine eigene kinetische Energie strukturellen Schaden erleidet (stell dir einfach ein Auto vor, das vor eine Wand fährt und sich ziehharmonikamäßig ineinanderfaltet). Aus diesem Grund müssen sich Schiffe immer **mindestens** mit der Hälfte ihrer Geschwindigkeit bewegen, solange sie nicht den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* einsetzen.

Sonderbefehl: *Volle Kraft voraus*



Ein Schiff kann sich schneller als mit seiner Standardgeschwindigkeit bewegen, indem es den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* einsetzt. Wenn das Schiff seinen Kommandotest besteht, addiert es 4W6 cm auf seine Geschwindigkeit, und **muß** sich die volle Distanz weit bewegen. *Volle Kraft voraus* bedeutet außerdem, daß das Schiff keine Drehungen durchführen darf und die Effektivität seiner Waffen reduziert wird, wie bei den Schußregeln beschrieben. *Volle Kraft voraus* eignet sich am besten, um sich schnell auf einen entfernten Feind zuzubewegen oder aus einer tödlichen Situation zu entkommen.

Sonderbefehl: *Retrobrenner zünden*



Ein Schiff kann sich langsamer als seine halbe Geschwindigkeit bewegen, wenn es den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* einsetzt. Wenn das Schiff seinen Kommandotest besteht, darf es sich bis zu seiner halben Geschwindigkeit weit bewegen oder sogar stationär bleiben. Das Schiff darf eine Drehung durchführen, wenn es diesen Sonderbefehl benutzt, aber seine Waffen sind weniger effektiv. *Retrobrenner zünden* ist nützlich, wenn man verhindern will, in die Reichweite der feindlichen Waffen zu gelangen, oder um einem Asteroiden oder ähnlichem auszuweichen.

DREHUNGEN

Je größer ein Schiff, desto langsamer dreht es sich. Während leichte Eskortschiffe wie Fregatten entsprechend agil sind, sind die Großkampfschiffe schwerfällige Monster. Der Zeitverlust zwischen dem Schubgeben und der Drehung eines Kreuzers fällt erheblich aus. Die noch größeren Schlachtschiffe brauchen sogar noch mehr Zeit zum Manövrieren.

Schiffe müssen sich immer in einer geraden Linie vorwärts bewegen. Während dieser Bewegung dürfen sie jedoch eine Drehung durchführen, solange sie keine entsprechenden Sonderbefehle durchführen, die eine solche Drehung unterbinden.

Ein Schiff darf sich bis zu 45°, bzw. bis zu 90° drehen. Dieser Wert ist bei den Eigenschaftswerten des Schiffs angegeben. Der imperiale Lunar-Kreuzer darf zum Beispiel eine maximale Drehung von 45° durchführen.

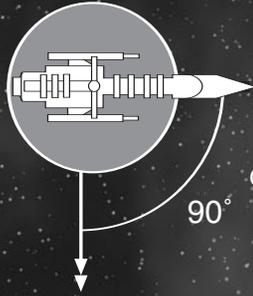
Große Schiffe müssen sich in einem Spielzug eine bestimmte Distanz bewegt haben, bevor sie ihre Drehung durchführen dürfen. Dies wird durch ihren Schiffstyp festgelegt:

- Ein Schlachtschiff muß sich 15 cm weit bewegen, bevor es eine Drehung durchführen darf.
- Ein Kreuzer muß sich 10 cm weit bewegen, bevor er eine Drehung durchführen darf.
- Ein Eskortschiff darf seine Drehung zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Bewegung durchführen.

„Preise das gleißende Plasma im Kern,
den flammenden Tod halte uns fern.
Lenke die Energie in richtige Bahnen,
von Alter und Abnutzung
laß nichts erahnen.“

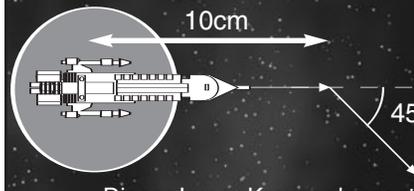
Katechismus des Ingenieurs.

GRUNDDREHUNG 1



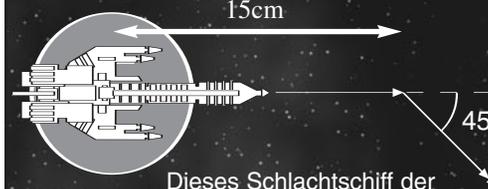
Diese Fregatte der Gladius-Klasse führt eine 90°-Drehung durch, ohne sich vorher bewegen zu müssen

GRUNDDREHUNG 2



Dieser Lunar Kreuzer bewegt sich 10 cm, bevor er sich um 45° dreht

GRUNDDREHUNG 3



Dieses Schlachtschiff der Vergelter-Klasse bewegt sich 15 cm, bevor es sich um 45° dreht

“Seine große Kunst bestand darin, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein – andere waren nicht so gerissen.”

Kapitän Compel Bast
über Großadmiral Ravensburg

Sonderbefehl:

Wendemanöver einleiten

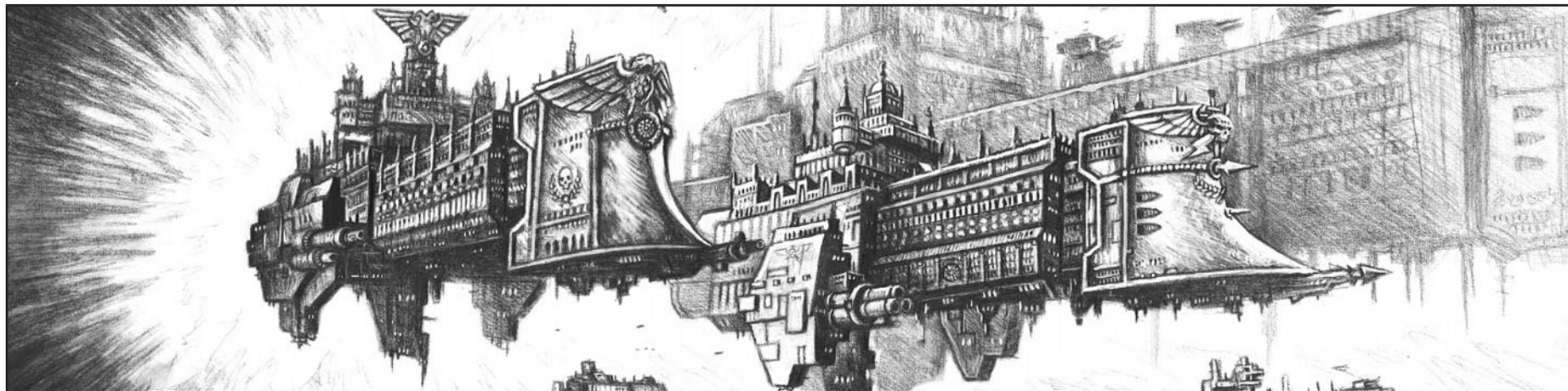
Ein Schiff kann eine größere Wende durchführen, indem es den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* aktiviert. Wenn das Schiff seinen Kommandotest besteht, darf es während seiner Bewegung eine zweite Drehung ausführen (erneut bis zum maximalen Drehwinkel). Durch das *Wendemanöver* wird die Effektivität der Waffen in diesem Spielzug gesenkt, wie in den Schußregeln beschrieben. Beachte, daß sich ein Kreuzer vor jeder Drehung erst 10 cm geradeaus bewegen muß. Wenn seine Maximalgeschwindigkeit also aus irgendeinem Grund unter 20 cm fällt, kann er die zweite Drehung nicht durchführen! Schlachtschiffe sind so groß und träge, daß sie den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* nicht einsetzen dürfen.

Sonderbefehl: *Volle Kraft voraus*

Wie bereits erwähnt, dürfen Schiffe mit dem Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* keine Drehungen durchführen.

Sonderbefehl: *Retrobrenner zünden*

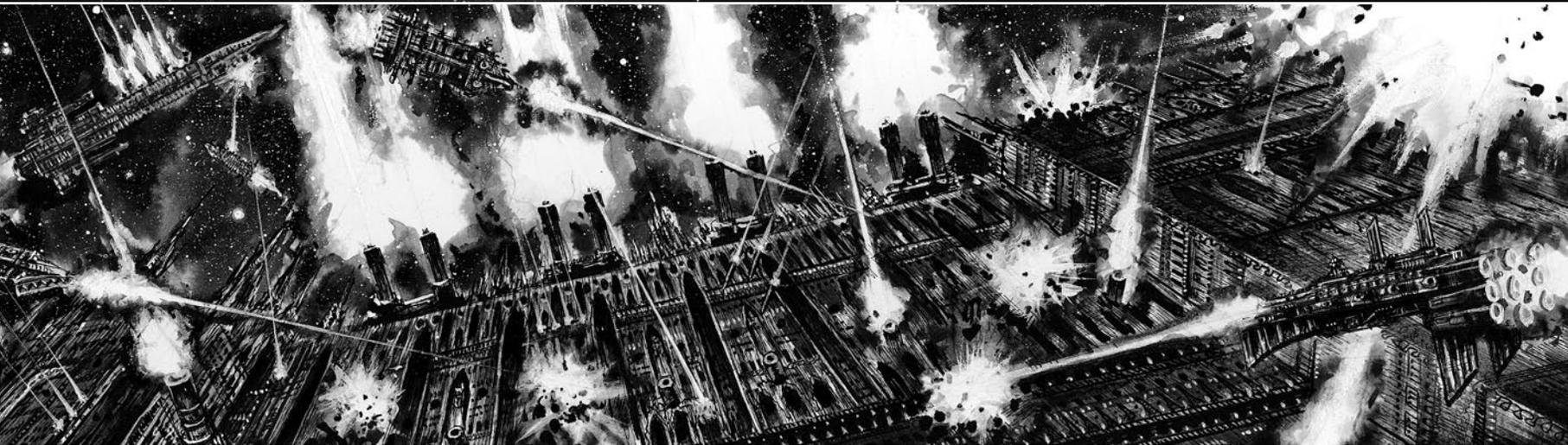
Ein Schiff mit dem Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* darf eine einzelne Drehung durchführen, ohne sich vorher vorwärts bewegen zu müssen.



DIE SCHUSSPHASE



In der Schußphase feuern deine Schiffe mit ihren Waffen auf ihre Feinde. Die Attacken, die ein Schiff durchführen kann, werden in zwei Kategorien unterteilt: direkter Beschuß und Flugkörperattacken. Direkter Beschuß beinhaltet Waffen wie Laser, Fusionsstrahler und Plasmageschütze, die in wenigen Momenten die Distanz zum Ziel überbrücken, selbst über Tausende von Kilometern hinweg. Flugkörperattacken umfassen Torpedos und Flieger, die in der Schußphase gestartet werden, sich aber erst ab der nächsten Flugkörperphase auf ihr Ziel zu bewegen dürfen.



“Der Boden der Gerechter Zorn erzitterte unter meinen Füßen, als unsere Waffendecks den Beschuß fortsetzten. Breitseite auf Breitseite gruben sich in den Bug des feindlichen Panzerkreuzers, durchdrangen die Schilde und durchlöchernten ihre Frontpanzerung. Die Feinde versuchten ihr Schiff zu drehen, um ihre eigenen Waffenbatterien zum Einsatz zu bringen, doch Kapitän Grendl sah das Manöver voraus, und wir hielten mit dieser Bewegung Schritt, während weiterhin ein Sturm aus Plasma in den zerfetzten Bug des Feindschiffs brach. Flammen leckten nun über die Backbordseite, als durch die vielen entstehenden Risse Luft in den Äther geblasen wurde, entzündet durch die Plasmageschosse, die auf das Schiff niederprasselten.”

Auszug aus dem Logbuch des 3. Offiziers Brass, über die Zerstörung der Todesbote durch die Gerechter Zorn

DIREKTER BESCHUSS

Direkter Beschuss umfaßt die Waffenbatterien, Lanzen und Novakanonen eines Schiffs. Ein Spieler kann während seines Spielzugs mit jedem seiner Schiffe schießen. Um direkten Beschuss durchzuführen, muß sich wenigstens ein Waffensystem in Reichweite und im richtigen Feuerbereich zum Ziel befinden. Sobald ein Schiff seinen Beschuss beendet hat, sucht sich der Spieler das nächste aus und schießt mit diesem, und so weiter, bis er mit allen Schiffen geschossen hat, mit denen er schießen möchte. Dies kann wie folgt zusammengefaßt werden:

1. Schiff zum Schießen auswählen
2. Überprüfen, ob Schiff Ziele in Waffenreichweite hat
3. Überprüfen, ob die Waffen den richtigen Feuerbereich zum Ziel haben
4. Beschuss durchführen
5. Nächstes Schiff auswählen

REICHWEITE

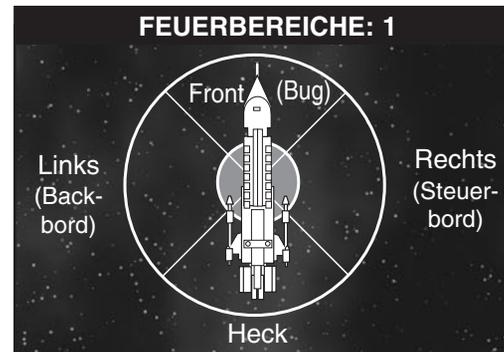
Miß die Entfernung zwischen dem schießenden Schiff und dem Ziel. Schau danach die Reichweite der feuernden Waffen bei den Eigenschaftswerten des Schiffs nach. Waffen, die sich außerhalb der Reichweite befinden, dürfen nicht schießen. Da die Größen der Schiffsmodelle drastische Unterschiede aufweisen, wird immer vom Stiel des Flugbases eines Schiffs aus gemessen.



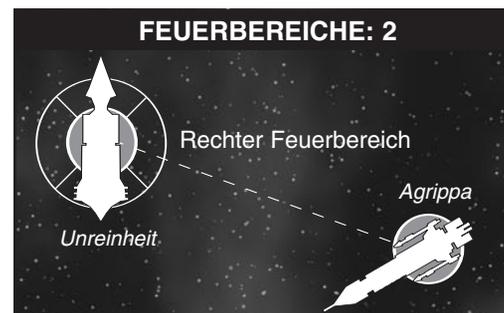
Im Beispiel oben feuert die Unreinheit auf die Agrippa. Die Unreinheit ist 34 cm entfernt, also sind ihre Waffenbatterien (45 cm) in Reichweite.

FEUERBEREICHE

Waffen verfügen nur über einen eingeschränkten Feuerbereich, abhängig davon, wo sie am Schiff angebracht sind. Die verschiedenen Feuerbereiche sind: Front, Links, Rechts und Heck.



Ein Waffensystem muß ein Zielschiff in seinem Feuerbereich haben, um darauf schießen zu können.



Die Unreinheit hat die Agrippa in ihrem rechten Feuerbereich, also darf sie mit allen Waffen auf die Agrippa schießen, die sie in diesem Feuerbereich hat.

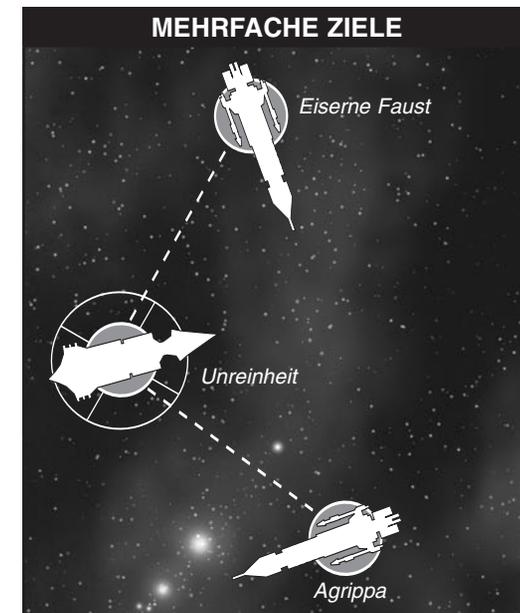
Einige Waffensysteme können in mehr als nur einen Feuerbereich schießen. Viele Kreuzer verfügen zum Beispiel über Decksgeschütze (die auf der Oberseite des Schiffs angebracht sind), welche nach rechts, links oder frontal schießen können. Einige Waffensysteme können sogar rundum schießen.

ZIELPRIORITÄT

Feinde in unmittelbarer Nähe stellen eine weitaus größere Bedrohung dar als solche, die sich Tausende Kilometer entfernt befinden, also wird ein Schiff normalerweise immer auf das am nächsten befindliche Feindschiff – sein *Primärziel* – schießen. Es kann jedoch auch auf beliebige andere Ziele schießen, wenn ihm zuvor ein Moralwerttest mit 2W6 gelingt.

Mehrere Ziele

Selten befindet sich ein Schiff in einer Position, die günstig genug ist, um alle Waffen auf das Primärziel abzufeuern. Ungenutzte Waffen können immer noch auf andere Ziele abgefeuert werden, vorausgesetzt, daß auch hier das jeweils nächstbefindliche Ziel beschossen wird.



In diesem Beispiel darf die Unreinheit die Waffen in ihrem linken Feuerbereich auf die Eiserne Faust abfeuern, während die Waffen im rechten Feuerbereich auf die Agrippa schießen dürfen.

“Noch keine Schlacht wurde gewonnen, die schlecht geplant war. Noch kein Plan gelang, der schlecht erdacht war.”

Großadmiral Ravensburg

LANZEN

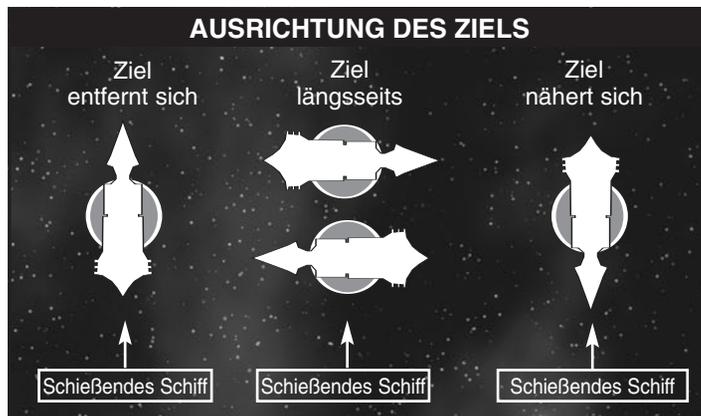
Lanzen sind hochenergetische Strahlenwaffen, die sich mühelos durch schwerstgepanzerte Schiffsrümpfe brennen und Eskortschiffe in der Mitte zerteilen können. Auf den Schiffen des Imperiums und des Chaos sind Lanzen oft in gewaltigen Geschütztürmen angebracht, die Dreifach- oder sogar Vierfachenergieprojektoren aufweisen, deren Ausstoß zu einem massiven Stahl der Vernichtung gebündelt wird.

Lanzenregeln

Wenn eine Lanzenbatterie ein Ziel in Reichweite und Feuerbereich hat, wirfst du einfach einen W6 für jeden Punkt Lanzenstärke. Jedes Wurfergebnis von 4, 5 oder 6 trifft das Ziel – unabhängig von dessen Panzerungswert – und verursacht einen Schadenspunkt.

Die Agrippa verfügt zum Beispiel über Lanzen mit einer Stärke von 2. Wenn das Schiff diese Lanzen abfeuert, werden 2W6 geworfen, und jedes Wurfergebnis von 4 oder höher bedeutet einen Treffer.

Die Ausrichtung des Ziels hängt davon ab, in welchem seiner Feuerbereiche sich das schießende Schiff aufhält, wie im nebenstehenden Diagramm gezeigt. Zusammen mit dem Typ des Ziels ergibt sich daraus die Spalte, die du verwendest, um die Trefferwürfel für diese Attacke zu ermitteln.



WAFFENBATTERIEN

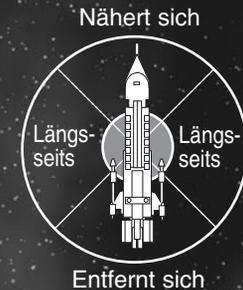
Waffenbatterien bilden die Hauptbewaffnung der meisten Kriegsschiffe und überziehen den gesamten Schiffsrumpf mit Geschützkuppeln und Waffenanlagen. Jede Batterie setzt sich aus unzähligen einzelnen Geschützen zusammen: Plasmaprojektoren, Laserkanonen, Raketenwerfern, Magnetbeschleunigern, Fusionsblastern und Gravitonpulsaren. Waffenbatterien feuern in koordinierten Salven unter Zuhilfenahme eines komplexen Schußmusters, um das Ziel in einen Mahlstrom der Zerstörung zu reissen.

Regeln für Waffenbatterien

Um mit einer Waffenbatterie auf ein Ziel schießen zu können, muß sie das Ziel in Reichweite und Feuerbereich haben. Sieh die Feuerkraft der Waffenbatterie im Schiffsprofil nach. Wenn ein Schiff mehrere Waffenbatterien auf das gleiche Ziel abfeuert, addierst du die Feuerkraft aller auf das Ziel schießenden Waffenbatterien zusammen. Danach nimmst du die Feuerkrafttabelle zur Hand und hältst in der linken Spalte deine Feuerkraft für diese Attacke fest.

Als nächstes mußt du die richtige Spalte für das Ziel herausfinden, auf das du schießen willst. Den Typ des Ziels kannst du in dessen Profil nachschauen. Die Ausrichtung gibt an, in welche Richtung sich das Ziel relativ zum Schützen bewegt. Dies wirkt sich entscheidend auf die Effektivität der Waffen aus, denn es ist sehr viel schwerer, ein Ziel zu treffen, das sich

VERSCHIEDENE AUSRICHTUNGEN EINES ZIELS



Die Ausrichtung eines Ziels wird ermittelt, indem die Schußlinie zu seinem Base gezogen und danach mit Hilfe des Richtungskompasses ermittelt wird, welche Seite dem schießenden Schiff zugewandt ist.

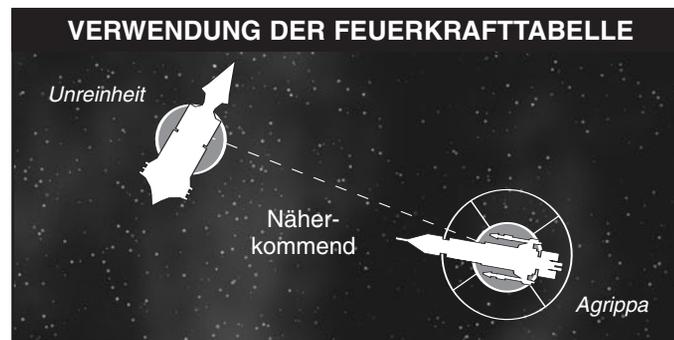
“Setzt ihnen auf kurze Entfernung einen Schuß vor den Bug! Das wird ihnen zu denken geben.”

Kapitän Grenfield während der Schlacht von Merlin VI

durch ein Zielkreuz hindurchbewegt (d.h. längsseits ist), als eins, das sich auf den Schützen zubewegt.

Aus Typ und Ausrichtung des Ziels ergibt sich dessen “Zielspalte”. Indem du diese Spalte mit deiner Feuerkraft kreuzt, erhältst du die Anzahl der Trefferwürfel, die du für diese Attacke werfen darfst. Jeder Trefferwürfel, der die Panzerung des Ziels erreicht oder überschreitet, erzielt einen Treffer und verursacht einen Schadenspunkt.

VERWENDUNG DER FEUERKRAFTTABELLE



Die Unreinheit eröffnet das Feuer mit ihren Steuerbord-Waffenbatterien. Die Waffen verfügen über eine Feuerkraft von 10 und die Agrippa ist ein näherkommendes Großkampfschiff, woraus sich anhand der Feuerkrafttabelle ergibt, daß die Unreinheit 7W6 wirft. Die Frontpanzerung der Agrippa beträgt 6, also benötigt die Unreinheit Sechsen zum Treffen.

Feuerkraftmodifikationen

Manchmal beeinflussen die Umstände die Zielgenauigkeit der Waffenbatterien. Weit entfernte Ziele sind schwerer zu treffen, während nähere Ziele einfacher zu treffen sind. Trümmer, Strahlung, usw. können die Sicht auf ein Ziel einschränken. Letzteres wird durch Beschußmarken dargestellt, die wir später im Detail beschreiben. Für den Moment genügt es zu wissen, daß auch Beschußmarken das Schießen erschweren.

Modifikationen werden in Form von Spaltenverschiebungen angewendet. Eine gute Modifikation (zum Beispiel für Ziele auf nahe Entfernung) bedeutet, daß du eine Spalte nach links gehen darfst, bevor du ermittelst, wie viele Trefferwürfel du werfen darfst. Eine schlechte Modifikation (wie zum Beispiel für Ziele auf weite Entfernung) bedeutet, daß du eine Spalte nach rechts gehen mußt. Die Feuerkraftmodifikationen können wie folgt zusammengefaßt werden:

Modifikationen:

- < Ziel bis zu 15 cm entfernt – Spaltenverschiebung nach links
- > Ziel mehr als 30 cm entfernt – Spaltenverschiebung nach rechts
- > Schußbahn führt durch Beschußmarken – Spaltenverschiebung nach rechts

Im vorherigen Beispiel schoß die Seuchenklaue auf die Agrippa und warf 7W6. Würde sich die Agrippa innerhalb von 15 cm von der Unreinheit aufhalten, würde eine Spaltenverschiebung nach links vorgenommen, und die Seuchenklaue dürfte 9W6 werfen. Würde sich die Agrippa dagegen über 30 cm entfernt befinden, müßte eine Spaltenverschiebung nach rechts vorgenommen werden, und die Seuchenklaue dürfte nur 5W6 werfen.

Feuerkraft aufteilen

Ein Schiff darf die Feuerkraft seiner Waffenbatterien zwischen verschiedenen Zielen aufteilen. Beachte dabei jedoch, daß ein Schiff erst einen Moralwerttest bestehen muß, um auf etwas anderes als das jeweils nächstbefindliche Ziel zu schießen.

| FEUERKRAFTTABELLE | | | | | | |
|--------------------|-------------|-----------------|----|--------------|---|------------|
| Ziel nähert sich | | Großkampfschiff | | Eskortschiff | | |
| Ziel entfernt sich | | Großkampfschiff | | Eskortschiff | | |
| Ziel längsseits | | Großkampfschiff | | Eskortschiff | | |
| Spezial* | Verteidiger | | | | | Flugkörper |
| | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | 7 | 6 | 5 | 4 | 2 | 1 |
| | 8 | 7 | 6 | 4 | 3 | 2 |
| | 9 | 8 | 6 | 5 | 3 | 2 |
| | 10 | 9 | 7 | 5 | 4 | 2 |
| | 11 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| | 12 | 11 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| | 13 | 12 | 9 | 7 | 5 | 3 |
| | 14 | 13 | 10 | 7 | 5 | 3 |
| | 15 | 14 | 11 | 8 | 5 | 3 |
| | 16 | 14 | 11 | 8 | 6 | 3 |
| | 17 | 15 | 12 | 9 | 6 | 3 |
| | 18 | 16 | 13 | 9 | 6 | 4 |
| | 19 | 17 | 13 | 10 | 7 | 4 |
| | 20 | 18 | 14 | 10 | 7 | 4 |

Anmerkungen: Um Platz zu sparen, werden Kreuzer und Schlachtschiffe auf der Feuerkrafttabelle als Großkampfschiffe zusammengefaßt. Spaltenverschiebungen, die über den rechten Rand hinausgehen würden, benutzen stattdessen die Spalte ganz rechts.

* Verteidiger (z.B. Bodenabwehranlagen und Satelliten) und Flugkörper werden nicht durch ihre Ausrichtung beeinflusst.

Sonderbefehl: Zielerfassung aktivieren



Ein Schiff kann die Effektivität seiner Waffen durch den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* verbessern. Wenn es seinen Kommandotest besteht, darf es während seiner Schußphase alle Trefferwürfel für Lanzen und Waffenbatterien einmal wiederholen. Heb einfach die Würfel auf, die keinen Treffer anzeigen, und wirf sie erneut. Ein Schiff mit aktivierter Zielerfassung darf während seiner Bewegungsphase keine Drehungen durchführen, da es einen geradlinigen Kurs halten und zusätzliche Energie in die Waffensysteme speisen muß. *Zielerfassung aktivieren* ist sehr nützlich, wenn sich feindliche Schiffe in der Nähe befinden und keine Kursänderung nötig ist, um die Waffen in einen günstigen Schußwinkel zu bringen.

Das Stöhnen der Geschützmannschaft wurde durch das Brüllen von Geschützoffizier Murman übertönt.

“Schneller, ihr verdammten Ratten! Legt euch mal ins Zeug, beim ‘Imperator!’”

Die vierzig Männer zogen härter an dem gewaltigen Flaschenzug und brachten die Makrokanone unter dem lauten Klicken rostiger Getriebe in die richtige Position.

“Stoppt Zug! Bereit zum Nachladen!” befahl Murman, und die Männer ließen von den Ketten des Flaschenzugs ab, um neben der Verschußklappe Stellung zu beziehen. Auf das Signal des Geschützoffiziers machten sich zehn Mann daran, die Klappe zu öffnen. Nachdem sie geöffnet war, mühte sich der Rest mit dem Ladekran, um die Granate, die mehrere Tonnen wog, in das Herz der Kanone zu laden. Mit einem ohrenbetäubenden Knall schloß sich die Verschußklappe wieder.



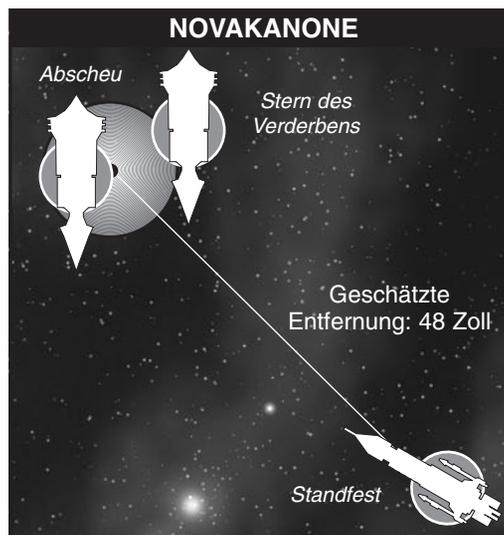
NOVAKANONE

Die Novakanone ist eine gewaltige Waffe, die normalerweise am Bug eines Schiffes angebracht ist, damit der Rückstoß durch den Schiffsantrieb kompensiert werden kann. Sie beschleunigt ein einzelnes Projektil mit Hilfe von gravimetrischen Generatoren auf nahezu Lichtgeschwindigkeit. Das Projektil implodiert bei Erreichen einer vorgegebenen Entfernung und verursacht im Zielgebiet einen Schaden, der mehreren Dutzend Plasmabomben entspricht.

Regeln für Novakanonen

Um eine Novakanone abzufeuern, mußt du ein Zielschiff bestimmen und danach die Entfernung zu diesem schätzen. Danach plazierst du die Novakanonenschablone, so daß ihr Zentrum genau über der geschätzten Entfernung liegt. Wenn das Loch in der Schablone (der innere Bereich) das Base eines Ziels – Freund oder Feind – berührt, erleidet dieses Ziel unabhängig von seinem Panzerungswert 1W6 Treffer. Wenn der äußere Bereich der Schablone das Base eines Ziels berührt, erleidet es einen automatischen Treffer. Wenn keine Ziele durch die Novakanone betroffen werden, plazierst du eine Beschußmarke im Zentrum der Schablone. Beschußmarken werden an späterer Stelle näher beschrieben.

MINDESTREICHWEITE: Novakanonen verfügen im Gegensatz zu anderen Schiffen über eine Mindestreichweite, ab der sie eingesetzt werden können. Wenn du die Entfernung zum Ziel schätzt, darfst du keinen Wert unter 30 cm schätzen, da dies die Mindestentfernung ist, die das Projektil zurücklegen muß, bevor es detoniert. Für die Novakanone eines Schiffes ist daher das Primärziel (siehe *Zielpriorität*) das nächstbefindliche Schiff, das mindestens 30 cm entfernt ist.



In diesem Beispiel schießt die Standfest, ein Kreuzer der Dominator-Klasse, seine Novakanone auf die Abscheu ab und schätzt die Entfernung auf 48 Zoll. Das Loch in der Novakanonenschablone bedeckt einen Teil des Base der Abscheu und verursacht deshalb 1W6 automatische Treffer. Das Base der Stern des Verderbens wird vom äußeren Bereich der Schablone bedeckt, also erleidet sie einen automatischen Treffer.

WICHTIGE ANMERKUNG: Wenn in deiner Flotte mit Novakanonen bestückte Schiffe enthalten sind, mußt du erst mit **allen** Novakanonen schießen, bevor du anderen Beschuß durchführst. Der Grund dafür ist, daß es gewissenlose Spieler gab, die andere Waffen zuerst abfeuerten, um die ungefähre Entfernung herauszufinden und dann die Reichweite zu "schätzen", nachdem sie alle möglichen Abmessungen und Rechnereien durchgeführt hatten! Wenn du also vergißt, deine Novakanonen abzufeuern, bevor du den Beschuß mit normalen Waffensystemen durchführst, darfst du die Novakanonen in diesem Spielzug überhaupt nicht mehr einsetzen.

Sonderbefehle: *Volle Kraft voraus/Retrobrenner zünden/Wendemanöver einleiten*

Schiffe, die *Volle Kraft voraus, Retrobrenner zünden* oder *Wendemanöver einleiten* einsetzen, vertun Feuermöglichkeiten, um mehr Leistung aus den Antriebssystemen zu kitzeln. In der Schußphase halbieren Schiffe mit diesen Sonderbefehlen daher ihre Feuerkraft und Lanzenstärke und runden auf. Novakanonen dürfen unter solchen Umständen überhaupt nicht abgefeuert werden.

"Ein Treffer, ein höchst vorzüglicher Treffer!"

Compel Bast während der Verteidigung von Orar

SCHADEN

Die Waffen einiger Raumschiffe sind mächtig genug, um ganze Städte in Ebenen aus radioaktivem Glas zu verwandeln. Um dieser Vernichtungskraft zu widerstehen, sind die Schiffe schwer gepanzert und mit Schildgeneratoren bestückt. Im Innern der Schiffe ist jedoch die Besatzung, die nur zu verwundbar gegen die Hitze des Kampfes und die Kälte des Vakuums ist. Schiffe werden oft schon durch ihre Mannschaftsverluste kampfunfähig geschossen, lange bevor ihre Hülle bricht oder der Antrieb explodiert.

“Zwei Meter groß,
dumm, stark und
feuerfest!”

• Beschreibung des idealen Matrosen

TREFFER ERLEIDEN

Jeder Treffer gegen ein Schiff verursacht automatisch einen Schadenspunkt. Zieh die Schadenspunkte von der Schadenskapazität des Schiffs ab und verzeichne seine neue Schadenskapazität im Flottenregister.

Wenn ein Schiff die Hälfte seiner Anfangsschadenskapazität eingebüßt hat, gilt es als *beschädigt*. Sinkt seine Schadenskapazität auf Null, wird ein Wurf auf der Tabelle für Katastrophalen Schaden durchgeführt, um zu sehen, ob es in einer spektakulären Explosion vergeht oder einfach nur hilflos durchs All treibt.

Beschädigte Schiffe

Ein Schiff, das auf die Hälfte seiner Anfangsschadenskapazität oder darunter reduziert wird, gilt als *beschädigt*. Beschädigte Schiffe halbieren (aufrunden) ihre Waffenstärke, Feuerkraft, Abwehrtürme und Schilde und reduzieren ihre Geschwindigkeit um 5 cm. Schiffe mit Novakanonen dürfen diese nicht mehr abfeuern, wenn sie beschädigt sind.

Ein Kreuzer der Lunar-Klasse verfügt zum Beispiel über eine Schadenskapazität von 8. Sinkt diese auf 4 oder darunter, gilt er als beschädigt.

Sonderbefehl: *Kollisionsalarm!*



Kollisionsalarm! ist ein besonderer Sonderbefehl, da er in der gegnerischen Schußphase oder in einer der beiden Flugkörperphasen eingesetzt werden kann, wenn schwerer Schaden zu erwarten ist. Führe einen Moralwerttest für das Schiff durch. Gelingt er, setzt das Schiff bis zum Ende seines nächsten eigenen Spielzugs den Sonderbefehl *Kollisionsalarm!* ein. Ein Schiff unter *Kollisionsalarm* erhält einen Rettungswurf gegen jeden direkten Treffer, den es erleidet (außer solchen, die gegen Schilde gehen). Wirf einen W6 für jeden Treffer: Bei einer 4, 5 oder 6 wird der Treffer ignoriert. Einem Schiff, das diesen Sonderbefehl durchführt, darf in seinem nächsten Spielzug kein anderer Sonderbefehl gegeben werden, und seine Feuerkraft und Waffenstärke wird halbiert (eine Novakanone, falls vorhanden, darf nicht schießen). *Kollisionsalarm!* darf nur gegen Treffer eingesetzt werden, die nach Verkündung des Sonderbefehls ermittelt wurden. Mit anderen Worten, du darfst nicht abwarten, wie erfolgreich eine Salve ist, bevor du *Kollisionsalarm* gibst.



KRITISCHE TREFFER

Die Waffen, die in Raumschlachten eingesetzt werden, sind so zerstörerisch, daß bei jedem Treffer die Gefahr besteht, daß eine wichtige Station des Schiffs kritischen Schaden erleidet. Kritische Treffer können vorübergehend die Waffen und Antriebsmaschinen eines Schiffs lahmlegen, Feuer entfachen oder sogar den Rumpf zerbrechen lassen.

Wirf einen W6 für jeden Treffer, den das Schiff erleidet (außer solche, die von Schilden aufgefangen werden). Bei einer 1-5 verursacht der Treffer keine weiteren Auswirkungen. Bei einer 6 wird ein kritischer Treffer verursacht. Wirf mit 2W6 auf der Tabelle unten, um die Auswirkungen zu bestimmen. Beachte dabei, daß zusätzlicher Schaden durch kritische Treffer keine weiteren kritischen Treffer auslösen kann.

KRITISCHE TREFFERTABELLE

| 2W6-Wurf | Zusätzl. Schaden | Auswirkung |
|----------|------------------|---|
| 2 | +0 | Decksbewaffnung beschädigt. Die auf dem Deck des Schiffs montierten Waffen wurden durch den Treffer beschädigt. Energieleitungen wurden zertrennt, Zielmechanismen zerstört und Kanoniere getötet. Das Schiff darf keine Deckswaffen einsetzen, bis der Schaden repariert wurde. |
| 3 | +0 | Steuerbordbewaffnung beschädigt. Die Steuerbordwaffen des Schiffs wurden durch den Treffer beschädigt. Das Schiff darf keine Steuerbordwaffen einsetzen, bis der Schaden repariert wurde. |
| 4 | +0 | Backbordbewaffnung beschädigt. Schwere Schäden bringen die Waffen der Backbordseite zum Schweigen. Das Schiff darf keine Backbordwaffen einsetzen, bis der Schaden repariert wurde. |
| 5 | +0 | Bugbewaffnung beschädigt. Der Treffer reißt den Schiffsbug auf. Das Schiff darf keine Bugwaffen einsetzen, bis der Schaden repariert wurde. |
| 6 | +1 | Maschinenraum beschädigt. Durch den Treffer verursachte Explosionen lassen den Maschinenraum erzittern, und die Besatzung hat alle Hände voll zu tun, die Reaktoren zu stabilisieren. Das Schiff darf keine Drehungen durchführen, bis der Schaden repariert wurde. |
| 7 | +0 | Feuer an Bord! Durch aufreißende Gasleitungen brechen überall an Bord 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 des Schiffs einen weiteren Treffer. |
| 8 | +1 | Antrieb beschädigt. Durch den Treffer wurden einige Triebwerke des Schiffs beschädigt, und bis zur Reparatur reduziert sich seine Bewegung um 10 cm. |
| 9 | +0 | Brücke getroffen. Die gepanzerte Festung, in der sich der Kapitän und seine Offiziere befinden, wird vernichtet. Der Moralwert des Schiffs reduziert sich um 3. Dieser Schaden kann nicht repariert und nur einmal verursacht werden. |
| 10 | +0 | Schildgeneratoren zerstört. Die Schildgeneratoren überladen sich und brennen aus. Die Schildstärke des Schiffs reduziert sich für den Rest des Spiels auf Null. Dieser Schaden kann nicht repariert werden. |
| 11 | +W3 | Hüllenbruch Ein gewaltiger Riß zieht sich über die Außenhülle, wodurch Besatzungsmitglieder, Ladung und Geräte ins Weltall geschleudert werden, bevor die Sicherheitsschotts den Sektor abdichten. |
| 12 | +W6 | Strukturelle Integrität beeinträchtigt. Verstrebrungen brechen, Schotts geben nach, Wände werden mit dem Kreischen gepeinigten Metalls zerquetscht. Bete, daß genug vom Schiff übrigbleibt, um das nächste Raumdock zu erreichen. |

Anmerkungen: Wenn ein Schiff mehrere kritische Treffer im selben Bereich erleidet, müssen sie alle repariert werden, bevor dieser wieder eingesetzt werden kann.

Wenn ein kritischer Treffer nicht angewandt werden kann (z.B. ein Schiff ohne Decksbewaffnung erleidet einen kritischen Schaden der Decksbewaffnung), wendest du stattdessen den nächsthöheren kritischen Schaden an (in diesem Fall würde also die Steuerbordbewaffnung getroffen).

Kritische Treffer gegen Eskortschiffe

Eskortschiffe, die aus irgendeinem Grund einen kritischen Treffer erleiden, werden automatisch zerstört.

Anmerkung: Wenn Schiffe beschädigt werden, besteht immer die Gefahr, daß der Schaden kritisch ist. Deshalb wird für jeden Schadenspunkt, den ein Schiff verliert, unabhängig von der Ursache, ein Test für kritischen Schaden durchgeführt, solange nichts Gegenteiliges angemerkt wird.

BESCHUSSMARKEN

Wenn Schiffe beschossen werden, werden einige der Auswirkungen durch Beschußmarken dargestellt. Beschußmarken stellen alle möglichen Ereignisse dar – gewaltige Explosionen, expandierende Schockwellen, radioaktive Wolken, wirbelnde Trümmer, instabile Blindgänger, Plasmawolken, usw.

Beschußmarken platzieren

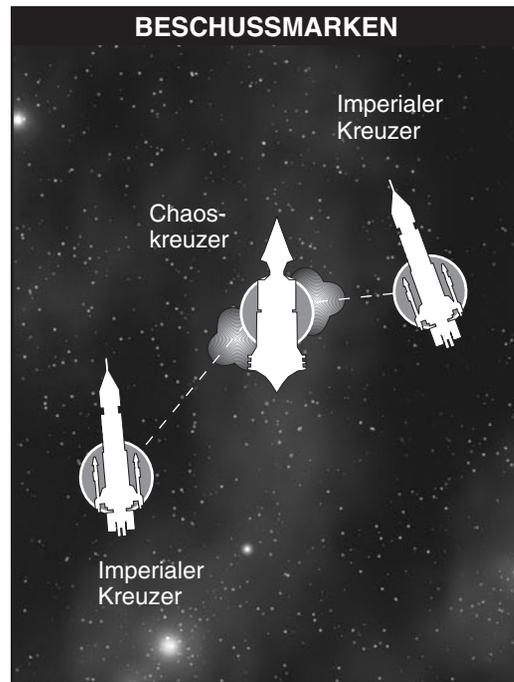
Beschußmarken werden dort plziert, wo das Ereignis stattfindet, durch das sie erzeugt werden. Sie bleiben im Spiel, bis sie in einer der folgenden Schußphasen entfernt werden. Die meisten Beschußmarken werden plziert, um die Treffer gegen die Schilde eines Raumschiffs darzustellen, wie später beschrieben wird. Zusätzliche Beschußmarken können durch explodierende Schiffe und besonders verheerende Waffen ausgelöst werden. Beschußmarken werden bei folgenden Ereignissen plziert:

- Für jeden Treffer, den ein Schild absorbiert
- Für ein Schiff, das auf Null Schadenspunkte reduziert wurde, wie in der Tabelle für Katastrophalen Schaden erklärt
- Für jeden danebengegangenen Schuß einer Novakanone

Beschußmarken, die durch Schildtreffer erzeugt werden, werden in Kontakt mit dem Base des Schiffs plziert, in Richtung der die Beschußmarke verursachenden Attacke.

Beachte, daß sich Beschußmarken nicht bewegen, sobald sie einmal auf dem Spieltisch plziert wurden. Sie zeigen einen Bereich des Weltalls an, der von Erschütterungen erfaßt wurde und werden somit nach ihrem Plzieren zu einem Teil des Spielfelds.

Im Beispiel unten feuern zwei imperiale Kreuzer auf einen Chaoskruzer. Jedes imperiale Schiff erzielt einen Treffer, wodurch auf beiden Seiten des Base des Chaoskruzers eine Beschußmarke platziert wird, jeweils dem schießenden Schiff zugewandt.



Auswirkungen von Beschussmarken

Bewegung: Wenn ein Schiff zu Beginn seiner Bewegung in Kontakt mit Beschussmarken ist oder während seiner Bewegung Beschussmarken überquert, reduziert sich seine Bewegung um 5 cm, unabhängig von der Anzahl der Beschussmarken, die seinen Weg beeinträchtigen.

Ein Schiff mit einer Schildstärke von Null erleidet für jede Beschussmarke, durch die es sich **hindurchbewegt** (nicht solche, mit denen es bei Spielzugbeginn in Kontakt ist), bei einem W6-Wurf von 6 einen Treffer. Eine Flugkörpermarke, wie zum Beispiel eine Torpedosalve oder eine Bomberschwadron, die sich durch eine Beschussmarke bewegt, wird bei einem W6-Wurf von 6 entfernt.

Schießen: Beschussmarken behindern das Schießen, wie bereits angemerkt, indem sie die Sicht auf das Ziel verzerren. Wenn daher eine Schußlinie durch eine oder mehrere Beschussmarken führt (einschließlich denen in Kontakt mit dem Base des Schiffs), erleidet der Beschuss eine Spaltenverschiebung nach rechts. Lanzen und Novakanonen werden nicht beeinflusst. Beachte, daß Beschussmarken sofort platziert werden, wenn sie entstehen, und daher weiteren Beschuss im selben Spielzug behindern können.

Schilde: Wenn sich das Base eines Schiffs in Kontakt mit Beschussmarken befindet, reduziert sich seine Schildstärke um -1 pro Beschussmarke.

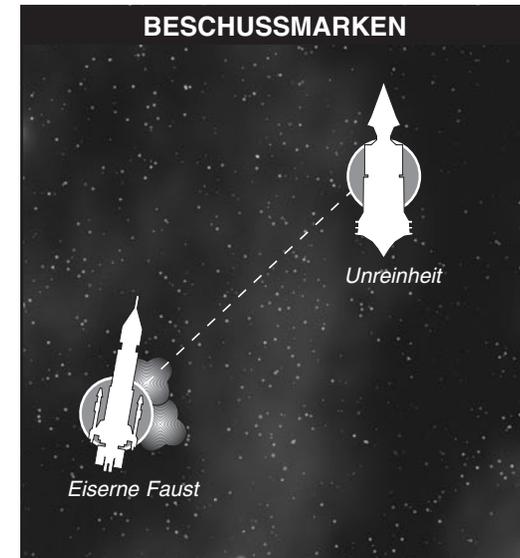
SCHILDE

Schiffe werden durch mächtige Energieschilde geschützt, damit sie ihre Reise durch das Vakuum unbeschadet überstehen. Die Schilde bilden eine schützende Schicht aus Energie um das Schiff, ein tropfenförmiges Kraftfeld, das den größten Teil der Strahlung des Raums, Meteoridenstürme und sogar eine gewisse Anzahl an Waffentreffern absorbieren kann. Der Schaden, den die Schilde abhalten können, ist allerdings begrenzt, und ein länger anhaltender Beschuss läßt sie unweigerlich zusammenbrechen, bis die Schildgeneratoren wieder genug Energie aufgebaut haben.

Jedes Schild hält pro Spielzug einen Treffer davon ab, zum Schiff durchzudringen und Schaden zu verursachen. Platziert stattdessen für jeden Treffer eine Beschussmarke in Kontakt mit dem Schiffsbase, um anzuzeigen, wie viel Schilde noch vorhanden sind.

Sobald die Anzahl der Beschussmarken in Kontakt mit einem Schiffsbase gleich der Zahl der Schilde des Schiffs ist, kann in diesem Spielzug kein weiterer Schaden mehr durch die Schilde absorbiert werden. Die Schilde sind kollabiert und bauen sich erst wieder auf, wenn das Schiff dem Sturm aus Schockwellen und Energieausbrüchen entkommt, der durch die Beschussmarken dargestellt wird. Die Schilde bleiben unten, bis sich das Schiff in einer der folgenden Bewegungsphasen von den Beschussmarken entfernt.

Schilde wirken nur gegen Lanzen, Waffenbatterien und Novakanonen. Rammattacken, Bomber und Torpedos durchdringen die Schilde, die deshalb keinen Schutz gegen solche Attacken liefern.



In diesem Beispiel wird die Eiserne Faust (die über zwei Schilde verfügt) von der Unreinheit beschossen und erleidet drei Treffer. Zwei Treffer werden von den Schilden der Eiserne Faust aufgehalten, und zwei Beschussmarken werden in Kontakt mit ihrem Schiffsbase platziert, um anzuzeigen, daß bereits zwei Treffer durch die Schilde gestoppt wurden. Der dritte Treffer verursacht einen Schadenspunkt beim Schiff selbst. Jeder weitere Treffer gegen die Eiserne Faust in diesem Spielzug wird weiterhin direkten Schaden gegen das Schiff selbst verursachen, da die Schilde kollabiert sind.

Die Intoleranz war umgeben von brennendem Plasma und detonierenden Raketen, die durch die leuchtende Kuppel ihrer Energieschilde zurückgehalten wurden. Mit einem strahlendhellen Blitz brachen die Schildgeneratoren unter der Gewalt der Einschläge zusammen und lieferten das Schiff der Gnade seiner Feinde aus.

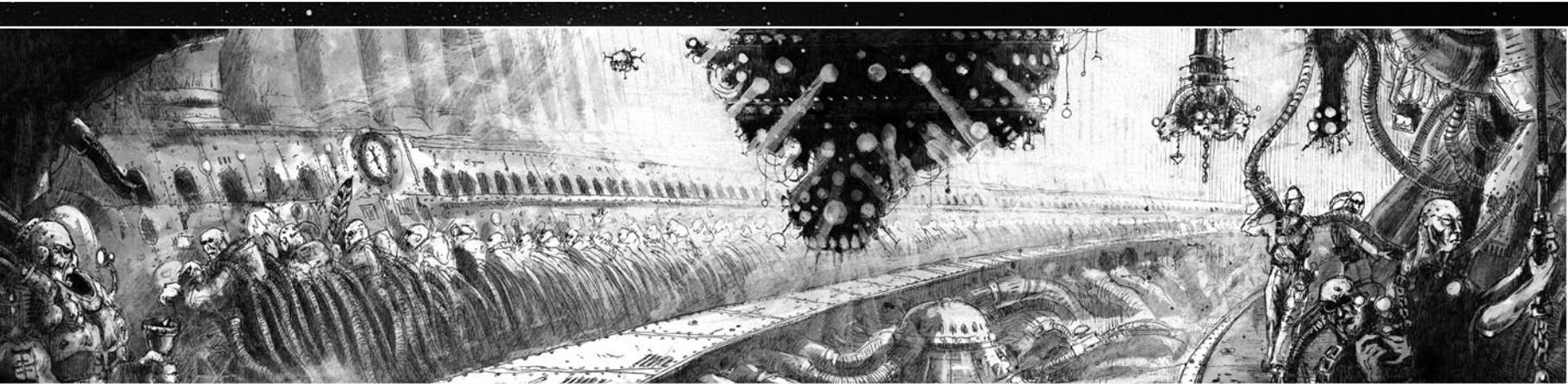
KATASTROPHALER SCHADEN

Ein Schiff, dessen Schadenskapazität auf Null sinkt, wurde auf jeden Fall effektiv ausgeschaltet. Ein Teil der Besatzung mag noch am Leben sein, gefangen in Sektionen, die noch nicht auseinandergebrochen sind. Vielleicht werden einige Sektionen sogar noch mit Energie versorgt, doch das Schiff selbst ist nicht mehr länger kampffähig. Wenn Ekortschiffe auf Schadenskapazität Null reduziert werden, entfernst du sie vom Spieltisch und ersetzt sie durch eine Beschußmarke, um die Trümmerwolke darzustellen, die sich langsam ausbreitet. Bei einem Großkampfschiff kann es dagegen zu einer massiven Explosion kommen, wenn sich die Plasmaantriebe überladen oder sein Warptriebwerk zündet. Würf 2W6 auf der Tabelle für Katastrophalen Schaden, um die Auswirkungen zu ermitteln.

Anmerkung: Brennende oder treibende Wracks blockieren durch Wolken ausbrechenden Gases und Trümmer alle Schußlinien, die durch ihr Base verlaufen. Tropedomarken, die ein Wrack treffen, detonieren (genauer zu Torpedos findet sich in den Flugkörperregeln). Wenn ein Wrack Treffer erleidet, führst du erneut einen Wurf auf der Tabelle für Katastrophalen Schaden durch. Treibende oder brennende Wracks verfügen über keine Schilde oder Abwehrtürme. Sie können immer noch beschossen werden (normalerweise in der Hoffnung, daß sie explodieren und ein paar feindliche Schiffe in der Nähe mit ins Verderben reißen!). Verwende hierzu die normalen Schußregeln.

TABELLE FÜR KATASTROPHALEN SCHADEN

| 2W6-Wurf | Zusätzl. Beschußmarken | Auswirkung |
|----------|------------------------|--|
| 2-6 | 1 | Treibendes Wrack. Das Schiff wurde zu einem zerfetzten Stück Schrott reduziert, das leblos durchs All treibt. Das Wrack bewegt sich in jeder folgenden Bewegungsphase 4W6 Zoll vorwärts. Plazier nach jeder Bewegung eine Beschußmarke in Kontakt mit dem Base des Wracks. |
| 7-8 | 1 | Brennendes Wrack. Das Schiff treibt steuerlos, brennend und von Explosionen durchgeschüttelt durchs All. Mit der Zeit werden die Feuer entweder verlöschen oder eine vernichtende Explosion auslösen. Das Wrack bewegt sich in jeder folgenden Bewegungsphase 4W6 Zoll vorwärts. Plazier nach jeder Bewegung eine Beschußmarke in Kontakt mit dem Base des Wracks und führ einen weiteren Wurf auf dieser Tabelle durch. |
| 9-11 | Spezial | Plasmareaktoren explodieren. Einige der Plasmareaktoren des Schiffs überladen sich und lösen eine Kettenreaktion aus, die das Schiff in einem Inferno aus glühend heißem Plasma vergehen läßt. Entfernen das Schiff aus dem Spiel und plazier dafür eine Anzahl an Beschußmarken, die der halben Anfangsschadenskapazität des Schiffs entspricht. Jedes Schiff in 3W6 cm Umkreis vom explodierenden Wrack erleidet eine Anzahl Lanzensschüsse in Höhe der halben Anfangsschadenskapazität des Schiffs. Führ normale Trefferwürfe durch. |
| 12 | Spezial | Warptriebwerk implodiert. Das Warptriebwerk des Schiffs implodiert und reißt ein Loch in den Realraum, das mit entsetzlicher Kraft an den in der Nähe befindlichen Raumfahrzeugen zerrt. Entfernen das Schiff aus dem Spiel und plazier dafür eine Anzahl an Beschußmarken, die der Anfangsschadenskapazität des Schiffs entspricht. Jedes Schiff in 3W6 cm Umkreis vom implodierenden Wrack erleidet eine Anzahl Lanzensschüsse in Höhe der Anfangsschadenskapazität des Schiffs. Führ normale Trefferwürfe durch. |



"Ein Jeder ist dazu angehalten, für die ihm anvertraute Aufgabe seine Finger bis auf die Knochen abzarbeiten. Und wenn das nicht genügt, soll er sie bis zum Mark abarbeiten!"

Erster Befehl von Kapitän (später Admiral) Krassus

DIE FLUGKÖRPERPHASE

Der Begriff "Flugkörper" wird für Waffengattungen verwendet, die von Schiffen abgefeuert werden und dann unabhängig von diesen auf ihr Ziel zufliegen. Dies umfaßt alles von wolkenkratzergroßen Raketen bis hin zu Schwärmen aus Fliegern wie Jäger und Bomber.

Alle Flugkörper werden durch Marken dargestellt, die während der Flugkörperphase über das Spielfeld bewegt werden. Wenn eine Flugkörpermarke in Kontakt mit einem Schiff oder einer anderen Flugkörpermarke gerät, führt sie automatisch eine Attacke durch.

FLUGKÖRPER STARTEN

Schiffe mit Torpedoröhren und/oder Flughangars können Flugkörper einsetzen. Die Flugkörper werden während der Schußphase abgefeuert (Die Marke wird auf dem Base des Schiffs plaziert, um anzuzeigen, daß es die Flugkörper abgefeuert hat), sie bewegen sich und attackieren aber erst während der Flugkörperphase. Sobald ein Schiff seine Flugkörper gestartet hat, darf es keine weiteren abfeuern, bis es sie nachgeladen hat.

Sonderbefehl: *Flugkörper nachladen*



Flugkörper müssen geladen bzw. startklar gemacht werden, um eingesetzt werden zu können. Die Schiffe beginnen das Spiel mit vollen Torpedoröhren und betanken und bestücken Fliegern. Wenn ein Schiff jedoch erst einmal seine Flugkörper abgefeuert hat, muß es den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* einsetzen, um erneut Flugkörper starten zu dürfen. Wenn das Schiff seinen Kommandotest besteht, wurden die Flugkörper erfolgreich nachgeladen und dürfen in derselben Schußphase erneut abgefeuert oder für eine spätere Schußphase aufbewahrt werden. Notier dir im Flottenregister, welche Raumfahrzeuge Flugkörper geladen haben und welche nicht.

Keine Flugkörper mehr übrig

Wenn beim Kommandotest zum Nachladen der Flugkörper ein Pasch gewürfelt wird, gehen dem Schiff die Torpedos aus, bzw. es kommt zu einem Unfall/Feuer auf dem Flugdeck oder einem ähnlichen Unglück. Das Schiff darf während dieses Spiels keine weiteren Flugkörper mehr nachladen. Das Ergebnis des Kommandotests ist jedoch noch gültig; wenn das Schiff also den Test bestanden hat, während es den Pasch würfelte, wurden die Flugkörper **dieses Mal** noch nachgeladen, aber danach stehen sie nicht mehr zur Verfügung. Dementsprechend gilt für ein Schiff, dem der Kommandotest mißlingt, während es einen Pasch würfelt, daß die Flugkörper nicht nachgeladen wurden und auch danach nicht mehr nachgeladen werden dürfen.

FLUGKÖRPER BEWEGEN

In der Flugkörperphase bewegen beide Spieler ihre Flugkörper und führen Attacken mit ihnen durch. Alle Flugkörper werden bewegt, auch solche, die noch von vorherigen Spielzügen übrig sind. Manchmal haben beide Spieler Flugkörper auf dem Spielfeld, deshalb ist es wichtig zu wissen, wer die seinen zuerst bewegen darf. In diesem Fall bewegt der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, seine Flugkörper zuerst.

Alle Flugkörper verfügen über einen Geschwindigkeitswert, der angibt, wie weit sie sich in diesem Spielzug bewegen. Die Flugkörpermarken werden entsprechend dieser Geschwindigkeit bewegt.

Flugkörper und Beschußmarken

Flugkörper sind nicht durch Schilde geschützt, also können sie vernichtet werden, wenn sie sich durch Beschußmarken bewegen. Wenn sich eine Flugkörpermarke während ihrer Bewegung durch eine oder mehrere Beschußmarken bewegt, wirst du zu einen W6. Bei einem Ergebnis von 6 wird die Marke vom Spielfeld entfernt.

AUF FLUGKÖRPER SCHIESSEN

Flugkörper können in der Schußphase durch direkten Beschuß zerstört werden. Waffenbatterien, die auf Flugkörper schießen, verwenden die entsprechende Flugkörperspalte auf der Feuerkrafttabelle. Der Grund dafür ist, daß Flugkörper relativ klein sind und sich schnell bewegen. Die Ausrichtung der Flugkörper wirkt sich nicht aus, während Spaltenverschiebungen für Reichweite und Beschußmarken normal zur Anwendung kommen. Ferner benötigen sowohl Lanzen als auch Waffenbatterien Sechsen zum Treffen von Flugkörpern, da es sich um sehr schwer zu treffende Ziele handelt. Wenn eine Flugkörpermarke getroffen wird, nimmst du sie vom Spielfeld. Jede Flugkörpermarke, die in eine Novakanonenschablone gerät, wird ebenfalls aus dem Spiel genommen.

FLUGKÖRPERATTACKEN

Wenn eine Flugkörpermarke in Kontakt mit einem Schiffsbase oder einer anderen Flugkörpermarke gerät, führt sie eine Attacke durch, wie auf den nächsten Seiten beschrieben. Alle Flugkörperattacken ignorieren die Schilde von Schiffen.

FLUGKÖRPERTYPEN

TORPEDOS

Der Begriff "Torpedo" wird für Raketen mit hoher Reichweite benutzt, die ein Raumfahrzeug bei sich trägt. Ein typischer Anti-Schiff-Torpedo ist über 60 Meter lang und wird von einem Plasmareaktor angetrieben, der außerdem als wichtiger Bestandteil des Sprengkörpers dient und diesen in eine verheerende Plasmabombe verwandelt. Der Bereich des Schiffs, der dem Abfeuern von Torpedos dient, ist ein gewaltiger Raum, prallgefüllt mit Aufzügen, Hebevorrichtungen und Ladekränen, um die schweren Raketen aus dem gepanzerten Magazin, wo sie sicher verstaut sind, zu den Torpedorohren zu transportieren.

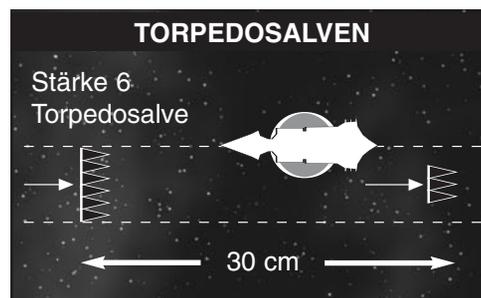
Nachdem ein Torpedo gestartet wurde, treibt ihn sein Plasmaantrieb mit großer Geschwindigkeit vorwärts, während er sich langsam überlädt, was schließlich seine Detonation zur Folge hat. Torpedos verfügen im begrenzten Maße über die Möglichkeit, ein Ziel zu entdecken, das sich innerhalb weniger tausend Kilometer von ihnen entfernt befindet, und auf Kollisionskurs zu gehen.

Torpedoregeln

Torpedos können von einem Schiff abgefeuert werden, das über Torpedolafetten verfügt. Diese befinden sich normalerweise im Bug des Schiffs. Bei Raumflotte Gothic verfügen Torpedos über zwei Werte, nämlich Stärke und Geschwindigkeit, die im Schiffsprofil angegeben sind. Die Stärke gibt die Anzahl Torpedos pro Salve wieder, was im Spiel durch die verschieden großen Torpedomarken dargestellt wird. Im Gegensatz zu Schiffen dürfen Torpedos ihre Geschwindigkeit nicht variieren, sondern müssen sich in jeder Flugkörperphase ihren vollen Geschwindigkeitswert weit bewegen.

Standardtorpedos bewegen sich nach ihrem Abschub in jeder Flugkörperphase mit ihrem Geschwindigkeitswert geradeaus vorwärts, bis sie detonieren oder das Spielfeld verlassen. Im Gegensatz zu Schiffen dürfen sie ihre Geschwindigkeit nicht variieren, sondern müssen immer ihre volle Geschwindigkeit ausnutzen.

Wenn eine Torpedomarko das Base eines Schiffs berührt (Freund oder Feind), attackiert sie dieses Schiff. Wirf einen W6 für jeden Stärkepunkt der Salve. Jedes Wurferegebnis, das die Panzerung des Schiffs erreicht oder überschreitet, verursacht einen Schadenspunkt. Nach der Attacke setzt die Torpedomarko ihren Weg fort, doch ihre Stärke wird für jeden Treffer, den sie verursachte, um einen Punkt gesenkt. Tausch die Marko gegen eine kleinere aus, wenn nötig.



In diesem Beispiel bewegt sich eine Torpedosalve mit Stärke 6 in der Flugkörperphase und trifft ein Schiff. 6W6 werden geworfen, und drei Würfel erzielen einen Treffer. Die Salve wird auf Stärke 3 reduziert und bewegt sich weiter, bis sie ihre volle Bewegung von 30 cm erreicht hat. Wenn noch weitere Schiffe in ihrem Pfad sind, werden diese ebenfalls attackiert.

Vorzeitige Detonation

Eine Torpedosalve kann durch die folgenden Umstände vorzeitig gezündet werden:

- Bei einem W6-Wurf von 6, wenn sie sich durch Beschußmarken bewegt
- Wenn die Salve durch direkten Beschuß beschossen und ein Treffer erzielt wird
- Wenn sie eine anderen Torpedomarko trifft

Wenn eine Torpedomarko vorzeitig explodiert, wird sie aus dem Spiel entfernt.

ENTERTORPEDOS

Entertorpedos wurden entworfen, um durch die äußere Hülle eines feindlichen Raumschiffs zu brechen und einen Trupp aus schwerbewaffneten Kämpfern abzusetzen, um die Schiffssysteme zu sabotieren. Sie sind bemannt und dürfen deshalb vor einer Bewegung in der Flugkörperphase eine Drehung von bis zu 45° durchführen.

Entertorpedos attackieren, wenn sie sich in Kontakt mit dem Base eines feindlichen Schiffs begeben. Belaß die Marko in Kontakt mit dem Schiffsbasis und führ in der Endphase eine Sabotageaktion gegen das Schiff durch. Sabotageaktionen werden in den Regeln für Fortgeschrittene beschrieben.

FLIEGER

Flieger sind kleine Raumfahrzeuge, die normalerweise an Bord von Kriegsschiffen in den Kampf getragen werden. Im Gefecht werden sie gestartet, um ihr Mutterschiff zu unterstützen oder Angriffe auf lange Reichweite gegen feindliche Raumfahrzeuge durchzuführen.

Flieger weisen starke Größenunterschiede auf, angefangen bei den schlanken Ein-Mann-Jägern, bis hin zu den schweren Bombern. Dennoch stellen sie für die viel größeren Kriegsschiffe allesamt sehr schwierig zu treffende Ziele dar. Ihre Winzigkeit und ihre hohe Geschwindigkeit ermöglichen es ihnen, durch den schwersten Beschuß zu manövrieren. Flieger verfügen jedoch nur über eine begrenzte Reichweite und können nur für eine kurze Zeit getrennt von ihrem Mutterschiff operieren, bevor sie zur Wiederbewaffnung und zum Auftanken zurückkehren müssen.

“Bei der Jagd auf Archandor sah ich einmal ein riesiges Veldetmännchen, das von einem Hornissenschwarm angegriffen wurde. Der Veldet trompetete und wütete und riß ganze Bäume aus, während die kleinen, leuchtendbunten Insekten immer wieder auf ihn hinabstießen und jedesmal einen kleinen Bissen Fleisch herausnagten. In weniger als einer Viertelwache waren nur noch blanke Knochen übrig. Also versucht mir nicht zu erzählen, daß uns diese kleinen Flieger nichts anhaben können!”

Fliegerregeln

Flieger werden von den Flughangars eines Schiffs gestartet. Diese Hangars verfügen über einen Wert, der angibt, wie viele Schwadronen gleichzeitig gestartet werden können. Ein Diktator-Keuzer mit vier Flughangars kann zum Beispiel vier Schwadronen starten. Jede Schwadron wird durch eine einzelne Spielmarke dargestellt.

Beim Starten seiner Flieger darf der Spieler entscheiden, um welche Art von Flieger es sich handeln soll, abhängig natürlich davon, über welche Arten von Fliegern das Raumschiff verfügt. Der Start könnte zum Beispiel nur aus Jägerschwadronen bestehen, oder nur aus Bombern, oder aus einer Mischung aus beiden. Die verschiedenen Arten von Fliegern werden durch unterschiedliche Spielmarken dargestellt.

Im Gegensatz zu Torpedos dürfen Flieger in jede beliebige Richtung fliegen, und das mit einer beliebigen Geschwindigkeit bis zu ihrer Maximalgeschwindigkeit, die im Profil ihres Mutterschiffs angegeben ist. Eine Fliegermarke, die in Kontakt mit einer anderen Flugkörpermarke oder einem Schiffsbase gerät, führt eine Attacke durch, wie im Folgenden beschrieben wird.

Abwehrtürme

Die meisten Kriegsschiffe weisen zahlreiche kleine Waffensysteme und Abwehrgeschütze auf, die zum Abschießen von Torpedos und Fliegern dienen, kurz bevor diese ihre verheerenden Attacken durchführen können. Die Hauptbewaffnung eines Raumschiffs ist einfach zu groß und langsam, um Flugkörper auf diese kurze Entfernung erfolgreich abwehren zu können.

Gegen Torpedosalven: Wirf für jeden Abwehrturm einen W6. Jedes Ergebnis von 4 oder höher reduziert die Stärke der Salve um 1.

Gegen Fliegerschwadronen: Wirf für jeden Abwehrturm einen W6. Jedes Ergebnis von 4 oder höher vernichtet eine Schwadron.

Die Abwehrtürme eines Schiffs können auf jede einzelne Torpedosalve feuern, die in der Flugkörperphase attackiert. Alternativ dürfen die Türme auf jede einzelne Angriffswelle aus Fliegern schießen, die in der Flugkörperphase attackiert. Das bedeutet, daß Abwehrtürme zur Abwehr von Torpedos oder Fliegern eingesetzt werden können, aber nicht in ein und derselben Flugkörperphase gegen beide gleichzeitig. Dadurch wird es möglich, ein Ziel durch eine kombinierte Attacke zu überwältigen.

JÄGER

Jäger sind klein, schnell und extrem wendig. Ihre Bewaffnung eignet sich nur zur Vernichtung von Flugkörpern, einschließlich anderer Flieger. Im Gefecht ist es die Aufgabe der Jäger, feindliche Flugkörper abzufangen und die verwundbaren Bomber und Enterboote zu ihrem Ziel zu eskortieren.

Jägerregeln

Jäger verhalten sich bei Kontakt auf die im Folgenden beschriebene Weise:

Gegen Flugkörpermarken: Die Verteidiger werden durch den Kampf verstreut oder zerstört. Die siegreichen Jäger kehren zum Auftanken und Wiederbewaffnen zu ihrem Mutterschiff zurück. Entfernen sowohl die verteidigende, als auch die attackierende Spielmarke vom Spielfeld.

Gegen Schiffe: Die winzigen Waffen der Jäger beeindrucken das Schiff nicht im Geringsten. Laß die Jägerspielmarke im Spiel.



“Eine Flotte aus kampfbereiten imperialen Kriegsschiffen ist die beste Verhandlungsgrundlage...”

Großadmiral Ravensburg.

BOMBER

Bomber sind langsamere, schwerere Flieger mit zerstörerischen Anti-Schiffs-Waffen. Sie sind zwar verwundbar gegen Jäger, stellen aber eine nicht zu unterschätzende Gefahr für Raumschiffe dar.

Bomberregeln

Bomber verhalten sich bei Kontakt auf die im Folgenden beschriebene Weise:

Gegen Jäger: Die Jäger machen kurzen Prozess mit den Bombern, bevor sie zum Auftanken und Wiederbewaffnen zu ihrem Mutterschiff zurückfliegen. Entfernen sowohl die verteidigende, als auch die attackierende Spielmarke vom Spielfeld.

Gegen andere Flugkörpermarken: Die Bomber weichen erfolgreich aus, richten jedoch keinen Schaden an. Belaß beide Spielmarken im Spiel.

Gegen Schiffe: Die Bomber führen einen Angriff gegen das Schiff durch. Führ für jede attackierende Bomberschwadron (=Marke) W6 Trefferwürfel gegen den niedrigsten Panzerungswert des Schiffs durch. Die Zahl der Trefferwürfel, die jede Schwadron durchführen darf, wird für jeden Abwehrturm des Schiffs um 1 reduziert (diese Zahl kann dabei durchaus auf Null fallen, aber niemals darunter). Nimm die Bombermarken danach vom Spielfeld.

Beispiel: Eine Angriffswelle aus zwei Bomberschwadronen attackiert einen Kreuzer der Berserker-Klasse, der über zwei Abwehrtürme verfügt. Der Kreuzer erhält zwei Würfel, um auf die hereinkommenden Bomber zu schießen. Jede Schwadron, die das Abwehrfeuer übersteht, darf danach W6-2 Attacken durchführen und wird anschließend vom Spielfeld entfernt.

ENTERBOOTE

Enterboote wurden so konstruiert, daß sie sich an das Zielraumschiff ankoppeln können, durch seine äußere Hülle brechen und Sabotagetrupps im Innern absetzen. Die Trupps, die meist aus Elitekämpfern bestehen, plazieren Sprengsätze, massakrieren die Besatzung, vergiften die Atemluft und versuchen allgemein so viel Zerstörung wie möglich anzurichten, bevor sie sich wieder zurückziehen.

Enterbootregeln

Enterboote verhalten sich bei Kontakt auf die im folgenden beschriebene Weise:

Gegen Jäger: Die Jäger überwältigen die langsameren Enterboote und kehren danach zum Wiederbewaffnen und Auftanken zu ihrem Mutterschiff zurück. Entfernen sowohl die verteidigende, als auch die attackierende Spielmarke vom Spielfeld.

Gegen Flugkörper: Die Enterboote manövrieren problemlos um die feindlichen Flugkörper herum. Belaß beide Spielmarken im Spiel.

Gegen Schiffe: Die Enterboote hängen sich an das Schiff und setzen ihre tödliche Fracht ab. Laß die Marke in Kontakt mit dem Schiffsbase und führ in der Endphase für jede Enterbootmarke eine Sabotageaktion durch. Sabotageaktionen werden bei den Fortgeschrittenregeln beschrieben. Nach dieser Attacke kehren die Enterboote zu ihrem Mutterschiff zurück, um aufzutanken und neue Truppen aufzunehmen – entfernen die Spielmarken vom Spielfeld.

ANGRIFFSWELLEN

Ein Schiff kann seine Flieger als einzelne Schwadronen (=Marken) starten, oder mehrere Schwadronen zu Angriffswellen zusammenfügen. Angriffswellen werden dargestellt, indem du die Fliegermarken so plazierst, daß sie sich berühren, und sie immer gleichzeitig bewegt. Wenn eine Angriffswelle aus Fliegern mit unterschiedlichen Geschwindigkeitswerten besteht, bewegt sie sich mit der Geschwindigkeit des langsamsten Fliegers.

Wenn feindliche Jäger/Abwehrtürme eine Angriffswelle attackieren, müssen sie zunächst die Jägermarken der Angriffswelle entfernen, bevor sie sich den größeren Fliegern zuwenden. Du kannst also zum Beispiel eine Angriffswelle aus Jägern und Bombern zusammensetzen, in der sich dann die Jäger aufopfern, um den Bombern ein Durchkommen zum Ziel zu ermöglichen.

Angriffswellen können sich während ihrer Bewegung aufteilen, wenn du möchtest. Einmal aus der Formation ausgebrochen, können sich die einzelnen Fliegermarken jedoch nicht mehr zu Angriffswellen zusammenschließen. Angriffswellen können nur gebildet werden, wenn die Flieger von ihrem Mutterschiff starten.

Der größte Vorteil einer Angriffswelle besteht darin, daß die Abwehrtürme eines Raumschiffs nur einmal auf die ganze Welle feuern dürfen, so daß eine größere Chance besteht, daß einige Fliegerschwadronen der Angriffswelle durchkommen, als wenn die Schwadronen einzeln attackieren würden. Der Nachteil ist, daß eine Angriffswelle, die von Waffenbatterien oder Lanzen getroffen wird, komplett zerstört wird.



DIE ENDPHASE

In der Endphase klären die Spieler alle Vorfälle, die sich während des laufenden Spielzugs ergeben haben, wie zum Beispiel Reparaturen von kritischen Schäden. Einige der entstandenen Beschußmarken werden vom Spielfeld entfernt, da sich die Energie und Trümmer allmählich über den Raum verteilen. Die Endphase ist außerdem bestens dafür geeignet, den Spieltisch von überflüssigem Material zu befreien, Siegespunkte zu zählen, die Siegesbedingungen des Szenarios zu überprüfen und einen Snack zu sich zu nehmen. Die Endphase unterteilt sich folgendermaßen:

1. Reparaturversuche von kritischem Schaden
2. Entfernung von 1W6 Beschußmarken vom Spieltisch

SCHADENSKONTROLLE

Beide Spieler dürfen während der Endphase versuchen, kritischen Schaden zu reparieren. Die Reparaturteams arbeiten natürlich ununterbrochen, verschweißen Hüllenbrüche, legen Energieverbindungen um, löschen Feuer und versuchen allgemein, das Schiff funktionsfähig zu halten. Um dies darzustellen, dürfen die Großkampfschiffe pro verbliebenem Punkt Schadenskapazität einen W6 würfeln. Jedes Ergebnis von 6 erlaubt dem Schiff, einen kritischen Schaden zu reparieren oder ein Feuer zu löschen. Wenn das Schiff Beschußmarken in Kontakt hat, dürfen nur halb so viele Würfel geworfen werden (aufrunden).

BESCHUSSMARKEN ENTFERNEN

Mit der Zeit verteilen sich die Trümmer und Schockwellen, die durch die Beschußmarken dargestellt werden, im freien Raum, und stellen für die Schiffe und ihre Waffensysteme keine Hindernisse mehr dar. Um dies darzustellen, wirft der Spieler, dessen Spielzug gerade läuft, einen W6 und entfernt so viele Beschußmarken. Beschußmarken in Kontakt mit Schiffsbases dürfen nicht entfernt werden, aber ansonsten darf sich der Spieler frei entscheiden, welche Beschußmarken entfernt werden sollen (er **muß** jedoch die erwürfelte Anzahl entfernen, wenn ihm dies möglich ist).

Du hast nun die wichtigsten Regeln gelesen, die du zu zum Spielen von Raumflotte Gothic benötigst. An diesem Punkt schlagen wir vor, erstmal das Szenario Kreuzerkampf (auf Seite 68) zu spielen, um dir die Regeln zu veranschaulichen.



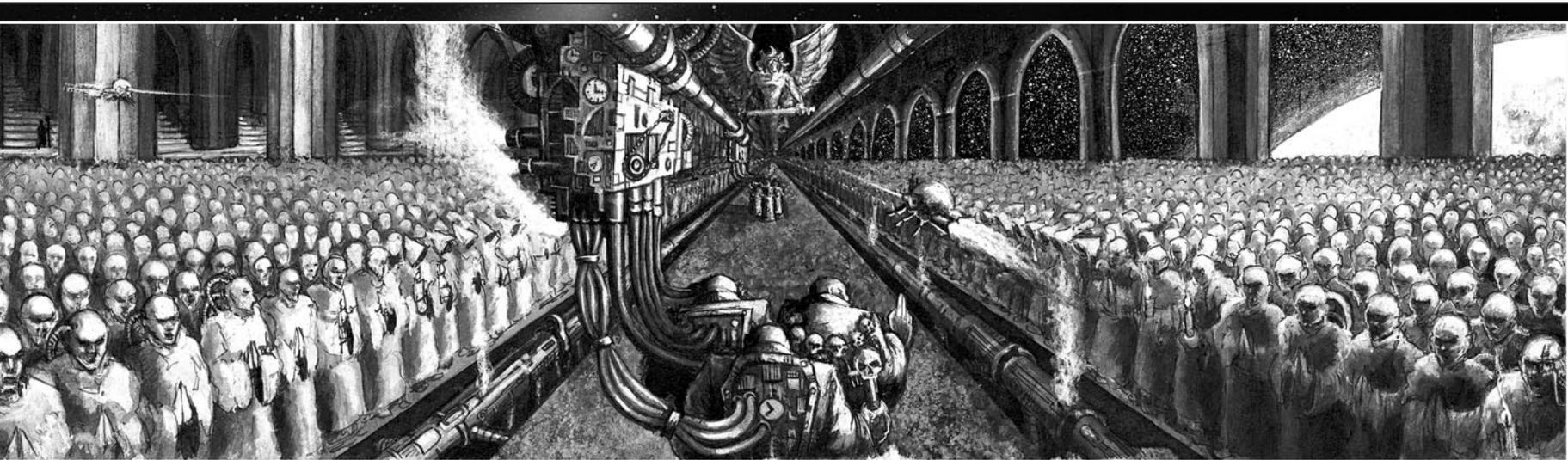
“Man muß verrückt sein, um mit einem Schiff eine Raumstation anzugreifen.”

Großadmiral Ravensburg

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE



Das folgende Kapitel widmet sich all den schönen kleinen Details, die nicht in allen Spielen auftauchen oder beim Erlernen der Grundregeln nur im Weg sein würden. Das Rammen und Entern feindlicher Schiffe sind beides interessante taktische Optionen, passieren aber in der Praxis eher selten. Deshalb werden sie in diesem Kapitel erklärt, um hinzugefügt werden zu können, wenn das grundsätzliche Spielprinzip verstanden wurde. Ebenso bilden Himmelskörper und Szenarios keinen festen Bestandteil der Regeln, fügen euren Spielen aber sicherlich so manchen interessanten Aspekt hinzu.



Oh Ewiger Gott Imperator, der allein die Himmel bereist und den Warp kontrolliert;
Der das Nichts umfaßt, bis Tag und Nacht zuende *gehen;
Nimm in den allmächtigen Schutz Deiner göttlichen Umarmung die Seelen Deiner Diener und der Flotte, in der sie dienen;
Schütze uns vor den Gefahren des Nichts und der Niedertracht des Feindes;
Auf daß wir unseren Nächsten und seinen Vorgesetzten schützen und auf dem Weg durch das Nichts unsere rechtschaffene Reinheit bewahren;
Daß die Menschen Deines Imperiums Dir treu dienen, unser Erlöser, und daß wir im Triumph zurückkehren mit den Früchten unserer Arbeit;
Und mit dankbarer Erinnerung Deiner Gnade, zu singen und Deinen Namen lobpreisen;
Durch Deine ewige Herrschaft;

Gebräuchliches Gebet der Flotte

BEWEGUNGSPHASE

VOLLE KRAFT VORAUS – RAMMGESCHWINDIGKEIT!

Ein Schiff, das sich mit *Voller Kraft voraus* bewegt, darf während dieser Bewegung ein feindliches Raumfahrzeug zu rammen versuchen. Um eine erfolgreiche Rammattacke durchführen zu können, muß sich das Schiff während seiner Bewegung mit seinem Base in Kontakt mit dem Base des Feindschiffs bewegen.

Führ einen Moralwerttest für rammende Schiff durch: Wenn der Test gelingt, bringt der Kapitän das Schiff geschickt in eine Rammposition. Wenn der Test mißlingt, verfehlt der Möchtegern-Rammer sein Ziel und setzt seine Bewegung fort. Klarerweise ist es einfacher für ein Eskortschiff, ein Schlachtschiff zu rammen, als umgekehrt. Deshalb wird der Moralwerttest mit 3W6 durchgeführt, wenn das Zielschiff kleiner ist als das rammende Schiff, wohingegen nur mit 1W6 gewürfelt wird, wenn das Zielschiff größer als das rammende Schiff ist.

Zum Beispiel muß ein imperialer Lunar-Kreuzer einen Moralwerttest mit 2W6 bestehen, wenn er einen anderen Kreuzer rammen will; mit 3W6, wenn er ein Eskortschiff rammen will; oder mit 1W6, wenn er ein Schlachtschiff rammen will.

Wenn das rammende Schiff trifft, wirfst du 1W6 für jeden Punkt seiner Anfangsschadenskapazität (nicht die, welche es noch übrig hat). Jedes Würfergebnis, das die Panzerung des Ziels erreicht oder überschreitet, erzielt einen Schadenspunkt. Dieser Schaden kann nicht von Schilden aufgefangen werden.

Das rammende Schiff kann natürlich ebenfalls Schaden erleiden. Dazu würfelt das gerammte Schiff eine Anzahl W6 in Höhe seiner halben Anfangsschadenskapazität. Jedes Würfergebnis, das die Frontpanzerung des rammenden Schiffs erreicht oder überschreitet, erzielt einen Schadenspunkt. Wenn die Raumfahrzeuge frontal zusammenprallen (also Front gegen Front), wirft das gerammte Schiff Trefferwürfel in Höhe seiner Anfangsschadenskapazität.

Raumstationen und Satelliten rammen

Unbewegliche Planetare Verteidiger können ebenfalls gerammt werden. Da sie ein stationäres Ziel darstellen, muß das rammende Schiff keinen Moralwerttest bestehen, um eine erfolgreiche Rammaktion durchzuführen.

ZUSAMMENFASSUNG RAMMEN

Rammendes Schiff: Wirf eine Anzahl W6 gleich seiner Anfangsschadenskapazität

Gerammtes Schiff, von der Seite oder von hinten getroffen: Wirf eine Anzahl W6 gleich der halben Anfangsschadenskapazität

Gerammtes Schiff, frontal getroffen: Wirf eine Anzahl W6 gleich seiner Anfangsschadenskapazität



Rammbeispiel: Die *Agrippa*, ein Lunar-Kreuzer, rammt die *Unreinheit*, einen Chaoskreuzer der Berserker-Klasse, in die Steuerbordseite. Die *Agrippa* verfügt über eine Anfangsschadenskapazität von 8, wirft also 8W6 gegen die *Seuchenklaue* (die über Panzerung 5+ verfügt), und erzielt 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, was 3 Schadenspunkte bedeutet. Die *Unreinheit* (deren Anfangsschadenskapazität ebenfalls 8 beträgt) wirft im Gegenzug 4W6 gegen die Frontpanzerung von 6 der *Agrippa*, und erzielt 3, 3, 5, 6, was einen Schadenspunkt bedeutet.

Nach einer Rammaktion darf das rammende Schiff (sofern es noch existiert) in der Schußphase schießen, allerdings nur mit halber Effektivität (wegen des Sonderbefehls *Volle Kraft voraus*).

TAKTISCHER RÜCKZUG

Manchmal ist es besser, abzuweichen und ein anderes Mal weiterzukämpfen. Ein Schiff könnte schwer beschädigt sein und ohne Aussicht darauf, seine Feinde besiegen zu können, oder einfach nur zahlenmäßig so sehr unterlegen sein, daß sein Kapitän die Situation als hoffnungslos einschätzt. Die klassische Herangehensweise eines taktischen Rückzugs besteht darin, eine plötzliche Kursänderung durchzuführen und dann alle Energiesysteme herunterzufahren, so daß das Schiff nicht durch seine Energieemissionen erkannt werden kann. Mit etwas Glück treibt das Schiff ungesehen aus dem umkämpften Gebiet heraus und kann einen Heimatkurs einschlagen, sobald es außer Gefahr ist. Manchmal funktioniert diese Taktik sogar...

Um einen erfolgreichen Rückzug durchzuführen, muß das Schiff am Ende seiner Bewegungsphase einen Moralwerttest bestehen, der folgendermaßen modifiziert wird:

- Jede Beschußmarke innerhalb 5 cm +1
- Mindestens ein Himmelskörper innerhalb 15 cm +3*
- Jedes feindliche Schiff bzw. jede feindliche Flugkörpermarke innerhalb 15 cm -1

* Dies gilt für Himmelskörper wie Asteroidenfelder und Planeten. Wenn Effekte wie Strahlungswellen oder Sonnenstürme herrschen, die auf dem gesamten Spielfeld zur Anwendung kommen, dann gilt dieser Bonus auf dem ganzen Spielfeld.

Wenn der Test gelingt, wird das Schiff vom Spielfeld entfernt und darf während des Spiels nicht mehr zurückkehren. Wenn der Test mißlingt, bleibt das Schiff im Spiel, darf jedoch nicht feuern, keine Flugkörper starten und auch nicht versuchen, Sonderbefehle auszuführen.

"Sie dachten? Sie werden nicht für's Denken bezahlt!"

Admiral Krantz, Antwort auf
Flaggenkapitän Abrams Vorschlag
eines kämpfenden Rückzugs bei Ibsand

ENDPHASE

Die Mechaniker standen bereit, ihre Werkzeuge hatten sie gegen Schrotflinten und schwere Entermesser ausgetauscht. Das innere Schott glühte weiß von der Hitze der Schweißgeräte der Entermannschaft des Chaos und in einer Lichtkaskade gab sie schließlich nach. Die Mechaniker eröffneten das Feuer und füllten den Durchbruch mit den Körpern der vorrückenden Feinde.

ENTERAKTIONEN

Enteraktionen sind blutige, entschlossene Gefechte zwischen Schiffen auf kürzeste Entfernung. Das enternde Schiff manövriert sich nahe genug an sein Ziel heran und schickt eine große Zahl an Kämpfern mit Hilfe von Teleportern, Shuttles, Rettungskapseln und Druckanzügen los, um die Außenhülle des Feindfahrzeugs zu umschwärmen. Die Angreifer sprengen danach Risse in die Hülle und dringen in das Schiff ein, um die verteidigende Mannschaft in wilden Feuergefechten und Nahkämpfen niederzumachen. Enteraktionen sind für beide Seiten eine gefährliche Angelegenheit: Selbst das enternde Schiff kann im Verlauf der Kampfhandlungen einen kritischen Treffer erleiden, oder das geenterte Ziel kann explodieren, während sich das enternde Schiff noch in unmittelbarer Nähe befindet.

Entermanöver

Ein Schiff darf eine Enteraktion versuchen, wenn es sich in der Endphase mit seinem Base in Kontakt mit dem Base eines feindlichen Raumfahrzeugs befindet, noch vor der Schadenskontrolle und Entfernung der Beschußmarken. Das Schiff muß seine Enterabsichten jedoch schon in der Bewegungsphase mitteilen. Schiffe, die eine Enteraktion unternehmen wollen, dürfen im selben Spielzug keine Waffen abfeuern oder Flugkörper starten, da die Mannschaft mit der Vorbereitung zum Entern beschäftigt ist.

Um zu ermitteln, wie die Enteraktion ausgeht, werfen beide Spieler einen W6 und addieren die folgenden Modifikationen:

Entermodifikationen

- Feindschiff hat Beschußmarken in Kontakt* +1
 - Feindschiff ist beschädigt* +2
 - Feindschiff ist auf Sonderbefehl* +1
 - Orks oder Chaos* +1
 - Space Marines* +2
 - Eigener Enterwert höher* +1*
 - Eigener Enterwert doppelt so hoch wie feindlicher* +2*
 - Eigener Enterwert dreimal so hoch wie feindlicher* +3*
 - Eigener Enterwert viermal so hoch wie feindlicher* +4*
- *addiert nur die höchste Modifikation

Enterwert

Der Enterwert eines Schiffs entspricht seiner verbliebenen Schadenskapazität. Das geenterte Schiff addiert zusätzlich seine verbliebenen Abwehrtürme.

Auswirkungen der Enteraktion

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist der Gewinner. Das unterlegene Schiff erleidet einen Schadenspunkt für jeden Punkt, um den es den Nahkampf verliert (Schilde schützen nicht gegen diesen Schaden). Es besteht außerdem für beide Schiffe die Gefahr, einen kritischen Treffer zu erleiden, wie auf der unten abgebildeten Tabelle gezeigt wird. Wenn ein Schiff durch eine Enteraktion auf eine Schadenskapazität von Null reduziert wird, führst du keinen Wurf auf der Tabelle für katastrophalen Schaden durch – stattdessen wird das Schiff automatisch zu einem treibenden Wrack (Ausnahme: Wenn das Schiff durch einen kritischen Treffer auf Schadenskapazität Null reduziert wird, wirfst du normal für katastrophalen Schaden). Schiffe, die eine Enteraktion überleben, dürfen sich in der nächsten Bewegungsphase normal weiterbewegen.

| ENTERERGERGEBNIS | | |
|---------------------------|------------------|------------------------------------|
| Differenz des Ergebnisses | Enterergebnis | Verlierer/Sieger Krit. Treffer bei |
| 1 | Knapper Sieg | 5+/5+ |
| 2 | Zurückgedrängt | 4+/5+ |
| 3 | Zurückgeschlagen | 3+/6+ |
| 4 | Zurückgeworfen | 2+/6+ |
| 5+ | Überrannt | Auto/Keiner |

Zum Beispiel wird die Hyperion (verbliebene Schadenskapazität 3) von der Seuchenklaue (verbliebene Schadenskapazität 6) geentert. Nach Hinzuzählen aller Modifikationen erzielt die Seuchenklaue eine 6, während die Hyperion nur eine 4 erreicht. Die Hyperion verliert um 2 Punkte, also erleidet sie 2 Schadenspunkte. Außerdem erleidet die Hyperion durch die heftigen Kämpfe bei einer 4+ auf 1W6 einen kritischen Treffer. Die Seuchenklaue kann ebenfalls einen kritischen Treffer erleiden – bei einer 5+ auf 1W6.

Unentschiedener Kampf

Wenn nach Addition aller Modifikationen beide Schiffe das gleiche Gesamtergebnis erzielen, geht die Enteraktion unentschieden aus. Die Schiffe klammern sich aneinander und setzen ihre Entergefechte in jeder folgenden Endphase fort. Keines der Schiffe darf sich bewegen, schießen oder Flugkörper starten, bis die Enteraktion darin resultiert, daß eines der Schiffe auf Schadenskapazität Null reduziert wird. Das siegreiche (d.h. überlebende) Schiff darf sich danach in seinem nächsten Spielzug weiterbewegen und weiterkämpfen.

Mehrfach-Enteraktionen

Wenn mehrere Schiffe ein feindliches Schiff zu entern versuchen, addierst du ihre Enterwerte zusammen und führst einen einzelnen Wurf durch, um die Auswirkung der Enteraktion zu bestimmen. Wenn er Schadenspunkte erleidet, darf der Angreifer diese beliebig auf die enternenden Schiffe verteilen, die Chance eines kritischen Treffers gilt jedoch für jedes einzelne enternde Schiff!

Eskortschiffe in Enteraktionen

Auch Eskortschiffe dürfen nach den oben beschriebenen Regeln eine Enteraktion unternehmen. Sie dürfen sogar Großkampfschiffe zu entern versuchen, wenschon sie nur gegen schwer beschädigte Raumfahrzeuge eine Chance haben. Vergiß nicht, daß ein geentertes oder enterndes Eskortschiff, das einen kritischen Treffer erleidet, automatisch zerstört wird. Es ist also durchaus möglich, daß ein Eskortschiff eine erfolgreiche Enteraktion unternimmt, aber in deren Verlauf zerstört wird.

SABOTAGEAKTIONEN

Bei einer Sabotageaktion dringt eine kleine Truppe aus Elitekämpfern in ein feindliches Schiff ein und versucht, einen bestimmten Bereich des Schiffs zu erreichen. Dort plazieren sie Sprengladungen, um den Bereich zu neutralisieren. Ein Raumschiff kann durch Sabotageaktionen hilflos zurückgelassen und zu einem leichten Ziel für die Waffen seiner Feinde werden.

Sabotageaktionen können durch Enterboote und –torpedos durchgeführt werden oder durch eine Teleportattacke.

Enterboote

Enterboote attackieren, indem sie sich an die Außenhülle eines Schiffs klammern und sich dann ihren Weg ins Schiffsinnere schneiden, um die Mannschaft anzugreifen. Enterboote werden wie andere Flieger auch vom Flughafenar eines Schiffs gestartet und dürfen sich in jeder Flugkörperphase bis zu 30 cm in eine beliebige Richtung bewegen. Die Schiffe, die Enterboote starten dürfen, sind in den Flottenlisten aufgeführt.

Wenn eine Enterbootmarke in Kontakt mit einem Schiffsbase gerät, kann sie von den Abwehrtürmen beschossen werden, was genauso wie bei anderen Fliegern abgehandelt wird. Wenn sie den Beschuß überlebt, führt sie in der Endphase eine Sabotageaktion durch und wird danach vom Spielfeld entfernt.

Entertorpedos

Entertorpedos tragen entschlossene Nahkampftruppen in sich und können daher im begrenzten Umfang manövrieren. Sie schlagen durch die Panzerung des Ziels und entladen die Kämpfer inmitten feindlicher Truppen. Entertorpedos dürfen wie normale Torpedos abgefeuert werden. Die Schiffe, die sie abfeuern dürfen, sind in den Flottenlisten vermerkt. Es ist nicht möglich, im selben Spielzug Enter- und normale Torpedos zu starten. Entertorpedos bewegen sich in jeder Flugkörperphase 30 cm weit. Im Gegensatz zu normalen Torpedos dürfen sie jedoch vor dieser Bewegung eine Drehung von bis zu 45° durchführen, die vom Zentrum der Marke aus vorgenommen wird. Wenn Entertorpedos in Kontakt mit dem Base eines feindlichen Schiffs geraten, attackieren sie wie normale Torpedos (wirf für Abwehrtürme und führ danach Trefferwürfe durch). Jeder Torpedo, der trifft, führt eine Sabotageaktion durch, statt einen Schadenspunkt zu verursachen.

Teleportattacken

Schiffe, die sich nahe beim Feind befinden, dürfen mit Hilfe ihrer Teleporter eine Mini-Enteraktion durchführen. Da aktive Schilde jedoch die Teleporterstrahlen ablenken würden, dürfen solche Attacken nur gegen Feinde durchgeführt werden, deren Schilde gerade unten sind. Nur sehr große Raumschiffe verfügen über genug Teleportkapazität, um genug Leute für ein sichtbares Resultat auf das feindliche Raumfahrzeug zu schicken, und solche Teleportattacken verbrauchen eine Menge Energie.

Ein Schiff darf in seiner Endphase eine Teleportattacke gegen ein feindliches Schiff durchführen, das sich innerhalb von 10 cm aufhält und über keine Schilde verfügt. Beschädigte Schiffe und Schiffe auf Sonderbefehl dürfen keine Teleportattacken durchführen.

Wie man sich denken kann, bedarf es weitaus mehr Aufwand, die Waffenbatterien eines Schlachtschiffs zu neutralisieren, als die eines Zerstörers. Deshalb dürfen Eskortschiffe und Planetare Verteidiger, die nur noch einen Schadenspunkt übrig haben, keine Teleportattacken durchführen. Außerdem darf ein Schiff nur dann eine Teleportattacke durchführen, wenn seine Schadeskapazität mindestens ebenso hoch liegt wie die des attackierten Schiffs.

Ein Schiff darf nur eine Teleportattacke pro Spielzug durchführen. In der Endphase darfst du für jede Teleportattacke eine Sabotageaktion gegen das Zielschiff durchführen.

Sabotageaktionen durchführen

Die Auswirkungen von Sabotageaktionen ermittelst du, indem du 1W6 wirfst. Bei einem Ergebnis von 1 mißlang die Aktion, bei einer 2 oder höher schaut du das entsprechende Ergebnis in der Kritischen Treffertabelle nach und wendest das Ergebnis unverzüglich an. Dieser kritische Schaden kann normal repariert werden. Beachte, daß ein Eskortschiff, das einen kritischen Treffer erleidet, automatisch zerstört wird.



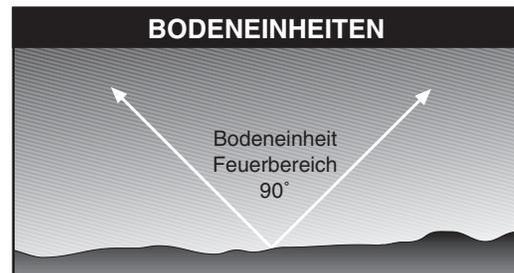
PLANETARE VERTEIDIGER

In bestimmten Szenarien darf ein Spieler als Teil seiner Streitkräfte Planetare Verteidiger auswählen, normalerweise um bei der Verteidigung eines Planeten gegen eine angreifende feindliche Flotte zu helfen. Alle Völker benutzen ihre Äquivalente an planetarischen Verteidigungseinrichtungen, Netzwerke aus bewaffneten Satelliten und Bodenbefestigungen, um feindliche Schiffe in Schach zu halten. Planetare Verteidiger umfassen außerdem Raumboote (Schiffe ohne Warptriebwerke, die auf das System beschränkt sind, in dem sie stationiert wurden), Minenfelder, usw. Eine Kompletliste von Planetare Verteidigern befindet sich im Abschluß des Kapitels *Schiffe des Gothic-Sektors* in diesem Buch.

Die Planetare Verteidiger führen zwei neue Einheitentypen ein: *Satelliten* und *Bodeneinheiten*.

Satelliten (wozu auch Raumstationen zählen) dürfen sich nicht bewegen, da sie im Orbit um einen Planeten oder Mond stationiert sind, oder manchmal auch im freien Weltraum. Ihre Waffensysteme können in alle Richtungen feuern, also brauchen sie sich nicht um Feuerbereiche zu kümmern.

Bodeneinheiten beschützen Planeten vor Raumschiffen, die nahe genug herangekommen sind, um Truppen auf die Planetenoberfläche hinabzuschicken. Diese Anti-Schiffs-Anlagen können sich nicht bewegen, da sie in tiefen, unterirdischen Silos untergebracht sind. Bodeneinheiten sind auf einen einzelnen 90°-Feuerbereich beschränkt, der von der Planetenoberfläche ausgeht. Näheres zu Kämpfen im niederen Orbit findest du auf Seite 48.



REGELN FÜR SATELLITEN UND BODENEINHEITEN

Satelliten und Bodeneinheiten verwenden auf der Feuerkrafttabelle die Spalte für *Verteidiger*, wenn sie beschossen werden. Sie dürfen nur den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* durchführen und verfügen dazu über einen Moralwert von 7, den sie auch bei eventuellen anderen Moralwerttests verwenden. Beim Entfernen von Beschußmarken in der Endphase wird ein zusätzlicher W6 geworfen, der anzeigt, wie viele Beschußmarken in Kontakt mit Satelliten und Bodeneinheiten zusätzlich entfernt werden.

VERTEIDIGER MIT HÖHERER SCHADENSKAPAZITÄT

Einige große Verteidigungsplattformen, wie zum Beispiel Raumstationen und Schwarze Festungen, verfügen über Schadenskapazitäten von mehr als 1. Wenn sie Schaden erleiden, funktioniert dies genauso wie bei Großkampfschiffen. Genauso wie Großkampfschiffe können sie kritische Treffer erleiden, und wenn sie die Hälfte ihrer Anfangsschadenskapazität verloren haben, gelten sie als beschädigt. Wenn ihre Schadenskapazität auf Null sinkt, wirfst du für sie auf der Tabelle für katastrophalen Schaden. Planetare Verteidiger treiben allerdings niemals davon, sie verbleiben immer an Ort und Stelle.

KRITISCHE TREFFERTABELLE

| 2W6 WURF | ZUSÄTZL. SCHADEN | AUSWIRKUNG |
|----------|------------------|--|
| 2-3 | +0 | Lanzenbatterien beschädigt. Die Lanzenbatterien der Station werden beschädigt. Die Station darf sie solange nicht abfeuern, bis der Schaden repariert wurde. |
| 4 | +0 | Waffenbatterien beschädigt. Schwere Schäden bringt die Waffenbatterien der Station zum Schweigen. Die Station darf sie solange nicht abfeuern, bis der Schaden repariert wurde. |
| 5 | +0 | Flugkörperanlagen getroffen. Die Flugkörperanlagen der Station werden von Explosionen erschüttert. Bis zur Reparatur des Schadens dürfen keine Flugkörper mehr gestartet werden. |
| 6 | +1 | Reaktorschaden. Die Reaktoren werden beschädigt und liefern weniger Energie. Bis zur Reparatur wird die Zahl der Abwehrtürme und Schilde halbiert. |
| 7 | 0 | Feuer an Bord! Sauerstoffleitungen wurden getroffen, wodurch an Bord mehrere Feuer ausbrechen. Der Brand kann durch eine Reparatur gelöscht werden. Am Ende jeder Endphase verursacht ein Brand 1 Punkt zusätzlichen Schaden und brennt weiter. |
| 8-9 | +1 | Aus dem Orbit gerissen. Die Antriebssysteme versagen. Die Station fällt in jeder Bewegungsphase 1W6 cm auf die Planetenoberfläche zu, bis entweder der Schaden repariert wird oder sie mit dem Planeten kollidiert und zerstört wird. |
| 10 | 0 | Schildgeneratoren zerstört. Die Schildgeneratoren überladen sich und lassen die Station hilflos zurück. Die Schildstärke der Station sinkt auf Null und kann nicht repariert werden. |
| 11 | +W3 | Hüllenbruch. Ein gewaltiger Riß zieht sich durch die Station |
| 12 | +W6 | Strukturelle Integrität beeinträchtigt. Explosionen jagen durch die Station, und die gewaltigen Verstrebenungen in ihrem Innern zerbrechen wie Papier. |

Anmerkungen: Wenn die Station mehrere kritische Treffer im selben Bereich erleidet, müssen sie alle repariert werden, bevor dieser wieder eingesetzt werden kann.

Wenn ein kritischer Treffer nicht angewandt werden kann (z.B. eine Station ohne Lanzenbatterien erleidet ein "Lanzen beschädigt" Ergebnis), wendest du stattdessen den nächsthöheren kritischen Schaden an (in diesem Fall würden also die Waffenbatterien getroffen).

SCHWADRONEN

“Verstärkt die Reihen und bereitet euch auf den Kampf vor. Gefechtsschwadron Secundus und Veritas in Kampfposition auf unsere Backbordseite. Beim Imperator, jetzt haben wir sie!”

Kleinere Schiffe, wie zum Beispiel Eskortschiffe, haben allein kaum eine Chance, gegen größere Schiffe zu bestehen, also schließen sie sich in Schwadronen zusammen. Eine Schwadron bleibt in einer engen Formation und konzentriert ihren Beschuß auf ein gemeinsames Ziel. Kreuzer und Schlachtschiffe operieren zwar normalerweise allein, können in einer großen Auseinandersetzung aber ebenfalls zu einer Schwadron zusammengefaßt werden, wo sie ihre massive Feuerkraft effektiv nutzen können.

Schwadronen können ganz unterschiedlich bezeichnet werden, zum Beispiel als Formationen, Flottillen, Meuten, Streitmächte oder Gruppen, doch sie funktionieren alle auf dieselbe Weise.

SCHWADRONEN-KOMMANDOTEST

Die Verwendung von Schwadronen gibt dem Admiral einer Flotte die Gelegenheit, die Befehle gruppenweise auszugeben, anstatt einzelnen Schiffen. Bei Raumflotte Gothic stellt sich dies in dem äußerst lukrativen Vorteil dar, nur einen einzelnen Kommandotest durchführen zu müssen, um der gesamten Schwadron einen Sonderbefehl zu geben. Wenn eine Schwadron aus Schiffen mit unterschiedlich hohen Moralwerten besteht, wird für diesen Test der höchste Moralwert der Schwadron herangezogen.

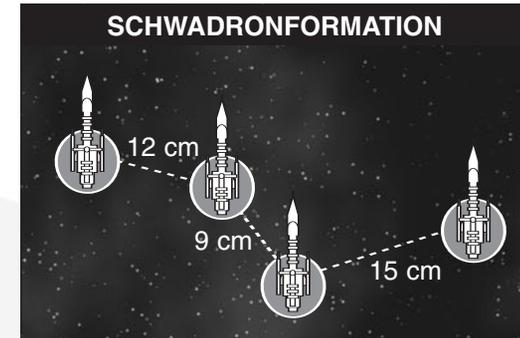
Für Schwadronen kommen die normalen Modifikationen auf den Kommandotest zur Anwendung. Eine Schwadron zählt auch dann als unter Beschuß, wenn nur eines ihrer Schiffe Beschußmarken in Kontakt mit seinem Base hat.

SCHWADRONFORMATION

Schwadronen werden bei Spielbeginn gebildet, noch bevor die Schiffe für den Kampf platziert werden. Eine Schwadron darf bis zu sechs Schiffe enthalten, die alle dem gleichen Typ angehören müssen. Du darfst also zum Beispiel Eskortschiffschwadronen, Kreuzerschwadronen oder (!!!) Schlachtschiffschwadronen haben. Die Schiffe einer Schwadron dürfen durchaus unterschiedlichen Klassen angehören, solange sie vom selben Typ sind. Du könntest zum Beispiel eine Schwadron aus drei Kobra Zerstörern und drei Gladius Fregatten zusammensetzen. In der Praxis ist es allerdings am besten, Schwadronen aus der gleichen Schiffsklasse zusammenzustellen, da es das Manövrieren und die Auswahl von Sonderbefehlen erleichtert – aber das ist natürlich Geschmackssache.

Um als Teil einer Schwadron durchzugehen, müssen sich die Schiffe während des Spiels in der Nähe zumindest eines anderen Schiffs der Schwadron aufhalten. Jedes Schiff darf nicht weiter als 15 cm von einem anderen Schiff der Schwadron entfernt sein, wodurch die Schwadron eine Kette bildet, deren einzelne Bestandteile nicht weiter als 15 cm auseinanderliegen dürfen.

Admiral Grafton bei der Schlacht von Arunthal



Beachte, daß alle Schiffe in diesem Beispiel innerhalb von 15 cm von einem anderen Schiff der Schwadron sind und somit eine gültige Formation bilden.

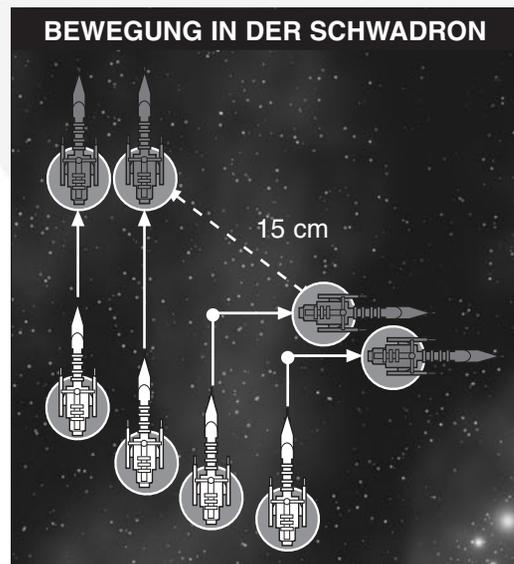
Manchmal fallen Schiffe aus einer Formation heraus, sei es wegen schlechten Manövern, zerstörten Schiffen, etc. Wenn ein Schiff aus der Formation herausfällt, zählt es nicht mehr als Teil der Schwadron, bis es wieder ein anderes Schiff der Schwadron in 15 cm Umkreis hat. Ein Schiff außerhalb der Formation muß so schnell wie möglich wieder in diese hineinbewegt werden und darf keine Sonderbefehle durchführen, bis ihm dies gelungen ist.

Die Stimme des Flaggschiffleutnants hatte einen heiseren, nervösen Beiklang. "Opticon meldet feindliche Schwadron auf Steuerbord. Kommt schnell näher." "Optische Darstellung," befahl Kapitän Grenfeld. Seine Anzeigetafel wechselte in ein grünliches Leuchten und zeigte den Sichtbereich der Opticons auf Steuerbord. Die schattenhaften Silhouetten einiger Chaosschiffe wurden sichtbar, begleitet von Nummern- und Buchstabenreihen, die ihre Position und ihren Kurs anzeigten. "Sie versuchen, in unseren Rücken zu gelangen," murmelte er. "Leutnant, ändern sie Kurs auf Eins-Null-Acht..." Der Flaggschiffleutnant blickte schockiert auf: "Aber das wird sie genau hinter unser Heck setzen, Sir!" Grenfeld bedachte ihn mit einem scharfen Blick: "Befolgen sie meine Befehle, oder verlassen sie die Brücke, Leutnant!" Der Leutnant erblachte: "Ja... Jawohl, Sir! Neuer Kurs auf Eins-Null-Acht..." "Dann benachrichtigen sie Schwadron Sternenvölfe. Sie sollen sich auf Zwanzigtausend annähern und die Feinde stellen, wenn sie ihren Angriff auf uns beginnen..."

SCHWADRONEN

Bewegung in der Schwadron

Die einzelnen Schiffe einer Schwadron können sich unter Anwendung der Standard-Bewegungsregeln frei bewegen, solange sie dabei in Formation bleiben.



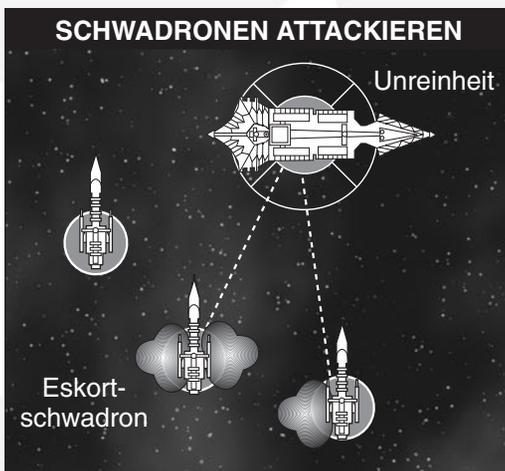
In diesem Beispiel haben sich die Schiffe dieser Schwadron individuell bewegt. Zwei von ihnen haben eine Drehung nach Steuerbord durchgeföhrt, während sich die beiden anderen geradeaus weiterbewegen. Beachte, daß sie sich am Ende der Bewegungsphase immer noch in Formation befinden.

AUF SCHWADRONEN SCHIESSEN

Wenn eine Schwadron als Ziel ausgewählt wird, kann es durchaus passieren, daß einige Schiffe der Schwadron dem Schützen unterschiedliche Ausrichtungen zuwenden. Zum Beispiel könnten einige von ihnen näherkommende Ziele sein, während sich andere längsseits befinden. In diesem Fall darf sich der Schütze entscheiden, auf welche Kategorie er schießen will, darf dann aber seine erzielten Treffer keinem Schiff einer schwerer zu treffenden Kategorie zuweisen. Wenn eine beschossene Schwadron zum Beispiel zwei näherkommende und zwei längsseits befindliche Schiffe aufweist und der Schütze so auf sie schießt, als wären sie näherkommend, dann darf er seine Treffer nur auf die näherkommenden Schiffe verteilen.

Trefferverteilung bei Schwadronen

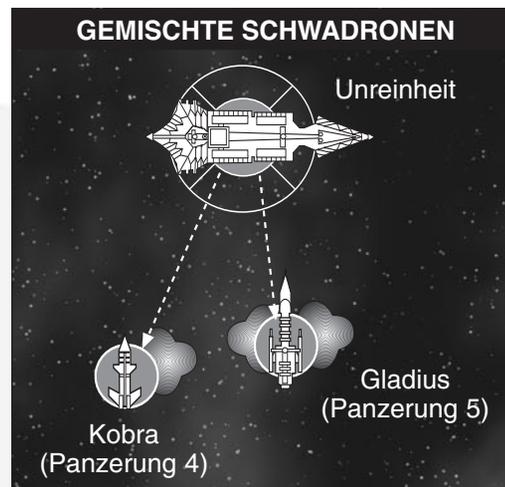
Wenn eine Schwadron beschossen wird, werden alle Treffer auf das nächststehende Schiff zugewiesen, bis es zerstört ist, wonach die verbliebenen Treffer auf das dahinter stehende Schiff zugewiesen werden, und so weiter. Schiffe in der Schwadron, die sich außerhalb der Reichweite oder des Feuerbereichs befinden, können nicht getroffen werden.



Im Beispiel oben schießt der Chaoskreuzer Unreinheit auf eine Schwadron imperialer Fregatten und erzielt 3 Treffer. Der erste Treffer schaltet den Schild der nächststehenden Fregatte aus, und der zweite Treffer zerstört sie. Der dritte Treffer geht gegen die dahinter stehende Fregatte und schaltet deren Schild aus. Beachte, daß sich zwar eine Fregatte noch näher am Chaoskreuzer befindet, allerdings außerhalb dessen Feuerbereich, und daher nicht beschossen werden kann.

Verschiedene Panzerungswerte

Eine gemischte Schwadron kann Schiffe mit unterschiedlichen Panzerungswerten enthalten, oder die Panzerungswerte können variieren, da einige Schiffe über eine stärkere Bugpanzerung verfügen. Wenn du auf eine Schwadron mit unterschiedlichen Panzerungswerten schießt, ermittelst du zunächst den niedrigsten Panzerungswert der Schwadron. Jedes Wurfresultat, das den niedrigsten Panzerungswert erreicht oder überschreitet, kann Treffer erzielen. Weise die Wurfresultate eins nach dem anderen zu, angefangen mit dem niedrigsten Wurfresultat gegen das nächste Ziel, das davon betroffen werden kann, und arbeite dich dann langsam nach oben durch.



In diesem Beispiel feuert die Unreinheit auf eine gemischte Schwadron aus einer Gladius Fregatte und einem Kobra Zerstörer. Mit drei Würfeln erzielt sie eine 4, 5 und 6. Die 4 reicht, um den Kobra Zerstörer zu treffen und wird diesem zugewiesen. Die 5 und 6 können die Gladius Fregatte treffen und werden deshalb ihr zugewiesen, da sie das nähere Ziel ist.

SCHIESSEN MIT SCHWADRONEN

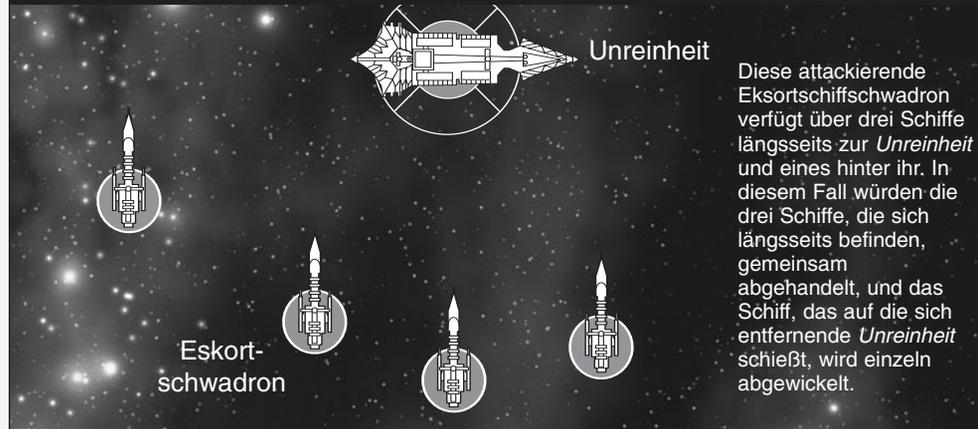
Wie bereits erwähnt, kombinieren Schwadronen ihren Beschuß. Dabei gelten für sie dieselben Regeln und Einschränkungen wie für einzelne Schiffe. Wenn eine Schwadron also auf andere Ziele als das nächststehende schießen will, muß auch sie zunächst einen Moralwerttest bestehen. Alle Schiffe der Schwadron, die sich außerhalb des Feuerbereichs und der Reichweite zum Primärziel befinden, dürfen auf andere Feindschiffe schießen (allerdings auch jeweils auf das nächststehende, es sei denn, der Moralwerttest ist gelungen).

Waffenbatterien

Wenn eine Schwadron mit Waffenbatterien schießt, addiert sie normalerweise vorher ihre Feuerkraft zusammen, bevor sie sich der Feuerkrafttabelle zuwendet. Manchmal kann es dabei zu Problemen kommen, weil die Schiffe aus unterschiedlichen Positionen auf das Ziel schießen, und daher unterschiedliche Zielausrichtungen, Reichweiten, etc. zur Anwendung kommen. In diesem Fall wird die Feuerkraft der schießenden Schiffe einzeln berechnet.

+++ANGRIFFSFORMATION.DELTA.EINNEHMEN+++TORPEDOS.START
KLAR.MACHEN+++FEUERSEQUENZ.DESTRUKTUS+++START.450.5.NA
CH.ANGRIFFSSIGNAL+++ZIELVEKTOR.45/67/90.5%+++LASST.UNSERE.
WAFFEN.DIE.VERGELTUNG.DES.IMPERATORS.BRINGEN+++

WAFFENBATTERIEN



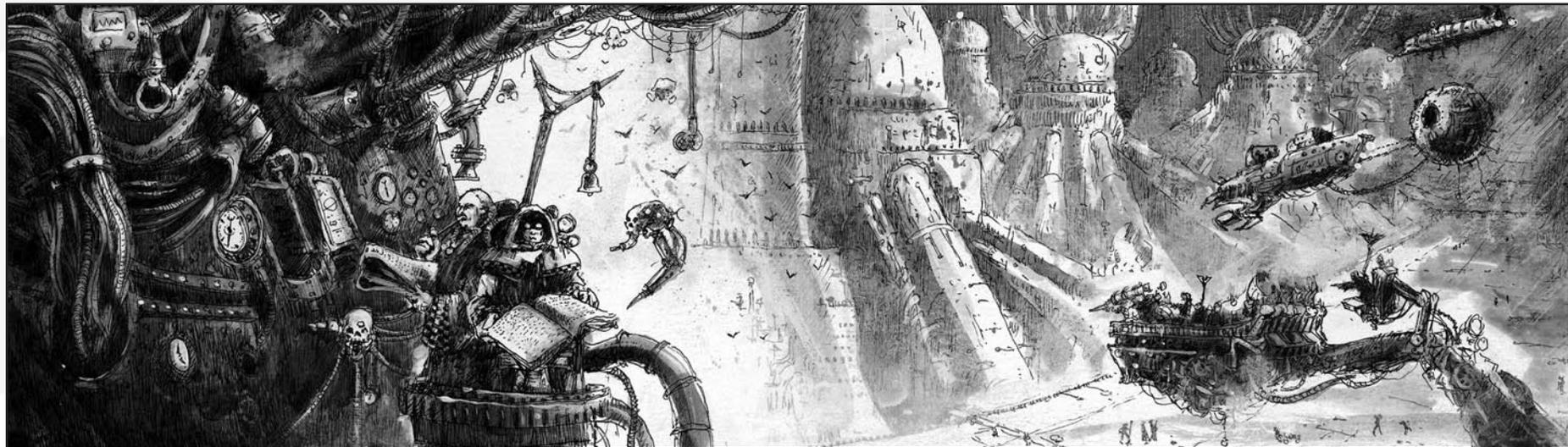
Flugkörper starten

Schiffe in Schwadronen starten ihre Flugkörper einzeln, solange sich ihre Bases nicht in direktem Kontakt zueinander befinden. Alle Schiffe der Schwadron, deren Bases in direktem Kontakt zueinander stehen, dürfen ihre Flugkörper dagegen zusammenlegen, um eine größere Angriffswelle aus Fliegern oder eine größere Torpedosalve zusammenzustellen. Mess die Entfernung, welche die kombinierte Flugkörperattacke in der ersten Flugkörperphase zurücklegt, von dem Schiff aus, das am weitesten vom Ziel entfernt ist. Dadurch wird sichergestellt, daß sich kein Bestandteil der kombinierten Flugkörperattacke weiter bewegt als erlaubt.

KOMBINIERTE SALVEN



In diesen Beispiel kombinieren drei Kobra Zerstörer, die Teil derselben Schwadron sind und sich mit ihren Bases in direktem Kontakt zueinander befinden, ihre Torpedos mit Stärke 2 zu einer einzelnen Salve mit Stärke 6. Beachte, daß die von den Torpedos zurückgelegte Distanz von dem hintersten Zerstörer aus gemessen wird.

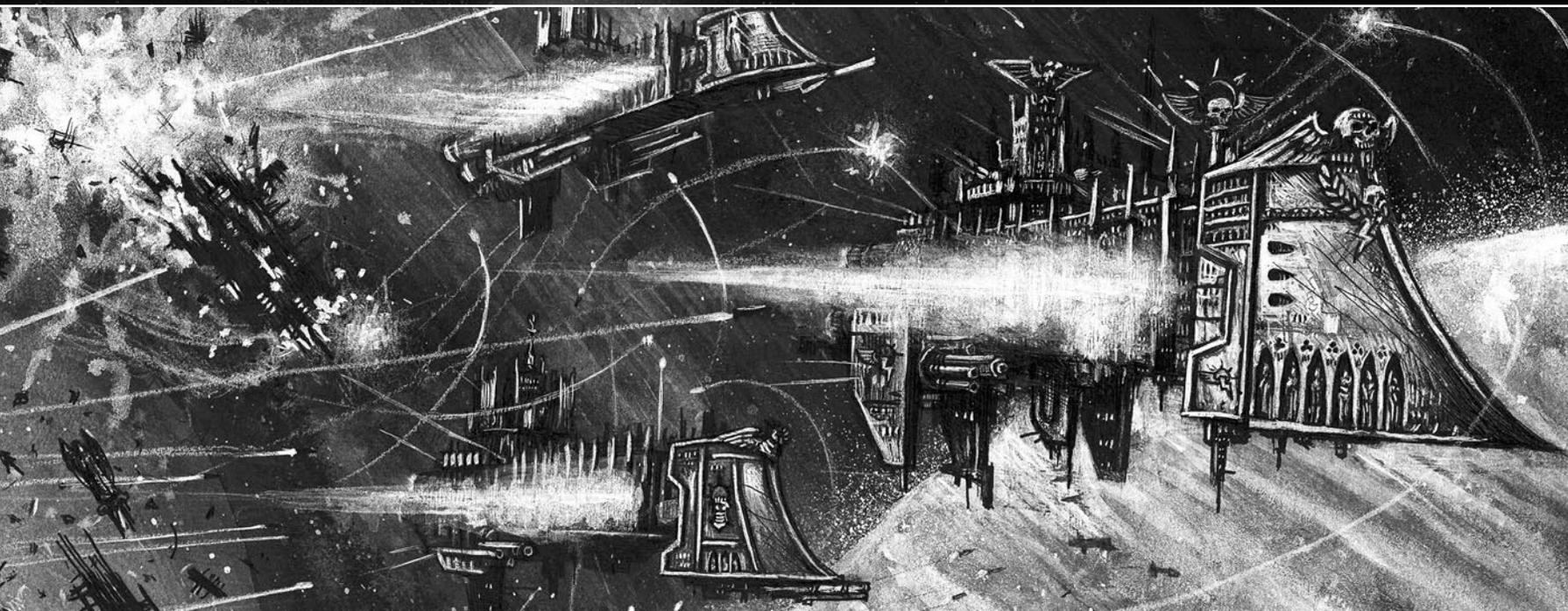


DAS SPIELFELD

Zum Spielen mußt du dir ein Spielfeld zurechtmachen – dazu genügt eine flache, stabile Oberfläche. Einige Leute begnügen sich mit einem freigeräumten Bereich auf dem Fußboden, die meisten benutzen jedoch einen genügend großen Küchen- oder Wohnzimmerstisch (mit einer Tischdecke oder einem anderen Tuch gegen Kratzer geschützt).

Die empfehlenswerteste Option ist das Spielen auf einem speziell hierfür konstruierten Spielbrett aus einer Holzplatte, die über einen Tisch gelegt wird. Ein Standardspielfeld sollte dabei eine Größe von etwa 1,80 bis 2,40 m Länge und 1,20 bis 1,80 m Breite aufweisen.

Du kannst auch auf einer kleineren Spielfläche spielen, die beteiligten Streitkräfte sollten dann allerdings ebenfalls kleiner ausfallen, um ihnen genügend Raum zum Manövrieren zu geben.



“In die Klauen des Todes, durch die Tore der Hölle!”

Großadmiral Ravensburgs eröffnender Befehl bei der Schlacht um Gethsemane.

HIMMELSKÖRPER

Raum, Weltall, Vakuum. Klingt sehr leer, doch in Wirklichkeit schwebt eine Menge "Kram" zwischen den Sternen herum. Dieser ist natürlich nicht wirklich dicht gepackt, wirkt sich aber dennoch auf das Navigieren und den Kampf aus. Dementsprechend bildet er sehr oft einen wichtigen Bestandteil bei Gefechten, da beide Seiten seine Auswirkungen optimal nutzen wollen. Staubwolken und Asteroidenfelder zwingen Schiffe zum Beispiel dazu, ihre Geschwindigkeit zu reduzieren, wodurch sie sich ideal für einen Hinterhalt eignen. Ein anderes Beispiel sind Planeten, die sehr oft das Ziel feindlicher Schiffe darstellen, die den Kampf zwangsläufig in die Nähe des Planeten tragen.

Wir haben dieses Kapitel *Himmelskörper* genannt, da der Begriff "Gelände" einfach unpassend erschien. Dennoch handelt es sich effektiv um Gelände für Raumschlachten und bildet einen wichtigen Bestandteil des Spiels – also glaubt nicht, darauf verzichten zu können!

Nun habt ihr also euer Spielfeld, doch es ist nichts als langweiliger, leerer Raum. Im interstellaren Raum jenseits der Sonnensysteme mag dies passen, doch sehr interessante Spiele kann man damit nicht austragen. An dieser Stelle kommen die Himmelskörper ins Spiel. Ein guter Kommandant wird sie während eines Gefechts zu seinem besten Vorteil ausnutzen, die Feuerbereiche seiner Feinde blockieren, seine schweren Schiffe in gute Feuerpositionen manövrieren und seine Eskortschiffe verbergen, bis der Zeitpunkt zum Zuschlagen gekommen ist.

Eine Geländesammlung zur Darstellung von Himmelskörpern anzulegen, ist ein wichtiger und interessanter Teil des Hobbys, da er das Spielen bereichert. Die meisten Himmelskörper können recht einfach und preisgünstig auf dem Spieltisch dargestellt werden, indem du Sand, Kiesel usw. benutzt. Jenseits davon gibt es endlose Möglichkeiten, interessantes Gelände einfach und günstig zu basteln. Mit ein bißchen Übung wirst du

schnell ein Experte im Basteln von Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern aus den einfachsten Gegenständen des alltäglichen Gebrauchs. Mehr hierzu erfährst du im Farbteil dieses Buchs, wo wir außerdem viele Beispiele für selbstgebastelte Geländeteile zeigen. Außerdem gibt es noch das White Dwarf Magazin, in dem wir immer wieder Artikel mit nützlichen Tips und Tricks zum Basteln von Gelände veröffentlichen.

HIMMELSKÖRPER AUF DEM SPIELFELD PLAZIEREN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Himmelskörper zu platzieren, und jede davon ist erlaubt, solange sie ein faires Spielfeld schafft. Beachte außerdem, daß der Sinn von Himmelskörpern darin besteht, ein interessantes Spielfeld zu schaffen, und nicht Bewegung und Schießen so stark zu behindern, daß es fast unmöglich ist, den Feind zu bekämpfen. Wenn ein Himmelskörper das Spielfeld dominieren soll, wie zum Beispiel ein breiter Asteroidengürtel, der quer über den Spieltisch verläuft, solltest du dies zunächst mit deinem Gegner absprechen. Wenn er einverstanden ist, können auf diese Weise sehr charakteristische Spielfelder erzeugt werden. Hier sind ein paar Methoden, nach denen ihr euer Spielfeld aufbauen könnt:

Himmelskörper platzieren: *Methode 1*

Einer der Spieler platziert alle Himmelskörper auf dem Spielfeld. Sein Gegner darf dann aussuchen, von welcher Spielfeldseite aus er das Spiel beginnen möchte. Viele Szenarien geben vor, daß um das Vorrecht, seine Spielfeldseite auszuwählen, gewürfelt werden muß, aber wenn einer der Spieler das Spielfeld aufbaut, ist es nur fair, daß der andere seine Spielfeldseite wählen darf. Diese Methode ist ideal, wenn ihr bei einem der Spieler zuhause spielt, da dieser dann das Spielfeld vorbereiten kann und ihr sofort mit dem Spielen beginnen könnt.

Himmelskörper platzieren: *Methode 2*

Unterteilt das Spielfeld in Quadrate mit ungefähr 60 cm Seitenlänge. Werft als nächstes einen W6 für jedes Quadrat. Bei einer 4 oder höher enthält es einen Himmelskörper, der mit Hilfe des Zufallsspielfeldgenerators ermittelt wird. Zunächst müßt ihr ermitteln (oder euch absprechen), welchen Spielfeldgenerator ihr benutzen wollt, danach könnt ihr dann ermitteln, welchen Himmelskörper die Quadrate jeweils enthalten. Platziert die Himmelskörper an einer beliebigen Stelle des Quadrats, aber achtet darauf, daß sie jeweils weit genug auseinander liegen. Auf den folgenden Seiten findest du eine Reihe von Spielfeldgeneratoren, die ihr so übernehmen oder einfach angleichen könnt, damit sie mehr eurer Sammlung an Himmelskörpern entsprechen.

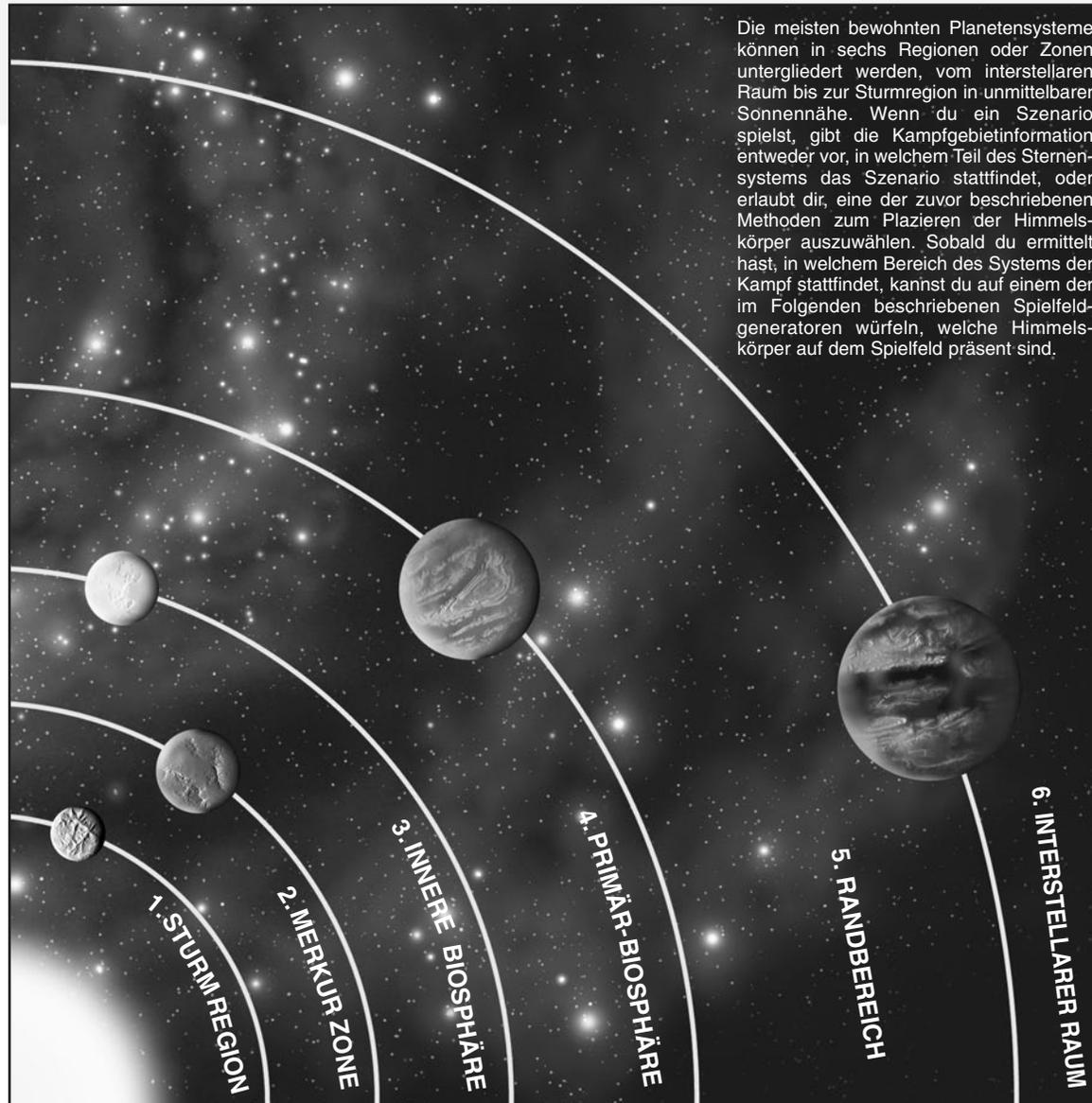
Himmelskörper platzieren: *Methode 3*

Als eine Variante kannst du die Angriffswerte der Flotten verwenden, um zu ermitteln, in welcher Gefechtszone der Kampf ausgetragen wird. Dies stellt die beiden Flotten dar, die den Kampf in ein Gebiet zu lenken versuchen, das ihnen am meisten zusagt. Jeder Spieler wählt verdeckt eine Gefechtszone aus und addiert die Nummer der Gefechtszone zum Angriffswert seiner Flotte. Danach teilen beide Spieler ihr Gesamtergebnis mit. Der Spieler mit dem höheren Wert gewinnt, und der Kampf wird in der Zone ausgetragen, die er auswählte.

Matrose, grüß mir die Sonne,
grüß mir die Sterne und grüß mir den Mond.
Hier oben bist du geboren,
hier oben findest du den Tod.

Weiter, und immer weiter,
bis an das andere Ende dieser Welt.
Der Segen des Imperators
ist mit dir, so wie es ihm gefällt.

KAMPFGEBIETE



Die meisten bewohnten Planetensysteme können in sechs Regionen oder Zonen untergliedert werden, vom interstellaren Raum bis zur Sturmregion in unmittelbarer Sonnennähe. Wenn du ein Szenario spielst, gibt die Kampfgebietinformation entweder vor, in welchem Teil des Sternensystems das Szenario stattfindet, oder erlaubt dir, eine der zuvor beschriebenen Methoden zum Plazieren der Himmelskörper auszuwählen. Sobald du ermittelt hast, in welchem Bereich des Systems der Kampf stattfindet, kannst du auf einem der im Folgenden beschriebenen Spielfeldgeneratoren würfeln, welche Himmelskörper auf dem Spielfeld präsent sind.

Einige der wildesten Gefechte des Gothic-Krieges wurden in und um die Quinox-Raumenge ausgetragen. Durch seine große Anzahl an Makropolwelten und Bergwerkskolonien stellte der Quinox-Sektor eine wichtige Materialquelle für Bau und Reparatur von Raumschiffen dar, und beide Seiten nahmen schwere Verluste in Kauf, um die Kontrolle über den Subsektor zu erlangen. Allein im Corilia-System, das auch unter dem Namen "Schiffsfriedhof" bekannt ist, treiben die Überreste von mindestens dreizehn Großkampfschiffen des Imperiums und Chaos, und über zwei Dutzend zerstörte Eskortschiffe, die das Systeminnere in ein riesiges Trümmerfeld verwandeln. Der Schiffsfriedhof selbst wurde bald zu einem umkämpften Gefechtsfeld, als Imperiums- und Chaosflotten versuchten, so viele Wrackteile wie möglich zu bergen. Die Quinox-Raumenge erlebte immer wieder Überfälle und Vorstöße, die auf die Erbeutung riesiger Wracks abzielten, und wurde zu einem Sammelpunkt für Piraten und andere Abtrünnige, die hier auf Raubzug gingen. Feindliche Schiffe lauerten zwischen den treibenden Wracks und warteten auf eine günstige Gelegenheit, über einen unvorsichtigen Feind herzufallen.

1. Sturmregion-Generator

Die Sturmregion ist die sonnennächste des Systems. Der gesamte Bereich wird von weißglühenden Stürmen aus hochoberhitztem Gas und Wellen aus radioaktiven Winden von der Oberfläche der Sonne heimgesucht. Planeten in dieser kurzen Entfernung zur Sonne sind meist tote Welten, zu ausgedörrt durch die Hitze der Sonne, um Leben beherbergen zu können.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|--|
| 1 | Sonnensturm |
| 2 | Sonnensturm |
| 3 | Strahlungswelle |
| 4 | Asteroidenfeld |
| 5 | W3 Gas-/Staubwolken (Überbleibsel eines Sonnensturms) |
| 6 | Planet (erneut würfeln: 1-5=klein, 6=mittelgroß)* |

2. Merkurzonen-Generator

In der Merkurzone ist die Wildheit der Sonne immer noch zu spüren, aber Sonnenstürme reichen weniger regelmäßig so weit hinaus, um alles in ihrem Pfad zu verbrennen. Manchmal finden sich Planeten in der Merkurzone, die im begrenzten Umfang Leben beherbergen können, das sich tief in die Planetenkruste zurückgezogen hat oder ein Nomadenleben auf der dunklen Rückseite des Planeten führt.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|---|
| 1 | Sonnensturm |
| 2 | Strahlungswelle |
| 3 | Asteroidenfeld |
| 4 | W3 Gas-/Staubwolken (Überbleibsel von Sonnenstürmen) |
| 5 | W3 Gas-/Staubwolken (Überbleibsel von Sonnenstürmen) |
| 6 | Planet (wirf erneut: 1-5=klein, 6=mittelgroß)* |

3. Innerer-Biosphären-Generator

In der Inneren Biosphäre werden die Planeten bewohnbarer, obwohl ihre Atmosphäre zumeist eine stickige Mischung gefährlicher Gase ist. Trotzdem weisen die Inneren Biosphären einiger Sternensysteme Makropolstädte und Kolonien auf.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|---|
| 1 | Wirf erneut: 1-3=Strahlungswelle 4-6=Sonnensturm |
| 2 | Asteroidenfeld |
| 3 | W3 Asteroidenfelder |
| 4 | W3 Gas-/Staubwolken |
| 5 | W3 Gas-/Staubwolken |
| 6 | Planet (wirf erneut: 1-5=klein, 6=mittelgroß)* |

4. Primär-Biosphären-Generator

In der Primär-Biosphäre befinden sich die brennende Hitze der Sonne und die eisige Kälte des Alls in der Balance. Die meisten bewohnten Welten liegen in diesem Bereich, und hier finden sich auch die meisten Verteidigungsanlagen des Systems.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|---|
| 1 | Asteroidenfeld |
| 2 | W3 Asteroidenfelder |
| 3 | Gas-/Staubwolke |
| 4 | W3 Gas-/Staubwolken |
| 5 | Planet (wirf erneut: 1-5=klein, 6=mittelgroß)* |
| 6 | Planet (wirf erneut: 1-5=klein, 6=mittelgroß)* |

5. Randbereich-Generator

Die äußeren Gebiete eines Sternensystems sind das Reich von Gasriesen und Welten, die generell zu kalt und öde sind, um Leben hervorbringen oder erhalten zu können. Viele Raumschlachten finden hier statt, weil die Verteidiger des Systems versuchen, Feinde am Betreten der Primär-Biosphäre zu hindern.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|---|
| 1 | W3+1 Asteroidenfelder |
| 2 | W3 Asteroidenfelder |
| 3 | W3 Gas-/Staubwolken |
| 4 | Gas-/Staubwolke |
| 5 | Planet (wirf erneut: 1-3=klein, 4-6=groß)* |
| 6 | Planet (wirf erneut: 1-3=klein, 4-6=groß)* |

6. Interstellar-Generator

Schiffe, die aus dem Warp kommen, müssen dies außerhalb des Systems tun, da sie sonst durch die heftigen Gravitationskräfte im Systeminnern ihre Zerstörung riskieren. Viele zivilisierte Welten haben spezielle Sprungpunkte mit Signalgebern markiert, um die Navigation zu erleichtern. Eine im Hinterhalt liegende Flotte lauert häufig in der Nähe eines solchen Sprungpunktes, um die erscheinenden Feinde überrascht und unvorbereitet treffen zu können.

| W6-Wurf | Ergebnis |
|---------|---|
| 1 | W3 Asteroidenfelder |
| 2 | Asteroidenfeld |
| 3 | W3 Gas-/Staubwolken |
| 4 | Gas-/Staubwolke |
| 5 | Warpriß |
| 6 | Kleiner Planet (ein ferner Planet in exzentrischem Sonnenorbit)* |

**In allen Fällen ist maximal ein Planet auf dem Spielfeld vertreten. Wenn ein zweiter Planet erwürfelt wird, wiederholst du den Wurf. Denk daran, zu würfeln, ob der Planet über Monde verfügt. Wenn ein großer Planet erwürfelt wird, verfügt er bei einer 4+ auf 1W6 über ein Ringsystem.*

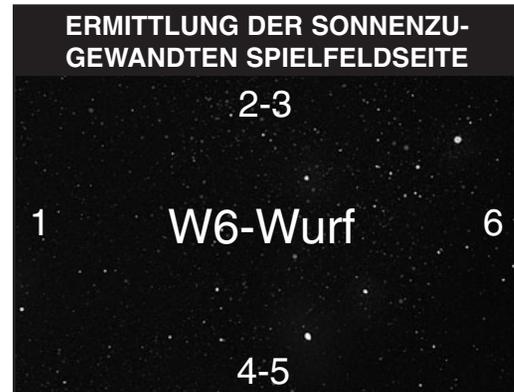
| |
|---|
| >>SYSTEMDATEN DOWNLOAD<< |
| >>ÜBERMITTLUNG<< |
| >>ERHALTEN<< |
| Name: Elysium, |
| Sternballung: Therax |
| Position: Gothic-Sektor, Segmentum Obscurus |
| Stellung: VH32/HSI72 |
| Entfernung von Terra: \approx 26.364 Lichtjahre |
| Primärtyp: Solitär F6V. |
| Orbitalkörper: VI: D-Klasse; Sekundäre; V-Klasse; A-Klasse; C-Klasse; Sekundäre; G-Klasse; D-Klasse |
| Graviometrik: 4B*87 / \Rightarrow 6'659+8[7>674/98[56 /87]76-0KH:6(98+5/L98]hg/76.99.] |

HIMMELSKÖRPER AUF DEM SPIELFELD

Die im Folgenden beschriebenen Himmelskörper werden auf dem Spielfeld plziert. Vergiß nicht, zwischen ihnen genügend freien Raum zu lassen.

Die Himmelskörper werden generell in Relation zu ihrer Sonne plziert. Der Grund dafür ist, daß durch die mächtige Anziehungskraft des Sterns alles in seiner Nähe in eine Art Orbit gezogen wird.

Ermittle deshalb vor dem Plzieren der Himmelskörper die sonnennächste Spielfeldseite, von der aus "die Sonne scheint", was bei Raumflotte Gothic als "sonnenzugewandt" bezeichnet wird. Dazu wirfst du einen W6:



Sobald ihr ermittelt habt, welche Seite sonnenzugewandt ist, könnt ihr mit dem Plzieren der Himmelskörper beginnen. Die verschiedenen Arten von Himmelskörpern werden im Folgenden beschrieben, jeweils mit vorgeschlagener Größe und Aufstellungsmethode. Wenn ihr über selbstgebastelte Himmelskörper verfügt, die nicht der vorgeschlagenen Größe entsprechen, braucht euch das nicht weiter zu stören. Plziert die Himmelskörper einfach so, wie ihr es für richtig haltet. Genauso wenig sollten euch die Aufstellungsregeln davon abhalten, euer Spielfeld auf eine ganz andere, interessantere Weise aufzubauen, Hauptsache ihr selbst seid mit dem Ergebnis zufrieden.

GAS- UND STAUBWOLKEN

Gas- und Staubwolken stellen Bereiche des Weltraums dar, in denen sich meßbar größere Mengen von Wasserstoff (manchmal auch anderer Gase) oder Materiestaub angesammelt haben. Diese Wolken können die Überbleibsel der Entwicklungsgeschichte eines Sterns oder Sternensystems sein, oder die äußeren Ausläufer eines Nebels oder Protosterns, oder sogar die Rückstände von Sonnenstürmen. Für Raumschiffe bedeuten sie ein mittelschweres Navigationsproblem: Normale Schilde genügen, um Schaden am Schiff zu vermeiden, doch die Schiffe werden beim Hindurchfliegen ein wenig abgebremst. Das Schießen mit Waffenbatterien durch Gas- und Staubwolken hindurch ist etwas schwieriger als gewöhnlich, und Flugkörper können beim Hindurchfliegen zerstört werden.

Auswirkungen

Regeltechnisch wirken sich Gas- und Staubwolken in jeder Hinsicht wie einzelne, große Beschußmarken aus (d.h. beim Schießen und Bewegen, sowie für Schilde, Moralwert und Flugkörper). Im Gegensatz zu normalen Beschußmarken können sie natürlich nicht in der Endphase entfernt werden!

Plzierung

Verwende Streu oder Watte, um die Gas- und Staubwolken darzustellen, die üblicherweise in länglichen Streifen parallel zur sonnenzugewandten Spielfeldseite anzutreffen sind. Ein solcher Streifen ist etwa W6x2 cm breit und W6x5 cm lang.



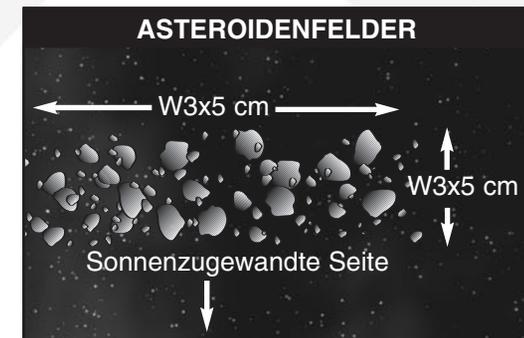
ASTEROIDENFELDER

Asteroidenfelder umkreisen die meisten Sterne in unterschiedlichsten Abständen. Meist handelt es sich um Trümmerstücke, die sich beim Entstehen des Sternensystems durch zusammenprallende Planetoiden bildeten. Sie können auch die Überbleibsel zerstörter Planeten oder Monde sein, oder Wrackteile einer heftigen Raumschlacht.

Auswirkungen

Asteroidenfelder blockieren die Sichtlinie, und alle Torpedos, die in sie hineingeraten, werden automatisch zerstört. Schiffswracks, die in ein Asteroidenfeld treiben, werden ebenfalls vernichtet. Flieger, die sich durch ein Asteroidenfeld hindurchbewegen werden bei einem W6-Wurf von 6 zerstört.

Schiffe, die ein Asteroidenfeld durchqueren oder mit ihrem Base in Kontakt geraten, müssen einen Moralwerttest mit 2W6 bestehen, um den Asteroiden erfolgreich auszuweichen. Schiffe mit dem Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* müssen diesen Test mit 3W6 absolvieren. Eskortschiffe dürfen den Test einmal wiederholen, wenn er mißlingt, der zweite Wurf gilt dann allerdings unwiderruflich. Ein Schiff, das seinen Moralwerttest nicht besteht, erleidet W6 Schadenspunkte durch Asteroideneinschläge, gegen die Schilde den üblichen Regeln entsprechend eingesetzt werden können (die zugehörigen Beschußmarken werden nach der Bewegung des Schiffs in Kontakt mit der Front seines Bases plziert).



Plazierung

Asteroidenfelder können durch Steine, Kies, Kiesel, groben Sand oder Katzenstreu (bitte unbenutzt!) dargestellt werden. Genau wie Gas- und Staubwolken werden sie parallel zur sonnenzugewandten Spielfeldseite plaziert. Ein typisches Asteroidenfeld ist W3x5 cm breit und W3x5 cm lang.

WARPRISSE

Manchmal entsteht zwischen dem Normalraum und dem Warpraum ein zeitlich begrenzter Riß, besonders nach mächtigen Warpstürmen oder wenn eine große Flotte aus dem Warp ausgetreten ist. In einen solchen Riß einzudringen ist extrem gefährlich, aber für besonders entschlossene oder verzweifelte Kapitäne kann er einen interessanten taktischen Aspekt darstellen.

Auswirkungen

Ein Warpriß blockiert die Sichtlinie, und alle Torpedos und Flieger, die in ihn eindringen, werden automatisch zerstört. Schiffswracks, die in ihn hineintreiben, verschwinden und werden nie wieder gesehen, so daß sie nach einem Gefecht nicht geborgen werden können.

Schiffe, die sich in oder durch einen Warpriß bewegen, müssen einen Moralwerttest mit 3W6 bestehen, um erfolgreich durch ihn hindurch zu manövrieren. Wenn das Schiff den Test besteht, darf es bis zu 2W6x10 cm vom Warpriß entfernt plaziert

werden, mit einer beliebigen Ausrichtung. Wenn der Wurf mißlingt, verschwindet das Schiff aus dem Spiel. Es ist im Warp verschollen!

Wirf nach dem Spiel für jedes Schiff, das im Warp verloren ging: Bei einer 1 bleibt es für immer verschollen und treibt für alle Zeiten durch das Immaterium, bei einer 2-6 geht es nur vorübergehend verloren und findet schließlich seinen Weg zurück zur Flotte.

Plazierung

Verwende einen Streifen aus weißem Papier, Stoff oder Baumwolle, um den Warpriß darzustellen. Der Riß ist W3x5 cm breit und W3x10 cm lang.

PLANETEN

Weniger als 1 % aller Sternensysteme verfügen über Planeten, die um einen einzelnen Stern kreisen, wie es im altehrwürdigen Terranischen Sonnensystem der Fall ist. Trotzdem existieren über die Galaxis verstreut Millionen von Sternensystemen mit Milliarden von Welten. Die meisten Planeten sind entweder leblos, leer und ohne Atmosphäre oder von einer Atmosphäre umgeben, die zu giftig ist, um Leben zu ermöglichen. Im Gothic-Sektor gibt es knapp über zweihundert bewohnte, sowie Zehntausende von unbewohnten Planeten. In Raumschlachten bilden Planeten sehr oft einen wichtigen Fokus, da die befeindeten Flotten versuchen, auf ihnen Stützpunkte zu errichten und dadurch ihre Kontrolle über das System zu sichern.

Auswirkungen

Planeten werden durch Schablonen oder Modelle (Kugeln) dargestellt, die auf dem Spieltisch plaziert werden. Die Schablone blockiert die Sichtlinie, und alle Torpedos, die mit ihr in Berührung kommen, detonieren (sehr zum Unwillen der Bewohner des Planeten!). Schiffswracks, die in einen Planeten hineintreiben, werden ebenfalls zerstört. Funktionsfähige Schiffe und Flieger dürfen sich "durch" einen Planeten hindurchbewegen (indem sie über oder unter ihm herfliegen). Wenn ihr zur Darstellung eines Planeten eine zweidimensionale Schablone benutzt (wie die in der Box), dürfen sie sogar auf dieser Schablone plaziert werden.

Jeder Planet ist von einem Bereich umgeben, in dem seine Anziehungskraft groß genug ist, um das Manövrieren von Schiffen zu beeinflussen. Dieser Bereich wird als *Anziehungsfeld* bezeichnet. Das Anziehungsfeld reicht eine gewisse Distanz vom Rand des Planeten aus ins Weltall.

TYPISCHE PLANETENGRÖSSEN

Kleiner Planet (etwa die Größe von Merkur, Pluto oder Mars) – bis zu 15 cm Durchmesser

Mittelgroßer Planet (etwa die Größe von Venus oder Erde) – 16-25 cm Durchmesser

Großer Planet (etwa die Größe von Saturn oder Jupiter) – 26-50 cm (!) Durchmesser



DAS SPIELFELD

TYPISCHE ANZIEHUNGSFELDER

Kleiner Planet – bis zu 10 cm vom Planetenrand

Mittelgroßer Planet – bis zu 15 cm vom Planetenrand

Großer Planet – bis zu 30 cm vom Planetenrand

Schiffe im Anziehungsfeld eines Planeten dürfen zu Beginn und am Ende ihrer Bewegung eine freie 45°-Drehung durchführen, doch diese Drehung muß in Richtung Planetenoberfläche erfolgen. Das Schiff muß sich nicht seine Mindestentfernung bewegt haben, um diese freie Drehung durchführen zu dürfen.

Ein Schiff im Anziehungsfeld eines Planeten darf sich entscheiden, in einen hohen oder niederen Orbit einzuschwenken. Im hohen Orbit bleibt das Schiff einfach an Ort und Stelle stehen und hält seine Position. Wenn es in einen niederen Orbit einschwenkt, wird es dagegen vom Spielfeld entfernt und (sofern das Szenario dies vorsieht) auf dem separaten Spielfeld des niederen Orbits plaziert. Schiffe, die den niederen Orbit verlassen, werden an einer beliebigen Stelle des Planeten in Basekontakt mit diesem plaziert.

Plazierung

Die Planeten eines Systems befinden sich normalerweise so weit auseinander, daß meist nur einer auf dem Spielfeld plaziert wird. Wenn du ein spektakuläres “Wenn Planeten sich begegnen” Szenario spielen willst, kannst du natürlich auch zwei Planeten plazieren, die sich in erschreckender Nähe zueinander befinden.

PLANETENRINGE

Manchmal verfügen Planeten (besonders die größeren von ihnen) über ein Ringsystem aus Gas, Staub und Asteroiden. Diese werden durch Gas- und Staubwolken und/oder Asteroidenfelder dargestellt, die sich ringförmig um den Planeten legen.

Plazierung

Wenn sich ein großer Planet auf dem Spieltisch befindet, wirfst du einen W6. Bei einer 5 oder 6 verfügt er über ein Ringsystem. Plazier W3 Ringe um den Planeten und ermittle mit einem W6, woraus sie bestehen: 1-4=Gast/Staub, 5-6=Asteroiden. Jeder Ring ist W6 cm breit und beginnt W6x5 cm vom

Rand des Planeten entfernt. Beachte, daß sich einige Ringe dabei überschneiden können, aber das ist durchaus erwünscht.

MONDE

Die meisten Planeten verfügen über viele kleine Monde, und die meisten von diesen sind nicht größer als Asteroiden. Die folgenden Regeln beziehen sich allerdings auf größere Monde mit mehreren tausend Kilometern Durchmesser.

Auswirkungen

Monde zählen in jeder Hinsicht wie kleine Planeten, einschließlich der Auswirkungen ihres Anziehungsfeldes auf drehende Schiffe.

Plazierung

Mittelgroße Planeten verfügen über W3-1 Monde, große Planeten über W6-2 Monde. Monde verfügen über einen Durchmesser von bis zu 5 cm. Jeder Mond eines Planeten wird 2W6x10 cm von seinem Rand plaziert. Ermittle zufällig, in welcher Richtung vom Planeten aus er sich befindet.



“Und bei Port Maw türmten sich die Verteidiger. Mächtige Festungen im Orbit und mit Waffen übersäte Plattformen harrten der Feinde. Minenfelder erstreckten sich in Fülle, um auch den wahnsinnigsten Angreifer zur Räson zu bringen.”

Lexicus Planetarium, M.38

KOSMISCHE PHÄNOMENE

Einige der im folgenden beschriebenen Phänomene werden wie andere Himmelskörper mit Hilfe des Spielfeldgenerators generiert. Sie werden jedoch nicht als Modelle plaziert, sondern wirken sich stattdessen auf das gesamte Spielfeld aus.

SONNENSTRAHLUNG

Bei Kämpfen, die relativ nahe bei der Sonne stattfinden, kann sich diese recht stark auf die Treffergenauigkeit der Waffensysteme auswirken. Auf große Entfernungen verzerrt die Helligkeit des Sterns die Energiesignatur der Feindschiffe und erschwert dadurch das Zielen. Auf kurze Entfernung ist ein Schiff mit der Sonne im Rücken dagegen einfacher zu erkennen, da sich seine Silhouette gegen den leuchtenden Hintergrund abhebt.

Auswirkungen

In den Randbereichen eines Systems und im interstellaren Raum ist die Sonne so weit entfernt, daß sie sich nicht auf den Kampf auswirkt. Bei Kämpfen in der Sturmregion bis hin zur Primärbiosphäre hat die Sonnenstrahlung folgende Auswirkungen:

Jeder Beschuß mit Feuerkraft, der in Richtung der sonnenzugewandten Tischseite durchgeführt wird, verdoppelt seine Spaltenverschiebungen für kurze und lange Reichweite. Auf lange Reichweite (über 30 cm) blendet die starke Sonnenstrahlung die langreichenden Sensoren, so daß zwei Spaltenverschiebungen nach rechts durchgeführt werden

müssen, statt nur einer. Auf kurze Reichweite (15 cm oder darunter) zeichnen sich die Ziele dagegen so gut ab, daß zwei Spaltenverschiebungen nach links durchgeführt werden.

SONNENSTÜRME

Die meisten Sterne blasen in regelmäßigen Zeitabständen explosive Energieausbrüche ins Weltall. Obwohl klein im Vergleich zur Sonne, können diese Stürme Hunderte von Millionen Kilometer umfassen, die mit enormer Geschwindigkeit durchs All rasen und die gesamte Umgebung mit Plasmapartikeln und magnetischen Schockwellen bedecken. Ein durch Schilde geschütztes Raumfahrzeug kann diese durch die enorme Belastung zusammenbrechen sehen, während Schiffe ohne Schilde mit Sicherheit Schaden erleiden.

Auswirkungen

Wirf zu Beginn des Spielzugs jedes Spielers einen W6. Wenn mit Hilfe des Spielfeldgenerators mehr als ein Sonnensturm erwürfelt wurde, wirfst du einen W6 für jeden erwürfelten Sonnensturm. Bei einer oder mehreren Sechsen zieht in diesem Spielzug ein Sonnensturm über das Spielfeld. Ein Sonnensturm bewirkt, daß jedes Schiff auf dem Spielfeld eine Beschußmarke in Sonnenrichtung in Kontakt mit seinem Base bekommt. Ein Schiff ohne Schilde verliert einen Punkt Schadenskapazität und erleidet bei einer 4+ auf 1W6 einen kritischen Treffer.

STRAHLUNGSWELLEN

Neben Sonnenstürmen, und oft in Verbindung mit diesen, schleudert eine Sonne in zeitlichen Intervallen starke Strahlungswellen ins Weltall, die elektronische Geräte überladen und die Funkkommunikation stören können. Wenn ein Schiff einer solchen Strahlungswelle ausgesetzt ist, kann es zu Schwierigkeiten mit der Befehlsübermittlung kommen, weshalb die meisten Kommandanten lieben einen großen Bogen um die Sturmregion einer Sonne machen.

Auswirkungen

Wirf zu Beginn des Spielzugs jedes Spielers einen W6. Wenn mit Hilfe des Spielfeldgenerators mehr als eine Strahlungswelle erwürfelt wurde, wirfst du einen W6 für jede erwürfelte Strahlungswelle. Bei mindestens einem Wurfresultat von 5 oder 6 fegt eine Strahlungswelle über das Spielfeld. Wirf einen W6, um die Stärke der Interferenz zu ermitteln. Alle Schiffe auf dem Spielfeld reduzieren ihren Moralwert für den laufenden Spielzug um den erwürfelten Interferenzwert. Wenn also zum Beispiel eine Strahlungswelle mit einer Interferenz von 3 erwürfelt wird, erleiden alle Schiffe bis zum Ende des Spielzugs -3 auf ihren Moralwert.

Zusätzlich zum reduzierten Moralwert dürfen Flottenkommandanten in einem Spielzug, in dem eine Strahlungswelle über das Spielfeld zieht, ihre Wiederholungswürfe nur für Kommandotests des eigenen Schiffs oder der eigenen Schwadron durchführen.

“Der Alarm war nun auf dem ganzen Schiff zu vernehmen. Ich versuchte die untere Brücke zu erreichen, aber die Noischotts hatten sich bereits geschlossen. Sporadische Energiestöße des Antriebs ließen uns nach Steuerbord abtreiben, in Richtung von Proxadis' äußerem Mond. Ich hörte eine Meldung der Tech-Priester über das interne Kommunikationsnetz, daß die künstliche Gravitation entlang der Steuerbord-Heck-Geschützdecks ausgefallen sei. Nach der offensichtlichen Vernichtung der Brücke wurde ich zum höchstrangigen Offizier an Bord. Ich traf auf eine Gruppe Matrosen, die versuchten, die brennenden Überbleibsel des tertiären Steuerbordlanzenturms abzustößen, und befahl ihnen, die Rettungskapseln aufzusuchen. Eine weitere Explosion erschütterte das Schiff und warf uns in alle Richtungen. Ich rannte zur sekundären Heckbrücke und versuchte mir ein Bild von der Situation zu machen. Wir hatten sämtliche Steuereinrichtungen verloren, der fünfte, neunte und elfte Reaktor wiesen Plasmalecks auf, und Nummer Drei befand sich in der Endphase einer Überladung. Ich befahl die vollständige Evakuierung und führte die Crew der Heckbrücke zu den Rettungskapseln am Ende des C Decks, Hecksektion. Als wir starteten, sah ich die äußere Backbordseite des Schiffs. Die Antriebssektion verschwand allmählich in einem riesigen Plasmaball. Ein klaffendes Loch hatte sich durch beide Heckgalerien gefressen, und in der Brückensektion wüteten zahlreiche Feuer. Wir hatten uns auf etwa 12.000 entfernt, als die Motoren explodierten und eine Wand aus Gas und Flammen auf uns zuraste. Das Plasma verfehlte uns um etwa 4.000, aber die Schockwelle traf uns so hart, daß der Antrieb versagte.”

Der Verlust der Unverwundbar, berichtet vom 4. Leutnant Burns, einem der 1250 Überlebenden

KÄMPFE IM NIEDEREN ORBIT

In einigen Szenarien können Schiffe in einen niederen Orbit einschwenken, um einen Planeten zu attackieren. Für eine solche Attacke ist es sehr wichtig, in den niederen Orbit zu gelangen, da die Reichweite von Landungsschiffen begrenzt ist, und der Versuch, Bodentruppen von einer größeren Entfernung aus effektiv zu bombardieren, zum Scheitern verurteilt ist.

Um den niederen Orbit darzustellen, benötigst du einen separaten Tisch (oder einen abgegrenzten Bereich des Spieltisches). Dieser Spielbereich braucht nicht besonders groß zu sein – 45-60 cm breit und 90-135 cm lang sollten genügen. Eine lange Spielfeldseite sollte als Planetenseite auserkoren werden, die den Planeten selbst darstellt. Schiffe, die sich zu Beginn ihres Spielzugs im Anziehungsfeld eines Planeten befinden, dürfen sich entscheiden, ihre Bewegungsphase im niederen Orbit zu beginnen. Sie werden dann auf dem Spieltisch des niederen Orbits plaziert, so daß sie die Spielfeldseite berühren, die am weitesten von der Planetenoberfläche entfernt ist.

Schiffe im niederen Orbit müssen sich nicht bewegen, und Großkampfschiffe müssen keine Mindestentfernung zurückgelegt haben, bevor sie sich drehen dürfen. Um die Interferenz der Planetenatmosphäre und die Auswirkung der Gravitation darzustellen, erleiden alle Schüsse mit Feuerkraft im niederen Orbit eine Spaltenverschiebung nach rechts. Lanzen und Novakanonen benötigen eine 4+ auf 1W6, um abgefeuert werden zu dürfen, während Torpedos von Schiffen überhaupt nicht abgefeuert werden dürfen.

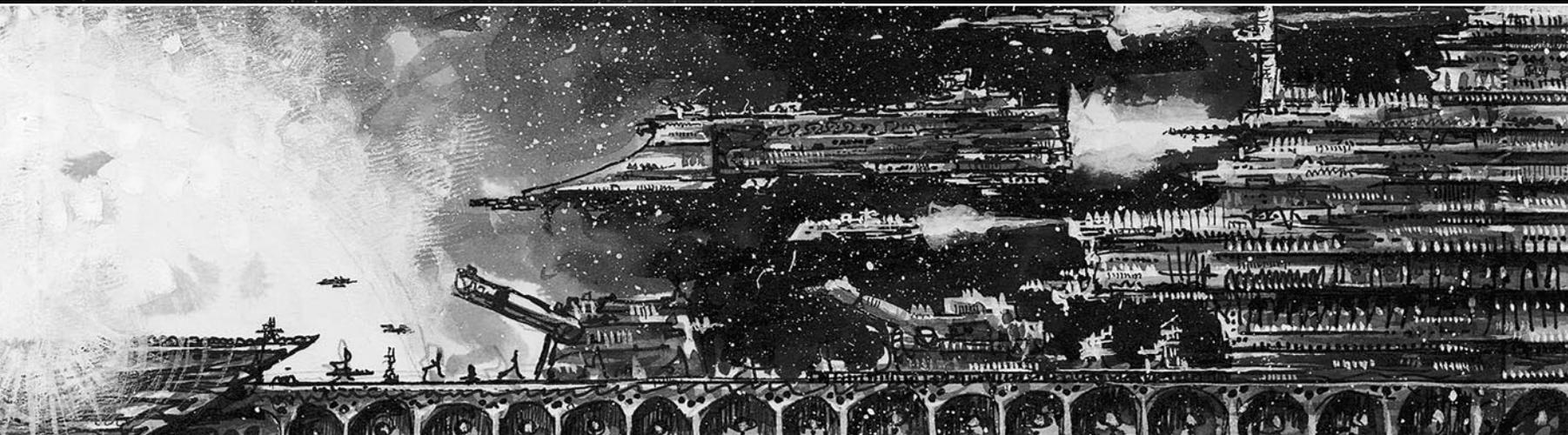
Schiffe, die sich 45 cm oder näher an der Planetenoberfläche aufhalten, werden von der Gravitation erfaßt und müssen ihren Antrieb einsetzen, um nicht abzustürzen. Zu Beginn des Spielzugs eines jeden Spielers bewegen sich alle Schiffe in 45 cm Entfernung von der Planetenseite des Spieltisches direkt auf den Planeten zu (ohne dabei ihre Ausrichtung zu verändern).

Wie weit sich die Schiffe jeweils auf den Planeten zubewegen, hängt von der Größe des Planeten ab: klein = 5 cm; mittelgroß = 8 cm; groß = 10 cm. Ein

Schiff, das sich auf diese Weise über die Planetenseite hinweg bewegt, wird völlig zerstört. Eskortschiffe und Transporter dürfen sich gewollt über diese Spielfeldseite bewegen und gelten dann als gelandet – nimm sie vom Spielfeld. Großkampfschiffe können nicht landen. Wenn ein Schiff den niederen Orbit über eine andere Spielfeldseite verläßt, gilt dies, als hätte es den niederen Orbit verlassen, und es wird wieder auf dem Hauptspielfeld plaziert, in Kontakt mit dem Planeten. Ein Schiff darf den niederen Orbit nicht im selben Spielzug betreten und wieder verlassen.

Ansonsten gelten im niederen Orbit die normalen Regeln für Bewegung und Kampf.

Wenn dir nicht so viel Platz zur Verfügung steht, kannst du den niederen Orbit auch mit einem Blatt Papier und Pappmarken darstellen, wobei dann ein Millimeter einem Zentimeter entspricht. Statt Marken zu verwenden, kannst du die Bewegungen der einzelnen Schiffe natürlich auch einzeichnen (hierfür eignet sich Kästchenpapier am besten).



DIE KUNST DES SCHIFFSBAUS

Um Raumflotte Gothic zu einem echten Erlebnis zu machen, benötigst du ein paar Raumschiffe und einen passenden Spieltisch. Eine eigene Flotte aufzubauen und verschiedene Himmelskörper wie Planeten, Monde und Asteroidenfelder zu basteln, ist ein wichtiger Bestandteil des Hobbys, und mit etwas Erfahrung auch gar nicht so schwer. Dieses Kapitel enthält nützliche Tips und Hinweise zum Basteln und Bemalen, zusammen mit einigen Vorschlägen für Farbschemata und Spezialtechniken.

SAMMELN UND BEMALEN EINER FLOTTE

Einer der Vorteile beim Sammeln von Modellraumschiffen besteht darin, daß sie sich im Vergleich mit anderen Modellen relativ einfach zusammenbauen und bemalen lassen. Eine Anfangsflotte braucht aus nicht mehr als vier oder fünf Modellen zu bestehen. Zum Spielen der ersten Szenarien genügt sie vollkommen, und kann später zum Kern einer Streitmacht werden, die immer weiter ausgebaut wird. Wie groß deine Flotte einmal sein wird, liegt natürlich bei dir, aber es ist normalerweise das Beste, schrittweise vorzugehen (im Sinne von "Ich kauf mir ein zweites Schlachtschiff, wenn ich diese Kreuzer hier fertig habe").

Zunächst einmal solltest du dir Gedanken darüber machen, wie deine Flotte zusammengesetzt sein soll. Begeisterte Spieler werden wahrscheinlich eine Flotte haben wollen, die genau zu ihrem Kampfstil paßt, und ihre Entscheidung nach umfassender Studie der Profilwerte, Punktkosten und Spieltechniken fällen. Begeisterte Sammler werden dagegen die verschiedenen Schiffsdesigns und Farbschemata der einzelnen Völker gegeneinander abwägen und sich von ihrem Geschmack leiten lassen. Wieder andere werden sich von den Armeen leiten lassen, die sie bereits für Warhammer 40.000 oder Epic 40.000 besitzen. Außerdem macht es durchaus Sinn, mehr als nur eine Flotte zu sammeln. Viele erfahrene Spieler ziehen es vor, über zwei gegnerische Streitmächte zu verfügen, damit sie Neulinge in das Spiel einführen können.



“Und es war so groß, ehrlich!” berichtet Nelson seinen ungläubigen Mitspielern. **Von links nach rechts:** Nelson, Gav Thorpe, Richard Baker, Adrian Wood, Guy Carpenter und Andy Chambers.

BEMALEN DEINER MODELLE

VORBEREITUNG

Bevor du mit der Bemalung eines Modells beginnst, benötigst du ein wenig Vorbereitung. Überprüf das Modell zuerst einmal gründlich auf überflüssige Teile (sogenannte "Gußreste"). Danach verwendest du ein Messer oder eine Feile, um die feinen Gußlinien abzurunden. Außerdem solltest du das durchsichtige Flugbase erst später ankleben, wenn du das Modell mit Sprühfarbe grundieren möchtest und willst, daß das Base durchsichtig bleibt.

GRUNDIEREN

Nachdem du das Modell zusammengebaut und gesäubert hast, ist es bereit für die Grundierung. Eine Grundierung ist normalerweise Schwarz oder Weiß und dient der Versiegelung des Metalls oder Plastik, wodurch sich eine bessere Oberfläche zum Bemalen ergibt. Du mußt nicht zwingend eine Grunderschicht verwenden, aber erfahrungsgemäß lassen sich damit bessere Resultate erzielen.

Das Grundieren selbst ist eine einfache Angelegenheit. Bemal das gesamte Schiff mit einer schwarzen oder weißen Farbschicht (je nachdem, ob das Modell später in einem hellen oder dunklen Farbton gehalten sein soll). Indem du Sprühfarben dafür verwendest, kannst du diesen Vorgang beschleunigen und erhältst außerdem eine gleichmäßigere Farbschicht, da die schwarzen und weißen Sprühfarben von Citadel genau zu diesem Zweck konzipiert wurden.

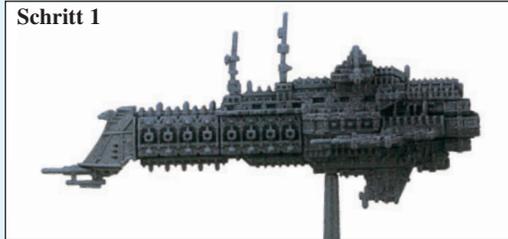


Sprühfarbe solltest du nur in einem gut gelüfteten Bereich verwenden, vorzugsweise draußen, da die entstehenden Gase nicht eingeatmet werden sollten. Außerdem solltest du darauf achten, die Sprühdose nicht zu nah an das Modell zu halten, weil dadurch die Details verdeckt werden können. Zwei dünne Schichten aus Grundierfarbe sind dabei weitaus zweckmäßiger als eine dicke. Je weniger Farbe auf dem Modell, desto besser zeichnen sich die Details ab.

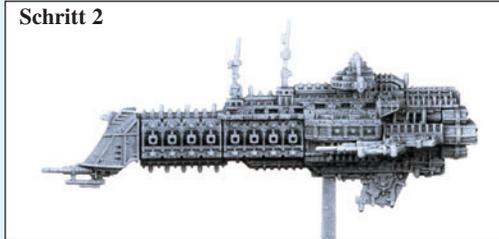
Du brauchst nicht viel Ausrüstung, um mit dem Bemalen zu beginnen – ein paar Pinsel, Kleber, ein Bastelmesser und etwas Farbe, die du einzeln als Töpfchen oder als Teil eines Farbsets kaufen kannst.



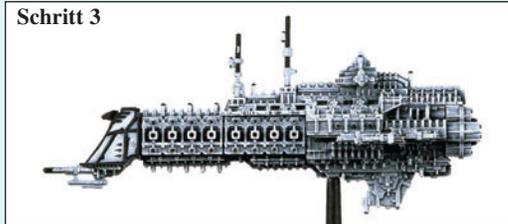
Schritt 1



Schritt 2



Schritt 3



Schritt 4



BEMALUNG VON IMPERIALEN KREUZERN

Um diesen Kreuzer zu bemalen, verwendeten wir mehrere Schichten verschiedener Sprühfarben. Mit kurzen Sprühstößen wurden die Sprühfarben so verwendet, daß sie die hervorstehenden Details bedeckten, ohne in die Vertiefungen vorzudringen. Als Alternative kannst du die Details auch durch Trockenbürsten hervorheben.

Schritt 1 und 2: Das Schiff wurde mit schwarzer Sprühfarbe grundiert und die Details zunächst mit Shadow Grey und dann mit einer hauchdünnen Schicht weißer Sprühfarbe hervorgehoben.

Schritt 3: Durch Trockenbürsten mit Skull White (näheres zum Thema "Trockenbürsten" auf der nächsten Seite) wurden weitere Details hervorgehoben. Alle Bereiche, die später Metallfarben erhalten sollten, wurden danach mit Schwarz übermalt.

Schritt 4: Die Kanonen und Antennen wurden mit Chainmail bemalt, während Shining Gold für die Stützstreben und anderen Details verwendet wurde. Der Bug und andere Bereiche wurden danach mit Dark Angels Green unterlegt und mit hellem Snot Green akzentuiert. Als letztes wurden die Lichter mit Blood Red bemalt.

BEMALEN

Sobald die Grundierung trocken ist, kannst du das Modell in den gewünschten Farben bemalen. Achte darauf, daß die verwendeten Farben zum Bereich des Schiffs passen. Wenn du zum Beispiel einen Bereich metallfarben haben möchtest, verwendest du am besten Metallfarben wie Mithril Silver oder Chainmail. Bemal jeden Bereich so sauber und ordentlich wie möglich. Aber nur keine Panik, wenn du dich mal vermalst – das kannst du später noch problemlos überdecken.

AKZENTUIEREN

Raumschiffe wirken am besten, wenn man sie mit Hilfe einer Technik akzentuiert, die als Trockenbürsten bekannt ist. Dazu nimmst du etwas Farbe auf einen Pinsel und streichst diese mit schnellen Strichen an einem Stück Stoff oder Papier wieder ab, bis nur noch ein kleiner, "trockener" Rest übrig ist. Danach streichst du den Pinsel leicht mehrmals hintereinander über das Modell. Die Farbe wird sich vor allem auf den hervorstehenden Details sammeln und dadurch einen Farbverlauf von hell nach dunkel erzeugen. Genau wie beim Grundieren ist es auch hier besser, mehrere dünne Schichten zu verwenden, als eine dicke. Am Anfang mag es so wirken, als würde kein Effekt erzielt, aber laß dich dadurch nicht dazu verleiten, zu viel Farbe auf den Pinsel zu laden, denn das ruiniert den Effekt.



SCHIFFSBASES

Es gibt mehrere verschiedene Möglichkeiten, mit Schiffsbases umzugehen. Erstens könntest du sie einfach durchsichtig lassen. Zweitens könntest du sie schwarz bemalen, damit sie sich nicht so stark gegen den schwarzen Spieltisch abheben (wenn du deine Schiffe schwarz ansprühst, hast du die Bases bereits fertig). Drittens könntest du die schwarzen Bases mit kleinen Sternen aus Skull White schmücken.

Die Namen von Großkampfschiffen können dargestellt werden, indem du ein Namensschildchen aufklebst oder den Schiffsnamen direkt auf das Base malst.



CHAOSCHIFFE BEMALEN

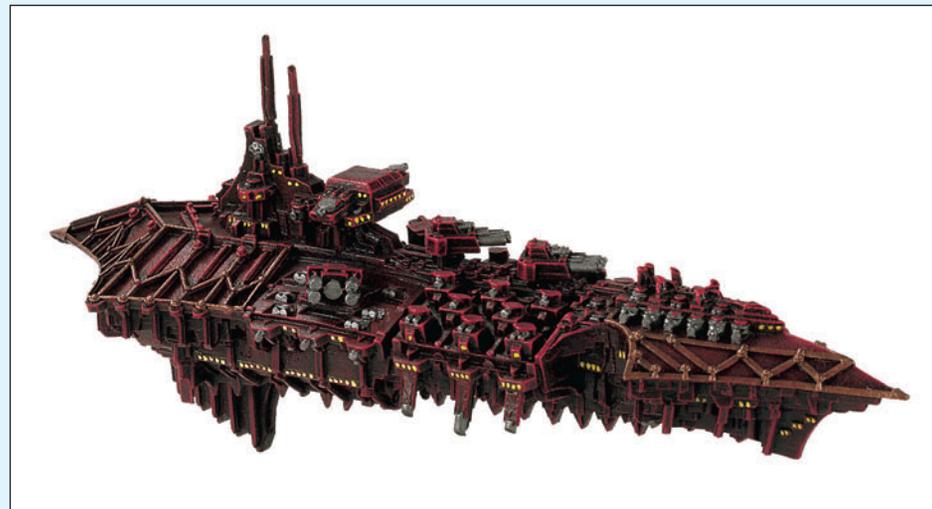
Dieser Chaoskreuzer wurde mit Hilfe ähnlicher Bemalstechniken fertiggestellt, wie das imperiale Schiff auf der vorhergehenden Seite. Statt Sprühfarbe wurde hier jedoch trocken gebürstet, um verschiedene Abstufungen roter Farbe zu erzielen. Wie der imperiale Kreuzer erhielt auch das Chaosschiff eine schwarze Sprühgrundierung.

Schritt 1: Das gesamte Schiff wurde mit Red Gore trocken gebürstet.

Schritt 2: Danach wurde Blood Red über das Red Gore trocken gebürstet.

Schritt 3: Als nächstes wurde Blazing Orange verwendet, um die erhabensten Stellen mit einer sehr dünnen Trockenbürstschicht zu akzentuieren. Die Geschütze und Stützstreben wurden schwarz bemalt, da dies die beste Grundfarbe für Metallfarben ist.

Schritt 4: Die Details des Schiffs wurden mit Boltgun Metal bei den Geschützen, einer Mischung aus Tin Bitz und Shining Gold für die Stützstreben und Bad Moon Yellow für die Fenster und Lichter bemalt.



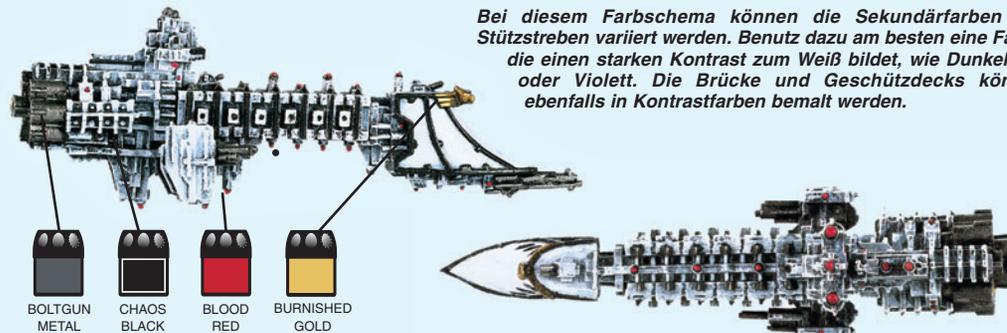
IMPERIALE FARBSCHEMATA

LEICHTER KREUZER DER ARMATUS-KLASSE

Bei diesem Schiff wurde ein blaues Farbschema verwendet, vom Rumpf über die Stützstreben bis zum Antrieb. Details wie die Geschütze können alternativ mit Mithril Silver hervorgehoben werden.



Bei diesem Farbschema können die Sekundärfarben der Stützstreben variiert werden. Benutz dazu am besten eine Farbe, die einen starken Kontrast zum Weiß bildet, wie Dunkelblau oder Violett. Die Brücke und Geschützdecks können ebenfalls in Kontrastfarben bemalt werden.

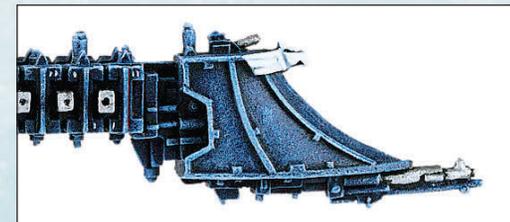


Bei einer Flotte in dieser Farbe kannst du das Schema variieren, indem du die Farben der Waffen und der Stützstreben austauschst, also silberne Stützstreben, während die Waffen und der Rammsporn dann in Gold gehalten sind.



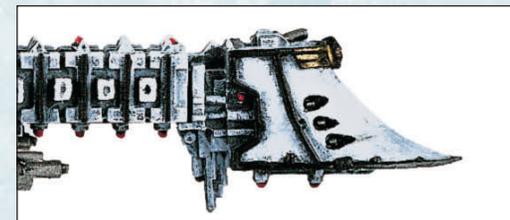
Die meisten Schiffe einer Einsatzflotte unterscheiden sich drastisch in ihren Farbschemata, da sie von verschiedenen Orten des Sektors oder der Galaxis zusammengerufen wurden. Dies kann aber schnell dazu führen, daß deine Flotte etwas zu buntgemischt und chaotisch wirkt. Die Alternative besteht darin, die ganze Flotte in einem Farbschema zu halten, wodurch sie ein einheitliches, ins Auge fallendes Erscheinungsbild erhält.

Bei der Auswahl des Farbschemas einer Flotte ist es wichtig, den Gesamteindruck im Auge zu behalten. Zum Beispiel könntest du dich entscheiden, deine Schiffe blau zu bemalen. Wenn du jedoch alle Schiffe nur in Blau bemalst, könnte die Flotte etwas langweilig geraten, und zwar nicht nur im Anblick, sondern auch bei der Bemalung. Deshalb ist es empfehlenswert, etwas mehr Individualität in die Flotte zu bringen, indem bestimmte Teile eine charakteristische Farbe erhalten, zum Beispiel könnten die Stützstreben deiner Schlachtschiffe alle in Weiß gehalten werden. Auf diese Weise erhalten die einzelnen Schiffe ein individuelles Aussehen, ohne daß die Flotte zusammengewürfelt erscheint.



Oben: Bug mit Lanzen

Unten: Bug mit Torpedolafetten



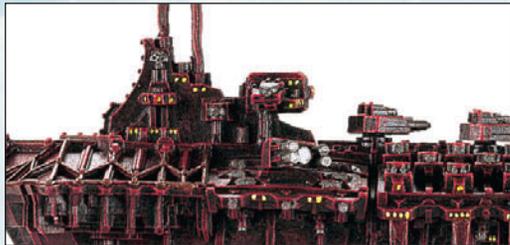
CHAOS FARBSCHEMATA

Je bösartiger und bedrohlicher eine Chaosflotte aussieht, desto besser wirkt sie auf dem Spieltisch. Starke Rottöne wie Blood Red, unterstützt durch Schwarz, sind perfekt dafür geeignet – aber verwende nicht zu viel Schwarz, sonst findest du dein Schiff auf dem Spieltisch nicht wieder!

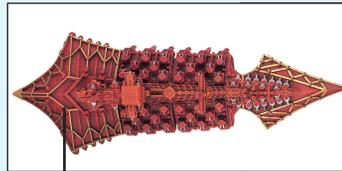
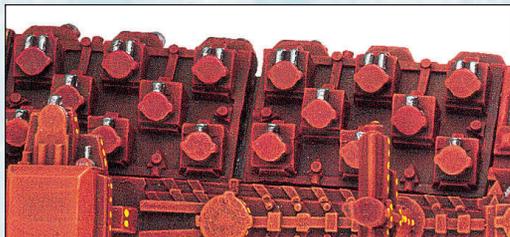
Gold, Bronze und Messing eignen sich am besten als Kontrast zu Rot und Schwarz und können auf Antriebsteilen, Antennen oder Waffen verwendet werden (in letzterem Fall ersetzen sie dann das Silber).

Andere Möglichkeiten sind zum Beispiel die Verwendung völlig metallfarbener Schiffe. Der Trick besteht hier darin, sie nicht zu glänzend zu machen.

Tip: Die Schiffe des Chaos sind im allgemeinen noch älter als ihre imperialen Gegenstücke und darüberhinaus oft in einem ungepflegten Zustand. Dies kann durch Bereiche dargestellt werden, in denen die Farbe durch Jahrhunderte des Kampfes abgeschmirgelt wurde und das Metall darunter bloßliegt.



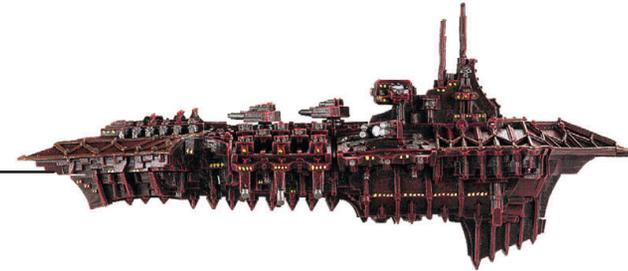
Oben und unten: Nahansicht der Brücke und der Waffenbatterien



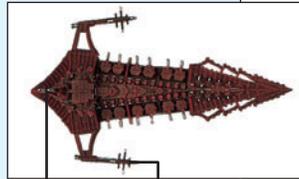
BLOOD
RED



BAD MOON
YELLOW



Oben: Bad Moon Yellow wurde bei diesem schweren Kreuzer verwendet, um den Effekt von Lichtern und massiven Fenstern zu erzeugen.



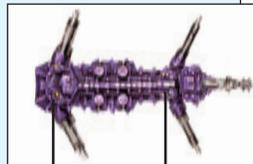
BOLTGUN
METAL



MITHRIL
SILVER



Oben: Zum Hervorheben der Sensoranlagen und Waffensysteme dieses Schlachtschiffs wurde Silber verwendet.



SCAB
RED



LICHE
PURPLE

Rechts: Diese Eskortschiffe zeigen, wie eine starke Kontrastfarbe verwendet werden kann, um das Aussehen eines Schiffs zu verbessern.



SCHWADRONEN BEMALEN

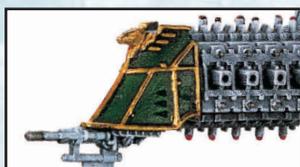
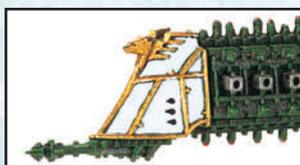
Bei Raumflotte Gothic werden Schiffe häufig in Schwadronen zusammengefaßt. Indem du deinen Schiffen die passenden Schwadronmarkierungen hinzufügst, kannst du das Farbschema deiner Flotte variieren und jeder Schwadron einen eigenen Charakter verleihen. Deine Schiffe schwadronsweise zu bemalen beschleunigt außerdem deine Bemalgeschwindigkeit, wodurch du deine Flotte schneller spielbereit hast. Auf dieser Seite stellen wir ein paar Ideen für verschiedene Schwadronmarkierungen vor.



Schiffe einer Schwadron bemalst du am besten gleichzeitig. Dadurch kannst du sicherstellen, daß alle Schiffe der Schwadron im gleichen Farbton gehalten sind, was ihnen einen schönen, einheitlichen Effekt verleiht. Neben der Verwendung der gleichen Farbe sollte eine Schwadron außerdem über ein bestimmtes hervorstechendes Merkmal verfügen.

Es gibt viele solche Schwadronmarkierungen, die du verwenden kannst, von denen einige oben und rechts abgebildet sind. So kannst du die Zahl der Streifen am Bug eines Schiffes variieren, um seine Schwadron zu kennzeichnen, oder gleich verschiedene Bugfarben verwenden, um die unterschiedlichen Schwadronen auseinanderzuhalten.

Du kannst außerdem andere Markierungen wie farbige Punkte, Kreuze, Karos, etc. verwenden, je nachdem, wie ruhig deine Pinselführung ist. Verschiedene Bereiche des Schiffes können ebenfalls in einer spezifischen Schwadronsfarbe gehalten sein, wie bei den Fregatten ganz rechts.



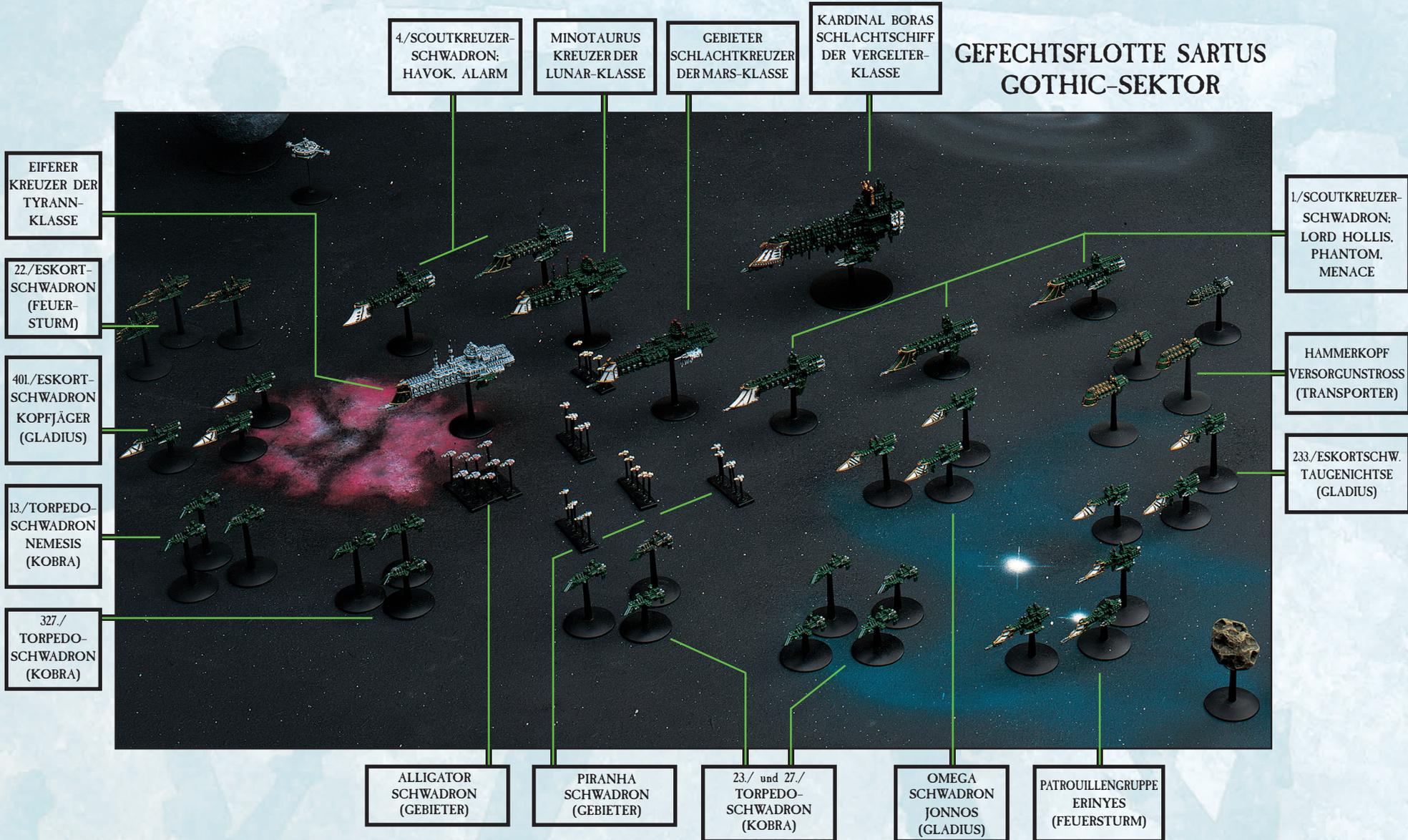
In diesem Beispiel verfügen alle vier Schiffe über einen weißen Bug, um ihre Zugehörigkeit zur gleichen Flotte zu kennzeichnen. Die beiden eskortierenden Fregatten der Gladius-Klasse verfügen zusätzlich über grüne Streifen, um anzuzeigen, daß sie zusammen eine Schwadron bilden.



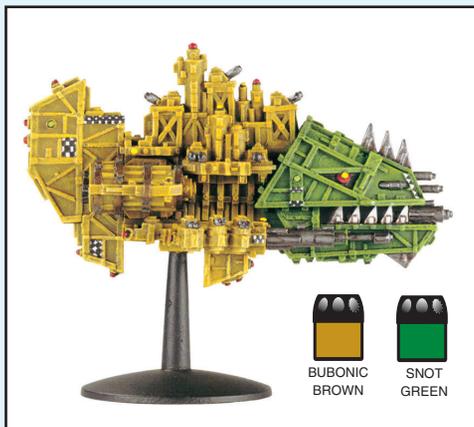
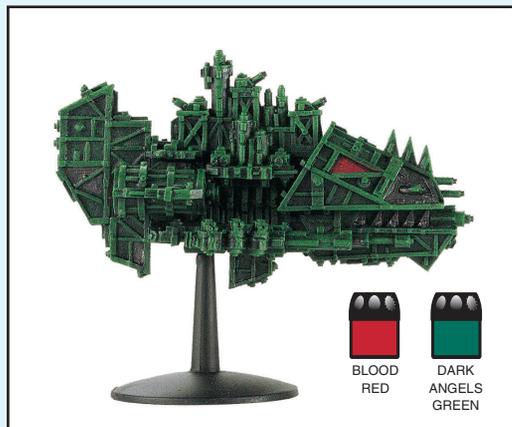
Verschiedene Farben für den Bug deiner Schiffe zu verwenden, läßt deine Flotte gleich viel variantenreicher erscheinen.



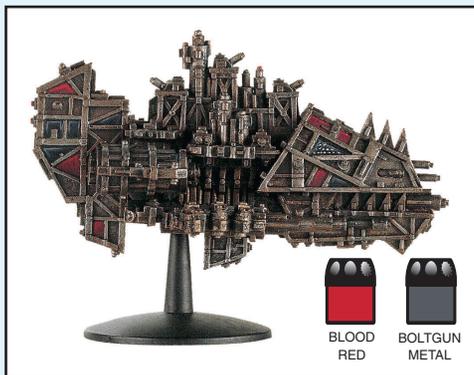
GEFECHTSFLOTTE SARTUS GOTHIC-SEKTOR



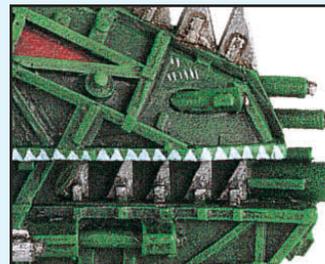
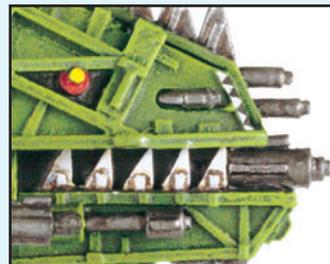
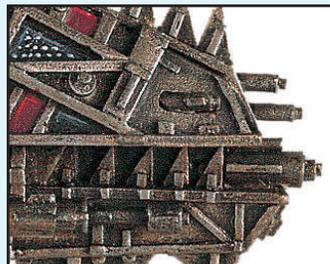
ORKSCHIFFE UND -FARBSCHEMATA



Oben: Nahaufnahme von Schachbrettmustern



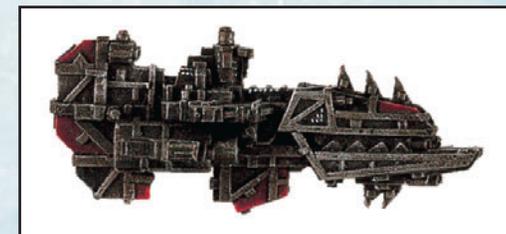
Unten: Der bösertige, gesichtsähnliche Bug eines Ork Killakreuzaz verdient besondere Aufmerksamkeit!



Es gibt zwei mögliche Herangehensweisen an das Bemalen von Orkschiffen. Zunächst kann man sie in rostigen Metallfarben bemalen, die nur durch kleinere Bereiche aus Mustern und hellen Farbtupfern unterbrochen werden. Die von Orks bevorzugten Muster sind Zacken, Schachbrettkästchen und ähnliche Markierungen.

Die Alternative besteht darin, deine Orkschiffe in den leuchtenden, geschmacklosen Farben zu bemalen, die Orks so lieben – Grün, Rot und Gelb. Auch hier kannst du Muster aus Kontrastfarben und farbenfrohe Symbole verwenden, um deiner Flotte etwas Variantenreichtum zu verleihen.

Welches Erscheinungsbild auch immer du bevorzugst, vergiß nicht, daß Orks brutal und direkt sind, was subtile Farbverläufe eher unpassend erscheinen läßt. Deine Raumschiffe sollten wie die Orks selbst sein – laut und stolz!



Oben: Das beängstigende Profil eines Orka Kanonenboots

Unten: Du kannst Kästchen oder Dreiecke (von den Orks "Zackenz" genannt) oder einfache Farbstreifen verwenden, um das Erscheinungsbild deiner Orkschiffe aufzulockern. Die hier gezeigten Beispiele sind Schwarz/ Weiß, du kannst aber auch andere Farbkombinationen wie Rot/Gelb oder Rot/Weiß verwenden.



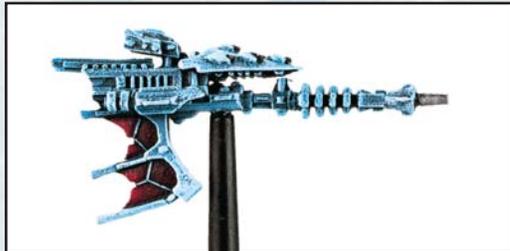
ELDARSCHIFFE UND -FARBSCHEMATA

Eldarschiffe sind das genaue Gegenteil von Orkähnen, und solche Dinge wie subtile Farbverläufe sind genau das Richtige für ihre Schiffe. Wie du anhand der verschiedenen Farbschemata auf dieser Seite feststellen kannst, benötigen sie keine strengen Einheitsfarben, da die Eldarflotte eine Mischung aus Abenteurern, Piraten und Korsaren aus der ganzen Galaxis ist. Das bedeutet natürlich nicht, daß du nicht auch hier einheitliche Farbschemata für Schiffe derselben Schwadron benutzen kannst, oder gar für die ganze Flotte. Aber selbst mit mehreren Schiffen im gleichen Farbton kannst du viele subtile Variationen in den Mustern verwenden, um sie voneinander zu unterscheiden.

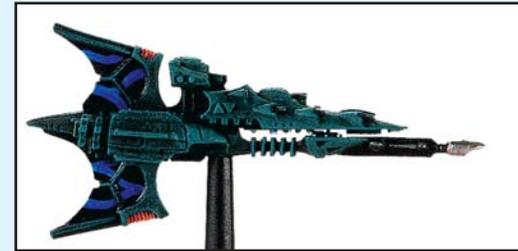
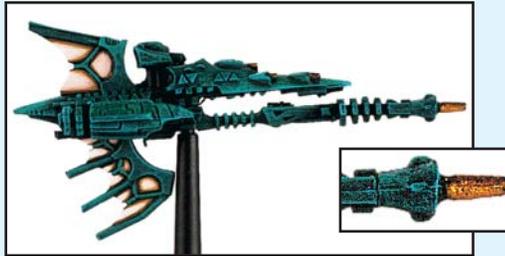
Inks verwenden

Indem du Inks über eine weiße Grundierung aufträgst, kannst du schnell ein effektives, subtiles Farbschema entwickeln, daß gut zu deinen Eldar paßt.

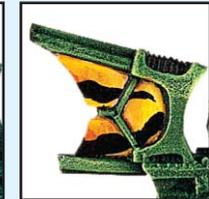
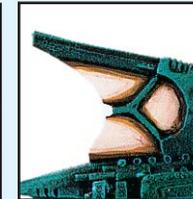
Inks lassen sich sehr einfach anbringen. Mal einfach über den Bereich und laß das Ink von den erhobenen Stellen herab in die Vertiefungen rinne, wodurch sofort ein Hell-Dunkel-Farbverlauf entsteht. Du kannst auch mit Wasser verdünnte Farbe verwenden, wenn du keine Inks besitzt. Achte auf jeden Fall darauf, ihnen genug Zeit zum Trocknen einzuräumen, was erfahrungsgemäß etwas länger als bei normalen Farben dauert, sonst läufst du Gefahr, daß sich deine nächste Farbe mit dem Ink vermischt. Viel mehr muß du zum Schattieren und Akzentuieren gar nicht tun, obwohl du auch noch weitere Helligkeitsstufen durch Trockenbürsten auftragen könntest.



Diese Eldarschiffe zeigen die große Vielfalt an Farbschemata, die du in deiner Eldarflotte verwenden könntest – der ganze Bereich von Midnight Blue bis Bleached Bone. Das organische Erscheinungsbild der Schiffe wird am besten hervorgehoben, indem du sie mit einer Farbmischung aus der Grundfarbe und etwas Skull White trockenbürstest.



Tip: Verwende lieber nicht zu viele Metallfarben bei deinen Eldarschiffen. Geschütze, Sensorantennen, etc. wirken besser, wenn sie in einer Kontrastfarbe bemalt sind. Du kannst sie auch weiß bemalen und danach mit Inks versehen, wodurch sich ein buntschimmernder Effekt erzielen läßt, wie unten abgebildet.



DER SPIELTISCH

DIE SPIEL- OBERFLÄCHE

Du kannst Raumflotte Gothic auf einer beliebigen flachen Oberfläche spielen – einem Tisch, dem Fußboden, usw. Um jedoch das beste aus deinem Spielfeld herauszuholen, kannst du deine eigene Spieloberfläche auf verschiedene Weise konstruieren.

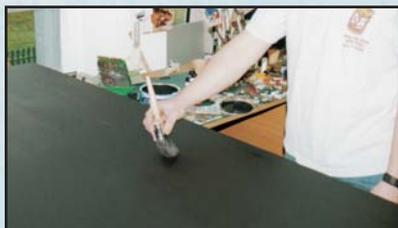
Die einfachste Methode besteht darin, sich ein schwarzes Tischtuch, Stofftuch oder schwarzes Krepppapier zu besorgen und damit die Spieloberfläche zu bedecken.

Wenn du bereits einen Spieltisch für Warhammer 40.000 oder ein anderes Spiel besitzt, kannst du die passende Spieloberfläche erzeugen, indem du die Rückseite schwarz bemalst und bei Bedarf umdrehst!

Für den Profi ist es natürlich Pflicht, eine vollkommen schwarz bemalte Spielfläche zu haben, die zudem mit airbrush-erzeugten Nebeln und Sternen bedeckt ist!

STELLARARCHITEKTUR

Wenn du erstmal eine schwarze Spieloberfläche hast, kannst du als nächstes



Oben: Spieltisch schwarz bemalen (hier solltest du einen großen Pinsel verwenden).

daran gehen, sie mit ein paar Sternen aufzulockern (das Weltall ist schließlich nicht völlig leer). Dies machst du am besten mit einer alten Zahnbürste und etwas Skull White. Tauch die Zahnbürste in die weiße Farbe und zieh dann einen Daumen, Bleistift oder Pinselgriff langsam darüber, so daß einzelne Farbspritzer auf der schwarzen Oberfläche landen (paß auf, daß die Farbe nicht auf dir, auf dem Teppich, auf Haustieren, usw. landet – wir übernehmen keine Verantwortung, wenn du eine Schweinerei veranstaltest!)

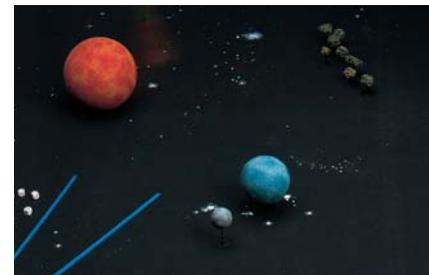
Wenn größere Farbspritzer auf die Oberfläche tropfen, keine Panik – nimm einfach einen Pinsel oder Zahnstocher, um den Tropfen in eine sternförmige Form zu ziehen. Dadurch erhältst du ein paar besonders hell leuchtende Sterne, die noch weiter verfeinert werden können, indem du noch mehr Farbe des Tropfens in einen Kreis um das Zentrum des Sterns ziehst. Wenn du einen Anfall von Kunstfertigkeit hast, kannst du neben der weißen Farbe auch Rot und Blaßblau verwenden, um dem Sternfeld noch mehr Tiefe und Vielfalt zu verleihen.



Oben: Farbe von einer Zahnbürste auf den Spieltisch spritzen lassen, um eine Ansammlung weißer Farbtupfer zu erhalten und dadurch ein Sternfeld zu erzeugen.

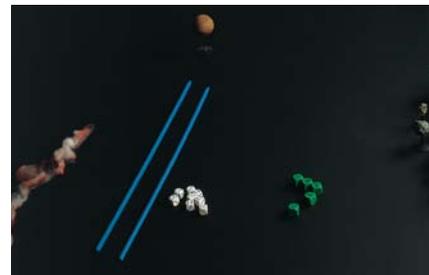
SCHWARZES TUCH MIT AUFGEMALTEN STERNEN

Praktisch, transportfähig und preisgünstig. Schwarzes Tuch ist ein guter Anfangspunkt, vor allem weil es fast jeden Tisch augenblicklich in ein Spielfeld verwandelt. Der Nachteil sind Falten, die beim Spielen entstehen und sich sehr störend auswirken können. Dem kannst du natürlich abhelfen, indem du das Sternfeld vor einem Spiel bügelst!



SCHWARZES SPIELBRETT

Etwas fortgeschrittener ist ein Spielbrett in passender Größe, das mit schwarzer Emulsionsfarbe oder Sprühfarbe schwarz bemalt wurde. Ein großes Stück Holz schwarz zu bemalen ist nicht gerade interessant, aber notwendig. Holz hat einfach nicht die gleiche Farbe wie der Weltraum.



KOMPLETT BEMALTES SPIELBRETT MIT STERNEN, NEBELN... und vielem mehr!

Diese Möglichkeit steht nur Leuten offen, die ein Airbrush-Set besitzen und wissen, wie man damit umgeht. Oder Leuten beim Games Workshop Design Studio, die andere Leute dazu zwingen können, die harte Arbeit für sie zu erledigen. Aber um ehrlich zu sein, lassen sich viele der Effekte mit etwas Übung auch mit normalen Spraydosen erzielen.



HIMMELSKÖRPER – SCHNELL UND EINFACH!

Himmelskörper spielen eine wichtige Rolle bei Raumflotte Gothic. Zunächst gestalten sie das Spielfeld interessanter (eine flache, schwarze Unendlichkeit sieht unendlich langweilig aus). Zweitens sorgen sie für ein taktisch orientierteres Spiel, da sie Bewegung und Beschuß der verfeindeten Flotten beeinflussen. Himmelskörper für deine Spiele zu basteln kann so einfach oder komplex sein, wie du es haben möchtest. Auf dieser Seite sind ein paar Himmelskörper abgebildet, die mit einem Minimum an Aufwand und Kosten erstellt werden können.

ARTEN VON HIMMELSKÖRPERN

Die Regeln für verschiedene Himmelskörper findest du auf den Seiten 41-48. Die üblichsten von ihnen sind Asteroidenfelder und Gas- bzw. Staubwolken. Unten werden verschiedene Möglichkeiten vorgestellt, mit denen sich diese "Weltraumgeländestücke" darstellen lassen.

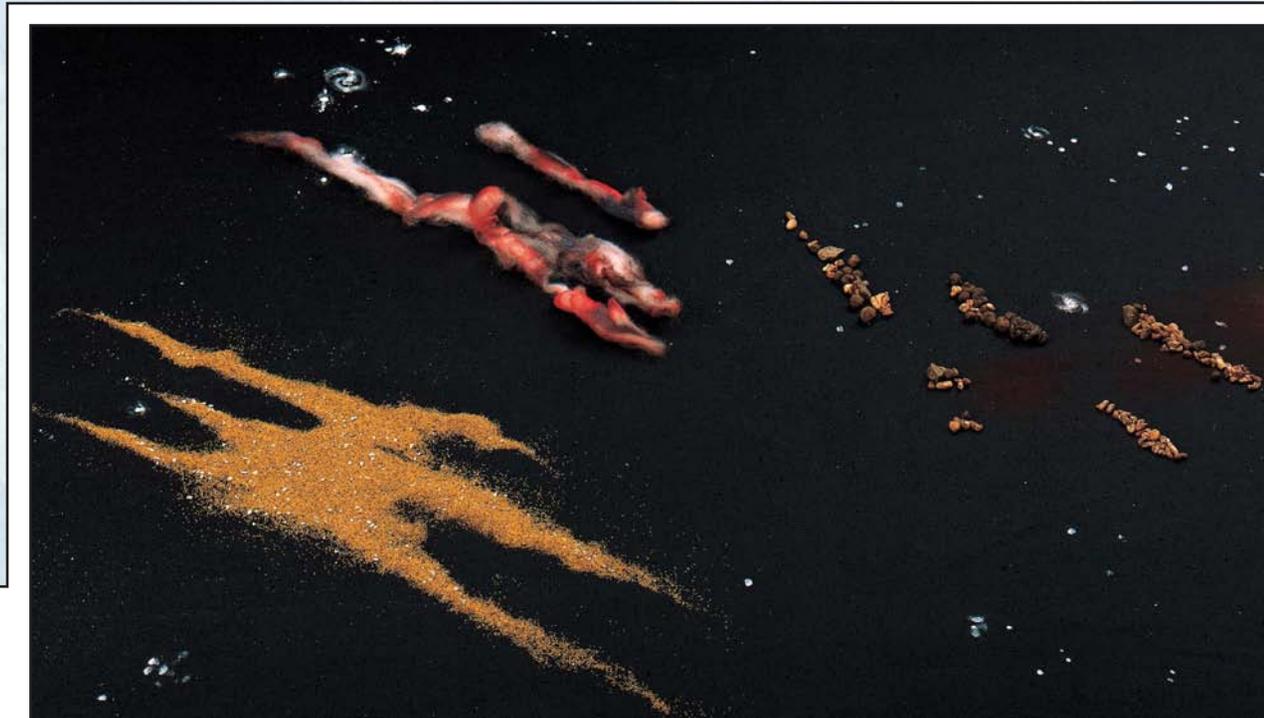
EINFACHE MATERIALIEN

Großartig aussehende Himmelskörper können aus den einfachsten Materialien erstellt werden. So kann aus einer Handvoll Kies ein Asteroidengürtel werden, in dem sich deine oder die Schiffe deines Gegners verstecken können. Alles auf dieser Seite läßt sich problemlos in einem Geschäft für Bastelzubehör oder einem Heimwerkermarkt einkaufen (du kannst das Modellbaustreu für Gas- und Staubwolken sogar in Games Workshop Läden oder bei unserer Mail Order kaufen).

Oft gibt es sogar nützliche Teile, die bei dir im Haus herumliegen und problemlos in Asteroiden, Monde und so weiter verwandelt werden können, also halt die Augen offen!



Oben: Asteroidenfelder lassen sich leicht mit Hilfe von kleinen Steinen, Kies, grobem Sand oder sogar Katzenstreu darstellen. Verteil es einfach so, wie du es gerade brauchst.



Oben links: Staubwolken können durch Sand oder Streu dargestellt werden. **Mitte:** Mit Sprühfarbe bemalte Baumwolle erzeugt sehr authentische (und günstige!) Gaswolken. **Rechts:** Asteroidenfelder können einfach durch eine Handvoll Kies oder kleine Steine dargestellt werden.



Links: Einfache Asteroiden kannst du herstellen, indem du ein Stück Polystyrol auf ein Flugbase klebst und ein paar Ritzen, Rillen und Ausbrüche hineinschneidest (Asteroiden weisen normalerweise keine glatte Kugelform auf). Bemal sie danach mit Bestial Brown oder Bubonic Brown, woraufhin du sie mit Bleached Bone trockenbürstest.

Rechts: Ein Mond läßt sich sehr leicht basteln, indem du einen Tischtennisball auf einem Flugbase befestigst und ihn danach mit Fortress Grey bemalst.



HIMMELSKÖRPER - MIT ETWAS ZEIT UND GEDULD

Wenn du viel Zeit darin investierst, deine Flotte zu bemalen, dann ist es durchaus auch eine Überlegung wert, ein bißchen von dieser Zeit für den Bau von Himmelskörpern aufzuwenden, um die herum sie später kämpfen wird. Eine schön bemalte Flotte, die auf einem gut aussehenden Spieltisch kämpft, ist einer der Höhepunkte von Raumflotte Gothic (gemeinsam mit der völligen Auslöschung der feindlichen Streitmacht!).

ASTEROIDEN UND PLANETEN

Auf den ersten Blick mag es sehr schwierig aussehen, Geländestücke wie die unten abgebildeten zu konstruieren, doch es ist nur halb so kompliziert, wie du denkst.

Die Asteroiden sind grob geschnittene Stücke aus Polystyrol (der feste Stoff, der zum Isolieren verwendet wird, eignet sich hier am besten, da er nicht in tausend kleine Kügelchen ausfranst), den du

in jedem Heimwerkermarkt kaufen kannst. Diese Stücke werden mit Texturfarbe bedeckt (die du ebenfalls kaufen oder aus feinem Sand und normaler Farbe anrühren kannst). Nach dem Trocknen kannst du dann eine Grundierschicht aus Bestial Brown auftragen, gefolgt von mehreren Trockenbürstschichten, angefangen bei reinem Snakebite Leather, das dann mit Bleached Bone zu immer helleren Brauntönen gemischt wird, bis schließlich die letzte Trockenbürstschicht aus reinem Bleached Bone aufgetragen wird.

Die Planeten sind ebenso einfach herzustellen. Die kleineren Monde waren einmal Tischtennisbälle, während die größeren aus einem Material bestehen, mit dem man normalerweise Blumengestecke bastelt. Wie die Asteroiden wurden diese mit Texturfarbe bedeckt, um die Kugel zu versiegeln, damit die Farbe haften bleiben kann.

Bei den unten abgebildeten Planeten wurden die Farben mit einem Schwamm aufgetragen, doch mit

verschiedenen Sprühfärbungen oder einem alten Pinsel können ähnliche Effekte erzielt werden.

Die Ringe wurden hinzugefügt, indem ein Kreis aus durchsichtigem Plastik ausgeschnitten wurde und danach ein kreisrundes Loch in diesen Kreis hinein, so daß dieser genau um die Mitte des Planeten paßt. Dies wurde dann mit etwas Bastelleim fixiert, und danach wurden die Ringe aufgemalt.



Oben: Astronomiebücher bilden eine reichhaltige Ideenquelle für die Herstellung von Himmelskörpern.

BASTELPROJEKTE

Bevor du dich in dein Projekt stürzt, solltest du erstmal ein wenig vorausplanen. Entscheide dich, wie groß dein Asteroidenfeld sein soll, oder wie viele planetare Verteidiger du benötigst. Dadurch kannst du dann an mehreren Modellen gleichzeitig arbeiten, was dir eine enorme Zeitersparnis bringt. Wenn du jeden Arbeitsschritt erst mit allen Modellen durchführst, bevor du dich dem nächsten Schritt zuwendest, wird das erste Modell sehr wahrscheinlich trocken sein, wenn du das letzte Modell fertiggestellt hast. Auf diese Weise verschwendest du keine Zeit damit, der Farbe beim Trocknen zuzusehen. Für das Mischen von Farben (beim Trockenbürsten eines Asteroiden zum Beispiel) bedeutet es, daß du in einem Rutsch die gleiche Farbe auf allen Modellen verwenden kannst, wodurch der Farbverlauf viel einheitlicher wird.



Oben: Die Planeten wurden aus Kugeln für Blumengestecke gefertigt, die man bei jedem Floristen oder in Gartencentern kaufen kann. Die Monde wurden aus Tischtennisbällen gebastelt.

Links: Asteroiden aus Polystyrolstücken mit hineingeschnittenen Kratern

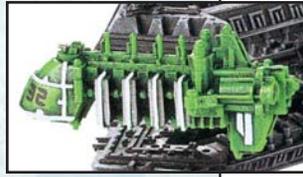
UMBAUTEN

WAS SIND UMBAUTEN?

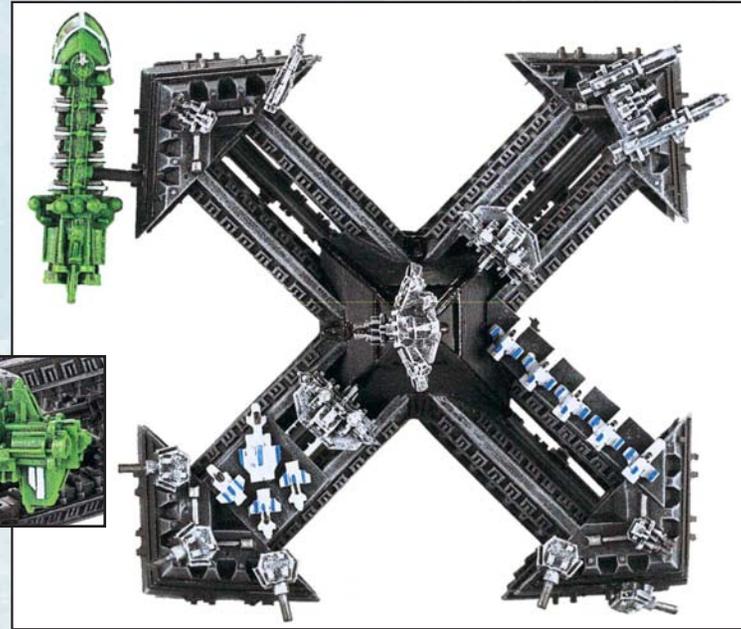
Ein Umbau ist ein Modell, das auf die ein oder andere Weise von einem normalen Modell seiner Art abweicht. Dies kann so einfach sein wie das Hinzufügen einiger Antennenmasten oder so komplex wie das Zerschneiden mehrerer Schiffe, um einen völlig neuen Schiffstyp daraus zusammenzusetzen. Auf dieser Seite sind viele verschiedene Umbauten abgebildet, die dir als Inspiration dienen können. Der Schwarzen Festung wurden zum Beispiel ein paar Geschütztürme und Flughangars hinzugefügt, um die Festung dazustellen, als sie sich noch in imperialer Hand befindet. Schiffswracks, wie die unten dargestellten, können eine interessante Ergänzung für ein Asteroidenfeld sein oder zur Darstellung von Schiffen verwendet werden, die zu Wracks zerschossen wurden.



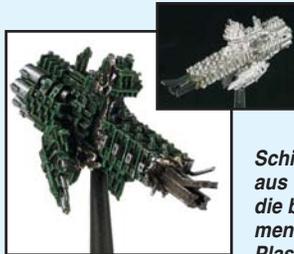
Werkzeuge wie Handbohrer, Kneifzange, Modellbauten (auch als "Green Stuff" bekannt) und Bastelmesser sind zum Umbau von Modellen unerlässlich.



Dieses Transportschiff wurde an die Seite der Schwarzen Festung geklebt, als wäre es andockt.



WRACKS UND HULKS

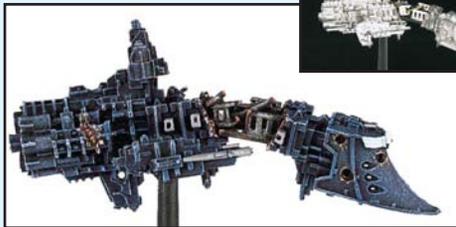


Neben dem Zerschneiden normaler Raumschiffe kannst du

Schiffswracks auch aus Teilen basteln, die beim Zusammenbau deiner Plastikkreuzer übriggeblieben. Diese

Teile klebst du dann auf einen Rumpf aus Balsaholz oder Plastik, wodurch der Eindruck eines übel zugerichteten Schiffs entsteht.

Beachte die offenliegende interne Struktur dieser Umbauten.



An diese Schiffe wurde Kupferdraht geklebt, um zusätzliche Sensoranlagen und Antennenmasten darzustellen.

EIGENBAUTEN

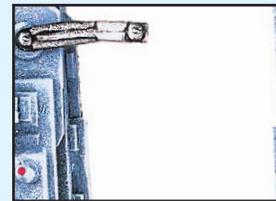
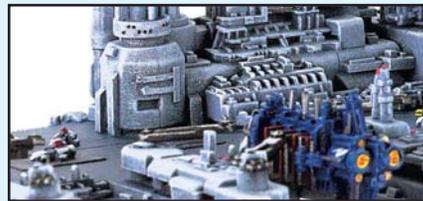
Eigenbau ist der Höhepunkt der Modellbaukunst – etwas aus nichts heraus selbst zu basteln! Während beim Umbau nur Modifikationen an bestehenden Modellen durchgeführt werden, bastelst du deine Modelle beim Eigenbau aus einem Haufen “Zeug” zusammen.

Mit sehr einfachen Materialien des täglichen Gebrauchs, gepaart mit etwas Phantasie, kannst du riesige Raumstationen und Asteroidenbasen bauen. In Läden für Bastelbedarf kannst du Plastikröhrchen und Plastikscheiben kaufen, die für praktisch jede

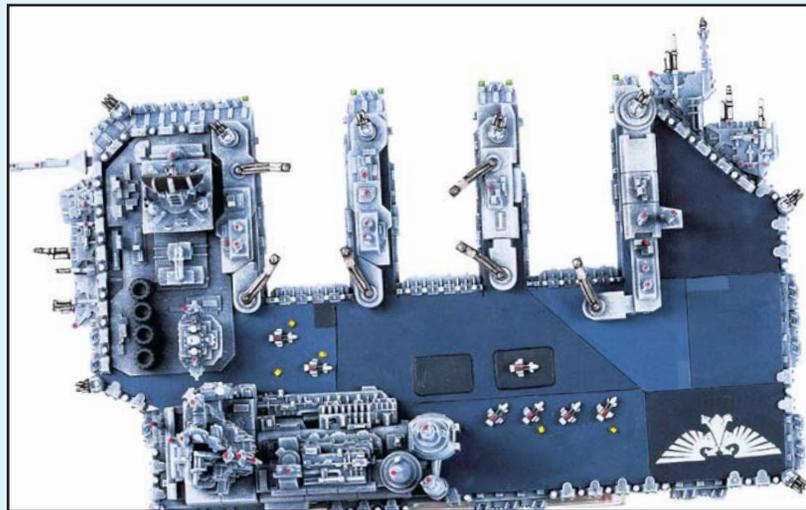
Anwendung geeignet sind. In solchen Läden kannst du auch viele andere interessante Materialien finden, besonders in der Modelleisenbahn-Abteilung.

Raumflotte Gothic bietet eine enorme Vielfalt möglicher Eigenbauprojekte, angefangen bei bodengestützten Raketensilos, bis hin zu uralten und geheimnisumwitterten Warptoren. Die folgenden Schaukasten-Seiten zeigen eine Menge Modelle, die umgebaut wurden oder komplette Eigenbauten darstellen, einschließlich Dave Andrews’ beeindruckendem Raumdock.

Rechts: Du kannst problemlos einen Asteroiden in eine Asteroidenbasis umbauen. Füg einfach ein paar überzählige Teile von Raumschiffen oder aus anderen Bausätzen hinzu, und du bist dabei. Laß dich nicht davon abhalten, wie das Modell vor dem Bemalen aussieht. Farbe kann eine Menge vertuschen!

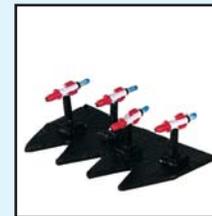
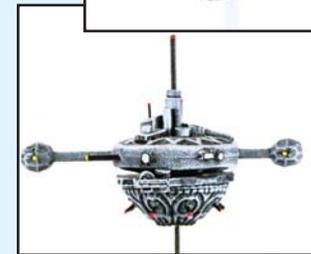


Links: Dave Andrews’ Raumstation-Eigenbau zeigt, was man aus Plastikflaschen und Müslipackungen basteln kann, wenn man ein begnadeter Miniaturendesigner ist!



Rechts: Diese Planetare Verteidigungsplattform wurde aus einer Auswahl von Kugeln und Knöpfen aus einem Heimwerkerladen zusammengebaut, sowie einigen Plastikröhrchen, die in den meisten Bastelläden erhältlich sind.

Unten: Torpedos, Bomber und Minen wurden auf Bases geklebt, um die Spielmarken in der Box zu ersetzen. Die Torpedos wurden direkt auf die Marke gesteckt, während die Bomber und Minen auf Epic 40.000 Infanteriebases geklebt wurden.



SCHAUKASTEN



Links: Der Eigenbau eines Ork Space Hulks von Andy Chambers. Dieses Monstrum (insgesamt zweiunddreißig Zentimeter lang!) wurde aus Draht, Polystyrol, Teilen von Raumschiffen und unidentifizierbarem Gerümpel zusammengebaut.

Unten: Illuminator-General John Blanche bemalte diesen leichten Kreuzer der Armatus-Klasse und den Zerstörer der Kobra-Klasse im gleichen Farbschemata, das er auch für das Coverbild von Raumflotte Gothic verwendete.

Unten: Dieses beeindruckende Chaosschachtschiff ist ein Eigenbau von Chris Smart. Chris verwendete dazu zahlreiche Teile von Epic 40.000 Miniaturen.



Oben: Imperiales Schlachtschiff der Vergelter-Klasse und leichter Kreuzer der Armatus-Klasse, bemalt von ihrem Designer Dave Andrews.

SCHAUKASTEN



Oben rechts: Ein leichter Kreuzer und Eskortschiffe, die in blau-schwarzen Streifen bemalt wurden.

Oben: Dieses gewaltige Raumdock ist ein hervorragendes Ausstellungsstück!

Links: Die Abwehrtürme und anderen Teile dieser umgebauten Schwarzen Festung stammen von Resten aus einem Plastikgußrahmen für imperiale Kreuzer, während das andockende Schiff ein Transporter ist, der mit einem Stück Draht in Position gehalten wird.

Unten: Transporter befinden sich oft im Besitz unterschiedlicher Handelshäuser, du kannst also viele verschiedene Farben und Muster in einer Schwadron variieren und deine Flotte dadurch um einige Farbtupfer anreichern.



SZENARIEN

Manche Raumgefechte sind geradlinige Angelegenheiten, bei denen zwei Flotten aufeinanderprallen, um ihre Gegner zu vernichten. Ebenso wahrscheinlich ist es aber, daß die Flotten anderweitige Ziele verfolgen, zum Beispiel das Eskortieren eines Konvois oder die Unterstützung einer planetaren Invasion aus dem Orbit. Dieses Kapitel von Raumflotte Gothic liefert die Regeln für das Ausspielen dieser besonderen Art von Gefechten.

AUSWAHL EINES SZENARIOS

Für eure ersten Spiele empfehlen wir, das Einführungsszenario Kreuzerkampf von Seite 68 zu spielen, während ihr euch in die Regeln einarbeitet und eure Flotten aufbaut. Sobald ihr die Spielregeln richtig im Griff habt, könnt ihr dann die verschiedenen anderen Szenarien ausprobieren. Dieses Buch enthält zehn Szenarien, die in kleinere Scharmützel und größere Schlachten unterteilt sind. Im Folgenden beschreiben wir ein paar Methoden, um zu entscheiden, welches davon gespielt wird.

Arbiträre Entscheidung

Dies ist die schnellste und einfachste Methode, ein Szenario auszuwählen. Hinter ihrem hochtrabenden Namen verbirgt sich nichts anderes, als daß die Spieler sich ein Szenario aussuchen, das sie spielen wollen, weil sie dafür die passenden Flotten besitzen, die nötige Zeit zur Verfügung haben oder weil es einfach ihr Lieblingsszenario ist.

Zufällige Ermittlung

Wenn ihr zufällig ein Szenario ermitteln wollt, werft ihr einen W6. Bei einer 1, 2 oder 3 würfelt ihr erneut auf der Tabelle für Scharmützel. Bei einer 4 oder mehr würfelt ihr anschließend auf der Tabelle für Schlachten. Alternativ könnt ihr auch erst selbst entscheiden, ob ihr ein Scharmützel oder eine Schlacht austragen wollt, und dann auf der jeweiligen Tabelle würfeln.

SCHARMÜTZEL

| W6 Wurf | Szenario |
|---------|-----------------|
| 1 | Kreuzerkampf |
| 2 | Der Köder |
| 3 | Überfall |
| 4 | Blockadebrecher |
| 5-6 | Konvoi |

SCHLACHTEN

| W6 Wurf | Szenario |
|---------|----------------------|
| 1 | Exterminatus |
| 2 | Überraschungsangriff |
| 3 | Planetare Invasion |
| 4 | Eskalation |
| 5-6 | Raumschlacht |

VERWENDUNG DES STRATEGIEWERTS

Manche Flotten sind generell besser als andere, wenn es darum geht, Angriffe durchzuführen und sich auszusuchen, wo und wann sie ihre Gefechte austragen wollen. Dies kann in den Fähigkeiten ihres Admirals begründet liegen, in schnelleren Schiffen, besserer Organisation oder Zugriff auf mächtige Psioniker, welche die Zukunft voraussagen und die Aktionen des Gegners vorausahnen können. Auch die Möglichkeiten der Flotte, durch den Warpraum zu navigieren, und die wilde, aggressive und häufig unberechenbare Art ihrer Angriffe (besonders im Fall von Orks!) spielt dabei eine Rolle. Wir nennen die Summe aus diesen Faktoren den Strategiewert einer Flotte, der darstellt, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, daß sie ein Scharmützel oder eine Schlacht initiiert (anstatt selbst angegriffen zu werden). Die folgende Tabelle gibt die Strategiewerte der Flotten des Imperiums, des Chaos, der Orks und der Eldar an.

STRATEGIEWERTE

| FLOTTE | STRATEGIEWERT |
|----------|---------------|
| Imperium | 2 |
| Chaos | 2 |
| Orks | 3 |
| Eldar | 4 |

Mit folgender Methode könnt ihr das zu spielende Szenario anhand des Strategiewerts bestimmen. Jeder Spieler wirft eine Anzahl von W6 in Höhe seines Strategiewerts und wählt dann das höchste Wurfresultat aus. Vergleicht dann die Ergebnisse beider Spieler. Die Flotte mit dem höchsten Ergebnis führt einen Angriff durch und darf sich aussuchen, welches Szenario gespielt wird. Gibt es ein Unentschieden, wird wie bereits beschrieben zufällig ein Szenario ermittelt.

BESTIMMUNG VON ANGREIFER UND VERTEIDIGER

In vielen der Szenarien greift eine Seite an, und die andere verteidigt. Wenn ein Szenario einen Angreifer und einen Verteidiger erfordert, könnt ihr euch entweder einigen, wer welche Rolle übernimmt, oder ihr bestimmt dies durch einen Würfelwurf, das Werfen einer Münze, drei Partien Schnick-Schnack-Schnuck oder was auch immer. Ihr könnt dazu aber auch die Strategiewerte verwenden. Wie beim Festlegen eines Szenarios werfen beide Spieler die Anzahl von Würfeln, die ihrem Strategiewert entspricht, wobei der Spieler mit dem höchsten Würfelresultat der Angreifer ist.

Wenn ihr anhand der Strategiewerte festlegt, welches Szenario ihr spielt (siehe oben), ist der Spieler, der das Szenario auswählt, immer der Angreifer.

DIE SZENARIEN

Jedes Szenario wird auf die folgende Weise vorgestellt:

Titel und Übersicht geben die Art des gespielten Szenarios wieder und liefern eine kurze Beschreibung der Situation, der sich die Flottenkommandanten gegenübersehen.

Unter **Streitkräfte** erfahren die Spieler, wie sie ihre Flotten auswählen dürfen, meist in Zusammenhang mit den Schiffslisten in diesem Buch. In manchen Szenarien könnte eine Seite etwa über zufällig ermittelte Streitkräfte verfügen, oder zusätzliche Unterstützung wie planetarische Verteidigungsanlagen, Transportschiffe etc.

Das **Kampfgebiet** gibt an, welche eventuellen Beschränkungen es bei der Auswahl des Kampfgebiets gibt, und welche Himmelskörper auf dem Spielfeld plaziert werden müssen.

Aufstellung enthält Anweisungen für die Flotten, zum Beispiel wo sie das Spiel beginnen, wo Verstärkungen eintreffen etc. In diesem Abschnitt steht auch, welche Flotte zuerst aufgestellt werden muß.

Unter **Erster Spielzug** erfahrt ihr, welche Flotte den ersten Spielzug beginnt. Oft werfen die Spieler je einen W6, und der mit dem höchsten Ergebnis kann auswählen, ob er als erster oder zweiter ins Spiel geht.

Die **Sonderregeln** enthalten Details über Regeln, welche speziell für dieses Szenario gelten, wie das Durchführen einer Planetaren Invasion, die Verwendung spezieller Tarnmarken, inaktivierte Schwadronen und so weiter.

Spieldauer gibt an, über wie viele Spielzüge das Gefecht anhält, sowie welche anderen Umstände das Spiel beenden können.

Siegesbedingungen sind das entscheidende! Hier findest du heraus, was deine Flotte tun muß, um zu gewinnen. Oft werden Siegespunkte benutzt, um den Gewinner zu bestimmen, deren Regeln nun folgen.

SIEGESPUNKTE

In vielen Szenarien ist der Gewinner derjenige Spieler mit den meisten Siegespunkten. Siegespunkte sind ein Maß dafür, wie viel Schaden eine Flotte bei ihren Feinden angerichtet hat. Sie werden durch das Beschädigen und Zerstören gegnerischer Schiffe erzielt. Zusätzliche Siegespunkte gibt es manchmal auch für das Erfüllen besonderer Ziele, wie unter Siegesbedingungen des Szenarios beschrieben wird. Ein Ziel kann z.B. das Entkommen vor einem Angreifer oder der Angriff auf eine Basis des Feindes sein. Siegespunkte werden wie folgt verdient:

Großkampfschiffe

Wenn ein Großkampfschiff zerstört wird, erhält der gegnerische Spieler Siegespunkte in Höhe des Punktwerts des Schiffs. Dazu gehören auch die Punktkosten eines Admirals, Kriegsherrn oder Aufstrebenden Champions an Bord und alle Punkte, die für andere Arten von Aufrüstungen aufgewendet wurden.

Wenn ein Großkampfschiff beschädigt ist, erhält der gegnerische Spieler 25% seines Gesamtpunktwerts (aufgerundet) als Siegespunkte.

Am Ende des Spiels erhält die Flotte, welche die Raumhoheit hat, Siegespunkte für die Schiffswracks, die sie erbeuten kann. Deine Flotte hat die Raumhoheit, wenn am Ende des Spiels alle gegnerischen Schiffe zerstört wurden (oder einen taktischen Rückzug durchgeführt haben) und deine Flotte wenigstens über ein einsatzfähiges Schiff auf dem Spielfeld verfügt. Wenn eine Flotte die Raumhoheit hat, erhält ihr Spieler Siegespunkte in Höhe der Hälfte der Punktkosten aller Wracks auf dem Spielfeld. Beachte, daß du auch Siegespunkte für deine eigenen Schiffe erhältst, die zu Wracks geschossen wurden (du hast dem Gegner wertvolle Ressourcen vorenthalten), nicht nur für gegnerische.

Eskortschiffe, planetare Verteidiger und andere Schiffe

Jedes zerstörte Eskortschiff, jede zerstörte planetarische Verteidigungsanlage etc., bringt dem gegnerischen Spieler Siegespunkte in Höhe des Punktwerts des Schiffs oder der Anlage.

Schiffe, die einen taktischen Rückzug durchgeführt haben

Schiffe, die einen taktischen Rückzug durchgeführt haben, bringen 25% ihrer Punktkosten in Siegespunkten ein, wenn sie beschädigt wurden, bevor sie sich zurückgezogen haben. Wenn das Schiff sich zurückgezogen hat, ohne beschädigt zu sein, bringt es Siegespunkte in Höhe von 10% seines Punktwerts.

ZUSAMMENFASSUNG DER SIEGESPUNKTE

Jedes zerstörte gegnerische Schiff – Siegespunkte in Höhe seines Punktwerts

Jedes beschädigte gegnerische Großkampfschiff – Siegespunkte in Höhe von 25% seines Punktwerts (aufgerundet)

Jedes zurückgezogene gegnerische Schiff – Siegespunkte in Höhe von 25% seines Punktwerts (aufgerundet), wenn **beschädigt**, oder 10% (aufgerundet), wenn unbeschädigt

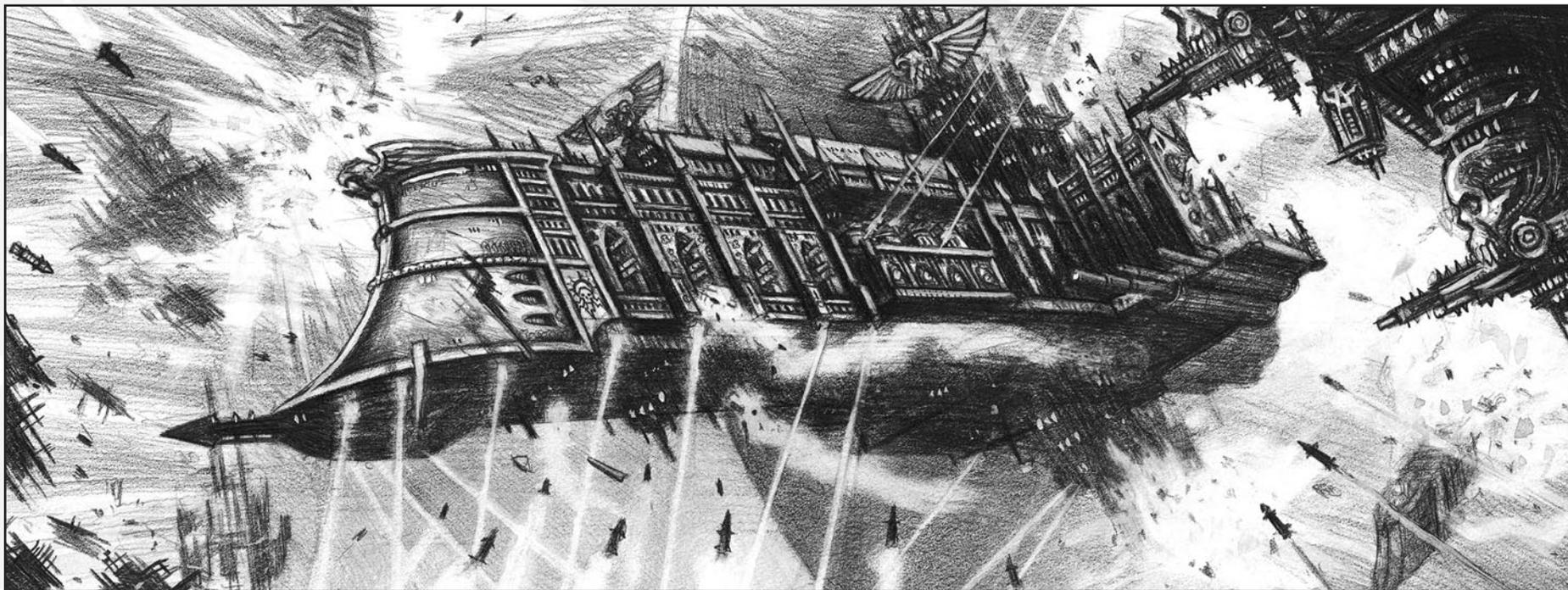
Raumhoheit – Siegespunkte in Höhe von 50% des Punktwerts jedes Wracks (Freund und Feind) auf dem Spielfeld (aufgerundet)

Szenarioziele – Siegespunkte werden entsprechend des gespielten Szenarios verteilt

VOR SPIELBEGINN

1. **Szenario bestimmen:** Ihr könnt ein Szenario aussuchen, zufällig ermitteln oder die Methode der Strategiewerte verwenden.
2. **Angreifer und Verteidiger festlegen:** Wenn das Szenario einen Angreifer und einen Verteidiger erfordert, könnt ihr zufällig ermitteln, wer angreift, oder die Strategiewerte dafür verwenden. Wenn ihr das Szenario mit Hilfe der Strategiewerte auswählt, ist der Spieler, der das Szenario aussucht, immer der Angreifer.
3. **Auswahl der Streitkräfte:** Wählt anhand der Anweisungen im gespielten Szenario eure Flotten aus.
4. **Plaziert Himmelskörper:** Ermittelt die Art des Kampfgebiets, in der das Gefecht stattfindet, und plaziert entsprechende Himmelskörper auf dem Spielfeld (siehe Seite 41-46 für Informationen über Himmelskörper).
5. **Moralwert ermitteln:** Würfelt für die Moralwerte eurer Schiffe und Schwadronen.
6. **Flotten aufstellen:** Plaziert eure Schiffe wie im Szenario beschrieben auf dem Spielfeld.
7. **Ersten Spielzug festlegen:** Bestimmt wie im Szenario beschrieben, wer den ersten Spielzug beginnt.
8. **Eröffnet das Gefecht!**

Port Maw ist das Hauptsystem im Gothic Sektor. Der Planet selbst ist die produktivste Makrowelt in der Region, mit einer Bevölkerung von über 200 Milliarden. Im Orbit über der Welt hängen drei Raumstationen, unter ihnen das Flottenkommando für die gesamte Raumflotte Gothic, Nexus Station – die größte Schiffswerft im Gothic Sektor. Port Maws orbitale Verteidigungsanlagen übertreffen selbst die der Schwarzen Festungen, und die Chaosflotte entschied weise, keinen Frontalangriff auf diese Basis zu führen. Stattdessen wurde der Raumhafen über sieben Jahre hinweg ohne Unterbrechung von Chaosschiffen blockiert. Während dieser Zeit gelang es nur einer Handvoll Schiffen, in oder aus dem System heraus zu gelangen, und der Mangel an Nahrung und Material wurde brenzlich. Nach sieben Jahren gab eine kurze Ruhepause in den Warpstürmen um den Subsektor dem Schlachtkreuzer Schwert der Vergeltung und mehreren anderen Großkampfschiffen die Möglichkeit, einen effektiven Angriff zu unternehmen, die Chaosblockade zu brechen und es der Imperialen Flotte zu ermöglichen, dringend benötigte Reparaturarbeiten in den umfangreichen Werftanlagen von Port Maw auszuführen.



SZENARIO EINS: KREUZERKAMPF

Kreuzerkampf ist eine Einführung in die Spielregeln von Raumflotte Gothic und kann mit den Schiffen gespielt werden, die in der Grundbox enthalten sind. Wir empfehlen, dieses Szenario mehrmals zu spielen, damit ihr die Regeln kennenlernt, und jedesmal neue Optionen einzuführen, während ihr mit dem Spielprinzip vertrauter werdet. Nach ein paar Spielen solltet ihr so weit sein, zum Spielen nur noch die Hilfe der Informationen auf den Referenzbögen zu benötigen.

In diesem Gefecht treffen zwei verfeindete Streitmächte aus Kreuzern in der Nähe eines Sprungpunktes eines Systems aufeinander. Sobald sie ihre verhassten Feinde sehen, greifen sie an. Der Gewinner ist die Seite, die ihrem Gegner den meisten Schaden beibringen kann.

STREITKRÄFTE

Jede Flotte besteht aus zwischen einem und vier Kreuzern (beide Seiten haben die gleiche Menge). Kein Schiff darf mehr als 185 Punkte wert sein und sollte aus der entsprechenden Flottenliste ausgewählt werden. Die Werte der verschiedenen Kreuzerklassen entnehmt ihr dem Kapitel *Schiffe des Gothic Sektors*.

KAMPFGEBIET

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, keine Himmelskörper zu platzieren.

AUFSTELLUNG

Denkt daran, vor dem Aufstellen der Schiffe ihre Moralwerte anhand der Tabelle auf Seite 10 (oder auf den Referenzbögen) auszuwürfeln.

Ein Spieler wirft einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 stellt er seine Schiffe in der auf der Karte mit Flotte A bezeichneten Zone auf. Bei einer 4, 5 oder 6 stellt er seine Schiffe in der Zone Flotte B auf.

Als nächstes werfen beide Spieler je einen Würfel. Derjenige mit dem niedrigeren Ergebnis stellt als erster einen seiner Kreuzer auf. Danach stellt sein Gegenspieler eines seiner Schiffe auf und dann wechseln sich die Spieler ab, bis sich alle ihre Kreuzer auf dem Spielfeld befinden. Jeder Spieler darf seine Schiffe überall in

seiner Aufstellungszone platzieren, sie müssen jedoch in Richtung der gegenüberliegenden langen Tischkante weisend aufgestellt werden.

ERSTER SPIELZUG

Beide Spieler werfen je einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis kann sich aussuchen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnt.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert an, bis beide Spieler je acht komplette Spielzüge durchgeführt haben oder bis alle Schiffe einer Flotte zerstört wurden.

SIEGESBEDINGUNGEN

In diesem Szenario werden keine normalen Siegespunkte vergeben. Stattdessen erhält jeder Spieler am Ende des Spiels 1 Siegespunkt für jeden Punkt Schaden, den er bei den Schiffen des Gegners angerichtet hat. Für jedes beschädigte gegnerische Schiff erhält ein Spieler einen zusätzlichen Siegespunkt und 3 zusätzliche Punkte für jedes zerstörte Schiff des Gegners.

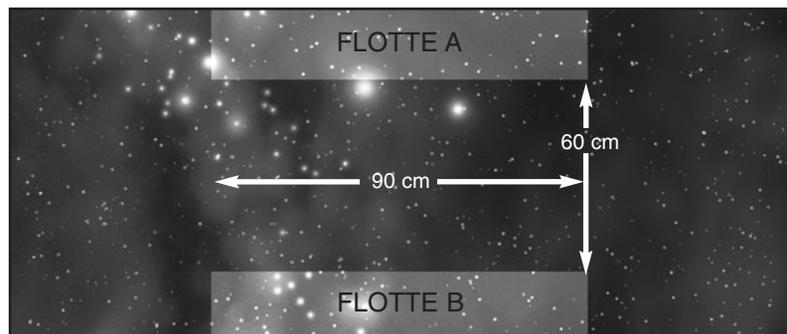
Beispiel: Ein Schiff erleidet 5 Punkte Schaden, was dem gegnerischen Spieler 5 Siegespunkte einbringt, plus einen weiteren Punkt, weil das Schiff beschädigt ist. Beachte, daß man nur 3 zusätzliche Punkte für ein zerstörtes Schiff erhält, und nicht noch ebenfalls den einen für das vorherige Beschädigen.

Der Spieler, der die meisten Siegespunkte erzielt, ist der Gewinner.

REFERENZHINWEISE

Unten folgt eine Liste mit den Seiten, auf denen die gebräuchlichsten Regeln für den Kreuzerkampf zu finden sind:

- Moralwert – Seite 10
- Bewegung – Seiten 16-17
- Schießen – Seiten 19-26
- Torpedos – Seiten 27-30
- Endphase – Seite 31



VARIANTEN

Nachdem ihr dieses Szenario ein- oder zweimal gespielt habt, könnt ihr nach Wunsch einige der weiteren Spielregeln von Raumflotte Gothic einführen.

STREITKRÄFTE

Eine Möglichkeit lautet, die Beschränkung der maximalen Punktkosten der Kreuzer aufzuheben, was dazu führt, daß ihr Kreuzer mit Novakanonen und Flughangars einsetzen dürft, wenn ihr wollt. Alternativ könnte jedem Spieler nur ein Kreuzer mit Flughangars in seiner Flotte gestattet sein, oder es könnte eine andere Beschränkung gelten. Die Punktkosten verschiedener Kreuzer findet ihr in den Flottenlisten.

Eine weitere Möglichkeit lautet, daß die Spieler eine beliebige Anzahl von Kreuzern bis zu einem festgelegten Punktwert anhand ihrer Flottenliste auswählen. Für den Anfang sind 750 Punkte gut geeignet, bzw. 1000 Punkte, wenn ihr mit Flottenkommandanten spielen wollt. Flottenkommandanten sind Admiräle und Kriegsherrn, welche die Flotten in die Schlacht führen. Die Regeln für Flottenkommandanten könnt ihr auf Seite 104 nachlesen, und jeder Spieler findet die für ihn erhältlichen Flottenkommandanten am Beginn seiner Flottenliste.

KAMPFGEBIET

Wenn ihr euch an das Bewegen und Schießen mit euren Schiffen auf einer freien Spielfläche gewöhnt habt, könnt ihr versuchen, Himmelskörper einzusetzen. Als erstes plaziert ihr am besten ein paar Gas- und Staubwolken auf dem Spielfeld, und nachdem ihr damit ein paarmal damit gespielt habt, könnt ihr noch einen Planeten oder einige Asteroidenfelder hinzufügen.

Nachdem ihr eine Vorstellung davon habt, wie diese Grundarten von Himmelskörpern im Spiel funktionieren (und die Taktiken, mit denen man sie am besten nutzen kann), könnt ihr die kompletten Regeln für Himmelskörper benutzen. Wenn ihr dies tut, werft ihr einen Würfel – bei einer 1, 2 oder 3 findet das Gefecht im Randbereich statt; bei einer 4, 5 oder 6 wird es im Interstellaren Raum ausgetragen. Siehe das Kapitel über Himmelskörper ab Seite 41 für genauere Informationen.

AUFSTELLUNG

Ihr könntet die Aufstellungsregeln für die Raumschlacht auf Seite 80 verwenden.

SIEGESBEDINGUNGEN

Anstatt Schadenspunkte zusammenzuzählen, könnt ihr das Siegespunktsystem aus der Einleitung des Szenariokapitels benutzen.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Wenn ihr mit den Grundregeln von Raumflotte Gothic vertraut seid, könnt ihr einige der Regeln für Fortgeschrittene von den Seiten 32-48 ins Spiel einbringen. Besonders die Regeln für Rammen und Enteraktionen empfehlen sich, um das Spiel noch interessanter zu machen.



SZENARIO ZWEI: DER KÖDER

Ein einzelnes Schiff wurde in ein System geschickt, um die dortigen Verteidigungstreitkräfte zu einer Verfolgung herauszulocken. Die Verfolger ahnen nicht, daß weitere Schiffe von der Partei des Flüchtlenden bereits auf ihrem Weg lauern.

STREITKRÄFTE

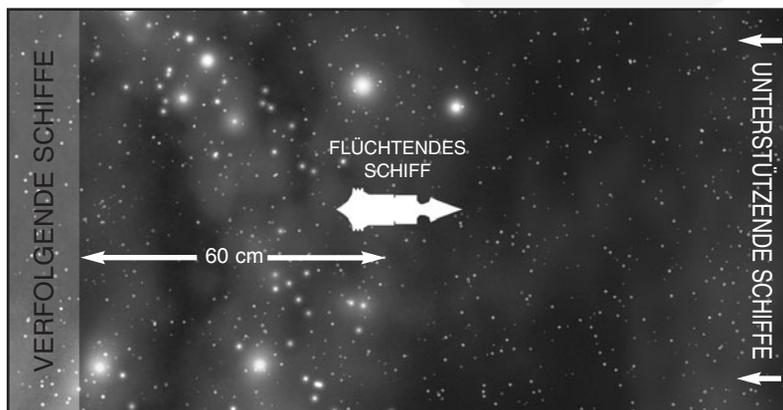
Dieses Szenario ist ein Scharmützel, es spielt sich also am besten mit Streitkräften aus bis zu 750 Punkten. Die Punkteverteilung lautet wie folgt:

Verfolger: Bis zu 500 Punkte.

Verfolgte: Ein Schiff oder eine Schwadron im Wert von bis zu 250 Punkten, plus maximal 500 Punkte an Verstärkungen.

KAMPFGEBIET

Dieses Gefecht findet wahrscheinlich im Randbereich eines Systems oder im Interstellaren Raum in der Nähe des Sprungpunkts statt. Wenn ihr das Kampfgebiet zufällig ermittelt, werft ihr einen W6: 1-3 = Randbereich, 4-6 = Interstellare Raum



AUFSTELLUNG

Zuerst wird das flüchtende Schiff in der Mitte des Spielfelds plziert, in Richtung einer der kurzen Tischkanten weisend. Danach werden die Verfolger in einem Abstand von mehr als 60 cm dahinter plziert. Die Unterstützung für das flüchtende Schiff kommt über die kurze Tischkante vor ihm ins Spiel.

ERSTER SPIELZUG

Das flüchtende Schiff beginnt den ersten Spielzug.

SONDERREGELN

Das flüchtende Schiff unterstützende Schiffe dürfen in beliebigen Spielzügen ins Spiel kommen, einschließlich des ersten. Wenn ein unterstützendes Schiff nach dem ersten Spielzug ins Spiel kommt, darf es für jeden Spielzug nach dem ersten maximal 30 cm von der Unterstützungsseite entlang einer der langen Tischkanten plziert werden.

Beispiel: Ein Kreuzer der Henker-Klasse kommt als Unterstützung im vierten Spielzug ins Spiel. Er darf also an der kurzen Tischkante oder bis zu 90 cm entlang einer der langen Tischkanten plziert werden.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert an, bis eine Flotte sich zurückzieht oder zerstört wird.

SIEGESBEDINGUNGEN

Für beschädigte und zerstörte Schiffe werden die üblichen Siegespunkte erzielt. Die verfolgende Flotte erhält zusätzlich Siegespunkte in Höhe des Punktwerts aller unterstützenden Schiffe, die vom Verfolgten aufs Spielfeld gebracht wurden.



SZENARIO DREI: ÜBERFALL

Eine kleine Überfallstreitmacht wurde entsandt, um die Flotte des Gegners zu beschädigen oder zu zerstören, bevor sie selbst vernichtet wird. Falls die Angreifer Erfolg haben, wird die gegnerische Flotte für Monate lahmgelegt, so daß ihre eigenen Schiffe ungehindert im System operieren können.

STREITKRÄFTE

Einigt euch vor dem Gefecht auf eine Punktzahl. Der Verteidiger darf maximal diesen Gesamtpunktwert für seine Flotte aufwenden, während der Angreifer maximal die Hälfte der Punktzahl verwenden darf.

KAMPFGEBIET

Der Angriff kann auf eine Flotte in der Nähe eines Planeten oder im Interstellaren Raum erfolgen, also einigt euch auf eine Methode, um Himmelskörper zu plazieren.



AUFSTELLUNG

Der Verteidiger stellt als erster seine gesamte Flotte auf. Alle Schiffe der verteidigenden Flotte müssen auf die gleiche Tischkante hin ausgerichtet sein und wenigstens 30 cm von allen Tischkanten entfernt stehen. Jedes verteidigende Schiff bzw. jede Schwadron muß mindestens 20 cm von der nächsten entfernt stehen. Der Angreifer bewegt seine Flotte in seinem ersten Spielzug über eine beliebige Tischkante aufs Spielfeld.

ERSTER SPIELZUG

Der Angreifer beginnt den ersten Spielzug und bewegt seine Flotte über eine Tischkante seiner Wahl aufs Spielfeld.

SONDERREGELN

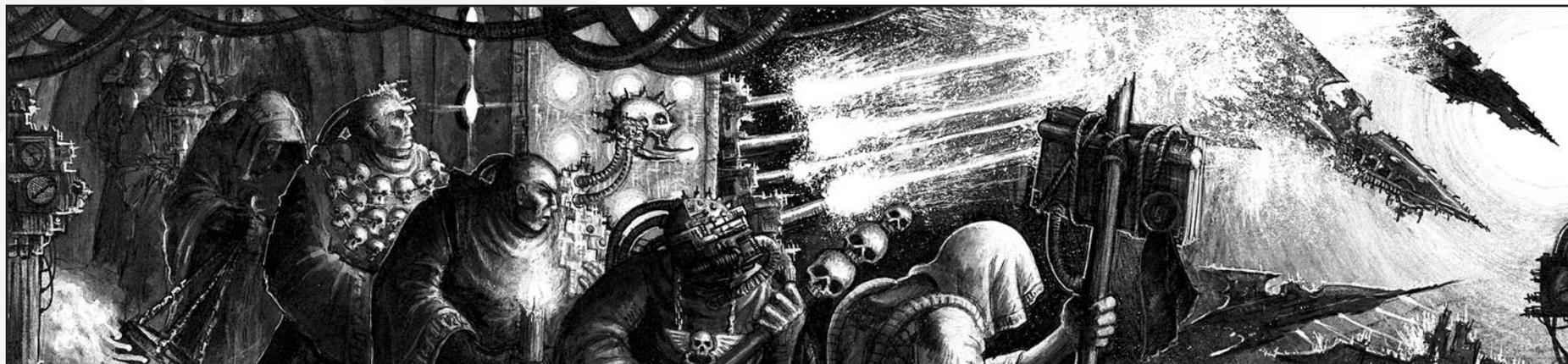
In den ersten W6 Spielzügen erleiden alle Schiffe des Verteidigers einen Malus von -1 auf ihre Moralwerte, um darzustellen, daß sie überrascht wurden.

SPIELDAUER

Das Spiel geht über acht Spielzüge oder bis sich eine Flotte zurückzieht.

SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erzielen Siegespunkte wie üblich, und die Flotte mit den meisten Siegespunkten am Ende des Spiels gewinnt das Gefecht.



SZENARIO VIER: ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Die angreifende Flotte hat einen Überraschungsschlag gegen den Feind gestartet und ihn unvorbereitet getroffen, während er noch in den Docks liegt. Die Verteidiger müssen schleunigst eine Abwehr formieren, bevor sie Stück für Stück vernichtet werden.

STREITKRÄFTE

Beide Flotten erhalten gleich viele Punkte zur Auswahl ihrer Schiffe. Der Verteidiger darf zusätzlich für je 500 angebrochene Punkte seiner Flotte W6x10 Punkte für Planetare Verteidiger aufwenden (d.h. 10-60 Punkte für bis zu 500 Punkte an Schiffen, 20-120 Punkte für 501-1000 Punkte an Schiffen usw.).

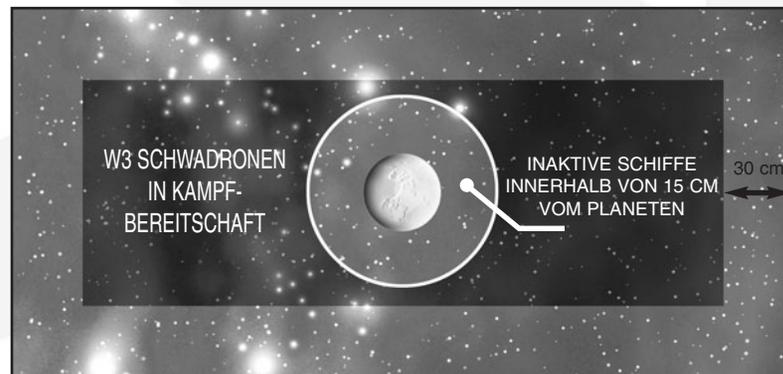
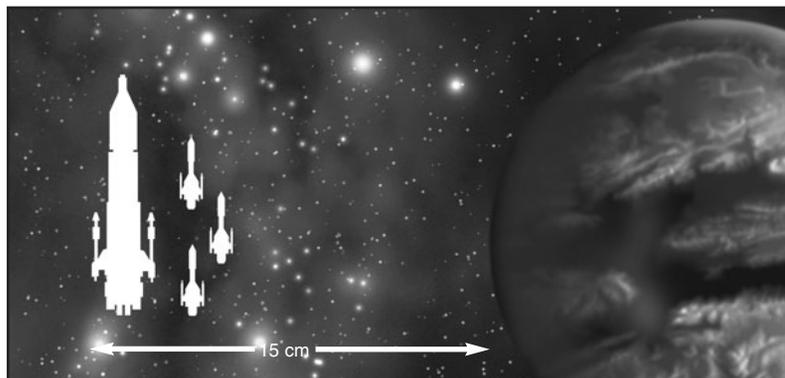
KAMPFGEBIET

Ein Überraschungsangriff findet meist in der inneren Biosphäre oder der Primär-Biosphäre eines Planeten statt. Plaziert einen Planeten in der Mitte des Spielfelds. Die Größe des Planeten hängt von der Größe des Gefechts ab: bis zu 500 Punkte = klein, zwischen 500 und 1500 Punkte = mittel, über 1500 Punkte = groß. Ringe, Monde etc. werden wie üblich ermittelt. Dann legt ihr fest, welche Tischkante sonnenwärts liegt und plaziert wie üblich andere Himmelskörper.

AUFSTELLUNG

Vor Beginn des Spiels wählt der Verteidiger W3 Schiffe oder Schwadronen aus, die sich in voller Kampfbereitschaft befinden. Diese Schiffe dürfen überall auf dem Spielfeld, jedoch mindestens 30 cm von allen Tischkanten entfernt plaziert werden. Der Rest der verteidigenden Flotte wurde noch nicht aktiviert. Inaktive Schwadronen müssen so aufgestellt werden, daß wenigstens ein Schiff sich innerhalb von 15 cm vom Planeten befindet und alle Schiffe seitlich zur Oberfläche des Planeten stehen.

Die Angreifer bewegen sich in ihrem ersten Spielzug über eine Tischkante ihrer Wahl aufs Spielfeld.



ERSTER SPIELZUG

Der Angreifer beginnt den ersten Spielzug.

SONDERREGELN

Inaktive Schwadronen können nichts tun, bis sie in Kampfbereitschaft versetzt werden. Dazu muß die Schwadron oder das Schiff zu Beginn seines Spielzugs einen Test auf den Moralwert bestehen. Dies ist kein Kommandotest, d.h. wenn eine Schwadron oder ein Schiff seinen Test verpatzt, hindert das andere nicht daran, ihre Tests noch zu versuchen. Ein Schiff oder eine Schwadron darf in dem Spielzug, in dem es in Kampfbereitschaft geht, keine Sonderbefehle verwenden.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert an, bis sich eine Flotte zurückzieht oder zerstört ist.

SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erhalten wie üblich Siegespunkte, und die Seite mit den meisten Siegespunkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

“Wir haben drei Orbitalbatterien, ein Paar Laserbatterien und ein fünfunddreißig-tausend Quadratkilometer Minenfeld. Ich glaube, wir sind sicher genug.**”**
 Letzte Worte von Golam Perez, Kommandant der PVS von Escallio II vor dem Angriff der Eldar I45M4I

SZENARIO FÜNF: BLOCKADEBRECHER

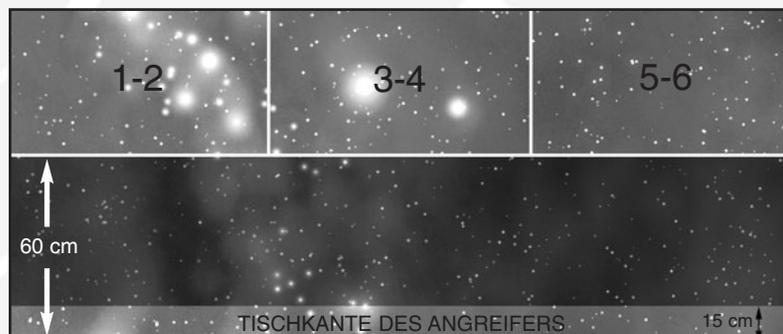
Eine Flotte sitzt seit mehreren Monaten im System fest, da sie nicht stark genug ist, um die Blockade des Sprungpunkts durch eine feindliche Flotte zu zerschlagen. Nun wurde eine kleine Angriffsstreitmacht zusammengestellt, um am schwächsten Punkt durch die Blockade zu brechen und Verstärkungen zu holen, mit denen die Blockade hoffentlich komplett aufgehoben werden kann.

STREITKRÄFTE

Einigt euch auf eine Punktzahl für das Gefecht. Der Spieler der Blockadestreitmacht darf diese Anzahl an Punkten für seine Flotte ausgeben. Der Angreifer (der die Blockade durchbrechen will) darf maximal halb so viele Punkte für seine Schiffe verwenden.

KAMPFGEBIET

Die Blockadestreitmacht ist am Rand des Systems stationiert, also wird das Gefecht im Randbereich oder im Interstellaren Raum ausgetragen.



AUFSTELLUNG

Unterteilt das Spielfeld wie dargestellt längsseits in Drittel. Dann stellt der Blockadespieler seine Flotte auf. Er wirft für jedes blockierende Schiff oder jede Schwadron einen W6, um zu bestimmen, in welchem Drittel es aufgestellt wird. Blockadeschiffe können das Spiel in eine beliebige Richtung weisend beginnen, sie dürfen jedoch nicht innerhalb von 60 cm von der Tischkante des Angreifers platziert werden. Danach stellt der Angreifer seine Flotte innerhalb von 15 cm von seiner Tischkante auf.

ERSTER SPIELZUG

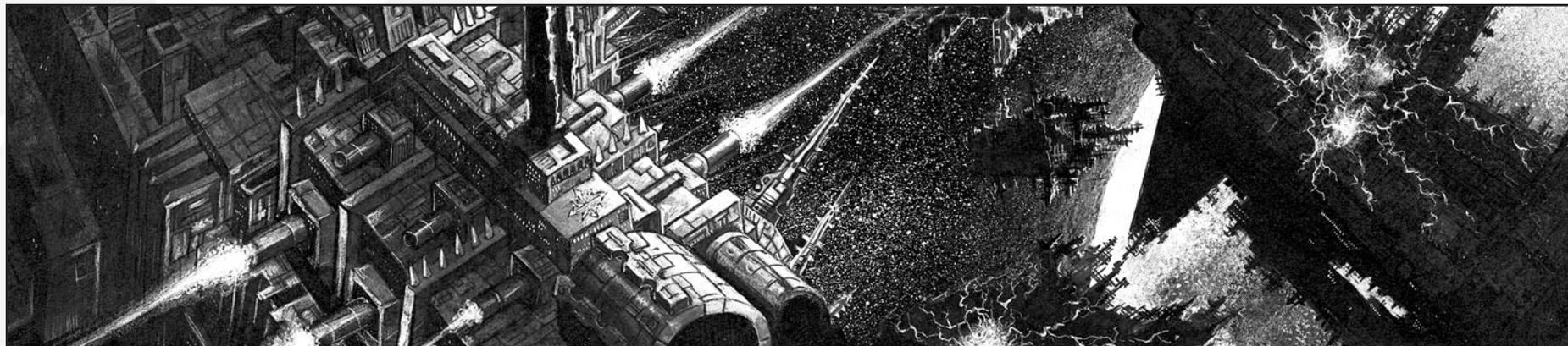
Beide Spieler werfen einen Würfel, und der mit dem höchsten Ergebnis darf entscheiden, ob er das Spiel als erster oder zweiter beginnt.

SPIELDAUER

Das Gefecht geht über sechs Spielzüge.

SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Spieler erzielen wie üblich Siegespunkte für das Beschädigen und Zerstören gegnerischer Schiffe. Der Angreifer erhält zusätzlich Siegespunkte in Höhe der Punktkosten aller seiner Schiffe, die das Spielfeld über die Tischkante des Blockadespielers verlassen. Beschädigte Schiffe sind dabei ein Viertel ihrer Punktkosten wert. Die Seite mit den meisten Siegespunkten gewinnt.



SZENARIO SECHS: KONVOI

In diesem Szenario muß der Verteidiger einen Konvoi aus Transportschiffen in ein Sternensystem eskortieren, das von feindlichen Streitkräften bedroht wird. Um den Konvoi abzufangen, haben die Angreifer in weiten Teilen des Raums Schiffe postiert, die auf minimaler Energie lauern, um nicht entdeckt zu werden, und Gruppen aus "Bluthund"-Torpedos stationiert, die sich aktivieren und zünden, sobald ihre Sensoren feindliche Schiffe registrieren. Der Konvoi wird verzweifelt benötigt und muß unbedingt durch das Netz aus Schiffen und Torpedos stoßen, um seine Ladung abzuliefern.

STREITKRÄFTE

Der Konvoi muß wenigstens zwei Transportschiffe enthalten. Für je zwei Transportschiffe darf der Verteidiger bis zu 100 Punkte an Schiffen auswählen, um den Konvoi zu schützen, die in maximal einer Schwadron pro Transporterpaar im Konvoi aufgestellt werden dürfen. Die Transporter können in einer Schwadron formiert werden, wenn du möchtest.

Die Angreifer werden zufällig ermittelt. Führe W3 Würfe auf der Tabelle unten durch, plus einen zusätzlichen Wurf für jedes Paar Transporter im Konvoi.

| W6 WURF | ERGEBNIS |
|---------|---|
| 1 | Ein Bluthund Torpedo oder Fliegergeschwader |
| 2 | Zwei Bluthund Torpedos oder Fliegergeschwader |
| 3 | Drei Bluthund Torpedos oder Fliegergeschwader |
| 4 | Eine Schwadron aus Eskortschiffen für bis zu 100 Punkte |
| 5 | Eine Schwadron aus Eskortschiffen für bis zu 150 Punkte |
| 6 | Ein Großkampfschiff für bis zu 200 Punkte |

Eskortschwadronen und Großkampfschiffe werden aus der Flottenliste des Angreifers ausgewählt.



KAMPFGEBIET

Der Konvoi könnte in der Nähe eines Planeten oder draußen im Interstellaren Raum angegriffen werden, also einigt euch auf eine Methode, Himmelskörper zu plazieren. Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch Kampfgebietsgeneratoren verwenden. Würfelt aus, durch welches Gebiet des Alls sich der Konvoi gerade bewegt, und ermittelt dann die Himmelskörper mit dem entsprechenden Generator.

AUFSTELLUNG

Der Angreifer stellt seine Flotte zuerst auf. Plazier für jedes Großkampfschiff, jede Schwadron, jeden Bluthund Torpedo bzw. jede Fliegergeschwader eine umgedrehte Tarnmarke auf dem Spielfeld. Die Marken müssen mindestens 30 cm voneinander entfernt plaziert werden und dürfen sich nicht innerhalb von 30 cm von einer Tischkante befinden. Wenn auf dem Spielfeld nicht genug Platz für alle Marken ist, dann beginn damit, über den bereits plazierten Marken je eine weitere zu legen.

Der Konvoispieler wirft dann einen W6, um zu bestimmen, von welcher kurzen Tischkante aus der Konvoi aufs Spielfeld kommt. Plazier ein Schiff aus dem Konvoi an der Tischkante, um den Punkt zu markieren, von dem aus der Konvoi sich aufs Spielfeld bewegt. Der Konvoi darf nicht innerhalb von 45 cm von einer der langen Tischkanten aufs Spielfeld kommen.

ERSTER SPIELZUG

Der Konvoispieler beginnt den ersten Spielzug. Der Konvoi bewegt sich vom festgelegten Punkt aus aufs Spielfeld. Alle Schiffe, die nicht im ersten Spielzug aufs Spielfeld kommen, müssen im zweiten Spielzug des Konvoispieters ins Spiel gelangen. Schiffe, die nicht im zweiten Spielzug aufs Spielfeld kommen, gelten als im Warp verschollen und nehmen nicht an diesem Spiel teil.

SONDERREGELN

Die umgedrehten Tarnmarken werden aktiviert, sobald sich ein Konvoischiff auf 30 cm an sie heranbewegt. Dreh die aktivierte Marke um, sobald sich das Schiff in Reichweite bewegt, und beende danach die Bewegung des Schiffs. Nachdem die Bewegungsphase des Konvoispieters beendet ist, werden die angreifenden Streitkräfte für die aktivierten Marken wie folgt plaziert:

Der angreifende Spieler darf zu Beginn jeder seiner Bewegungsphasen freiwillig eine Marke aktivieren, um darzustellen, daß seine Streitkräfte den sich nähernden Konvoi registrieren. Wenn mindestens eines der Schiffe des Konvoispielerers in seinem letzten Spielzug Sonderbefehle eingesetzt hat, darf der Angreifer freiwillig zwei Marken aktivieren.

Bluthund Torpedos Tausch die Tarnmarke gegen eine Torpedosalve mit W6+2 Stärke aus. Der Angreifer darf die Torpedosalve in eine beliebige Richtung ausrichten. Die Torpedos verfügen über eine Geschwindigkeit von 30 cm und beginnen ihre Bewegung in der folgenden Flugkörperphase.

Fliegergeschwader Ersetz die Tarnmarke mit W3+1 Fliegergeschwadronen. Der angreifende Spieler kann eine beliebige Mischung aus Jägern, Bombern und Enterbooten zusammenstellen und darf sie, wenn er möchte, in einer Angriffswelle aufstellen. Die Flieger beginnen ihre Bewegung in der nächsten Flugkörperphase.

Schwadron Plazier ein Schiff aus der Schwadron auf der Tarnmarke. Der Rest der Schwadron wird in Formation mit dem ersten Schiff aufgestellt, jedoch nicht näher am Gegner als das erste. Die Schwadron darf in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden, alle Schiffe darin müssen jedoch in die gleiche Richtung weisen.

Großkampfschiff Plazier das Großkampfschiff auf der Tarnmarke. Es darf in eine beliebige Richtung nach Wahl des Angreifers ausgerichtet werden.

SPIELDAUER

Das Gefecht dauert an, bis das letzte Transportschiff das Spielfeld verläßt oder zerstört wird.

SIEGESBEDINGUNGEN

Erfolg oder Scheitern des Konvois hängen davon ab, wie viele Transportschiffe durchkommen. Für den Sieg zählen ausschließlich Transporter, die das Spielfeld überqueren und über die gegenüberliegende kurze Tischkante verlassen.

ENTKOMMENE TRANSPORTER

ERGEBNIS

Keiner

Angreifer gewinnen

Die verteidigenden Streitkräfte haben eine miserable Vorstellung abgeliefert. Die Angreifer werden sich an der erbeuteten Ladung gütlich tun.

Einer

Angreifer gewinnen knapp

Um einen einzelnen Transporter durchzubringen, war das Risiko, Streitkräfte ins Feindgebiet zu schicken, zu groß. Wenn die Angreifer diesen Würgegriff aufrecht erhalten können, ist das System zum Untergang verurteilt.

Zwei Transporter

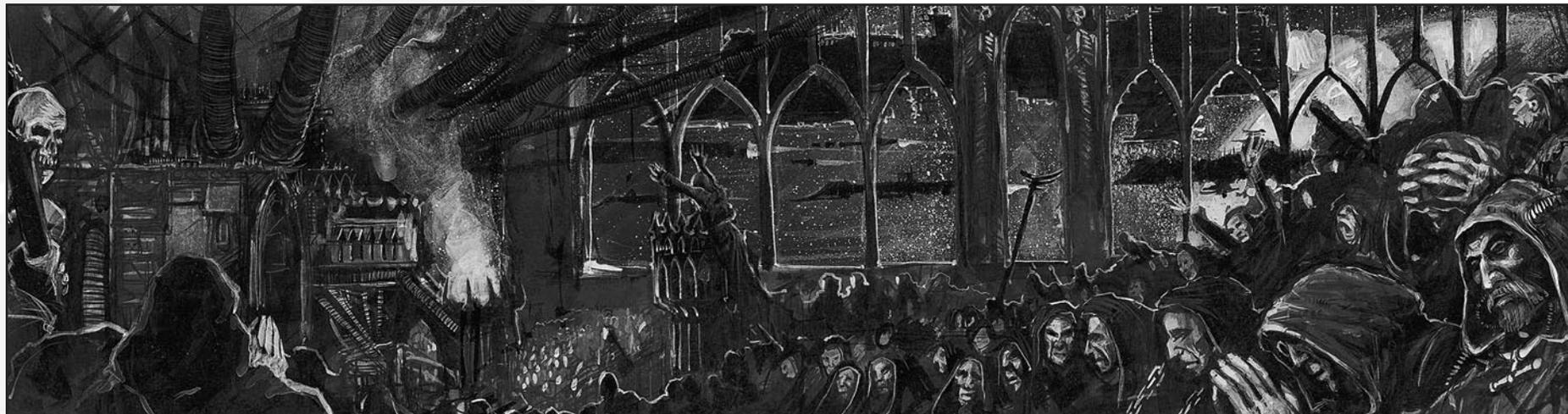
Konvoi gewinnt knapp

Der Konvoi wurde angemessen verteidigt – zwei Transportschiffe mit wertvoller Ladung sind durchgekommen. Mehr wären jedoch noch besser gewesen.

Drei oder mehr

Konvoi gewinnt

Der Konvoi ist mit einer ausreichenden Menge von Transportern durchgekommen, um die momentane Krise zu überwinden. Es regnet Orden und Beförderungen für alle Beteiligten!



SZENARIO SIEBEN: PLANETARE INVASION

Eine Flotte versucht, Truppen auf einem unkämpften Planeten abzusetzen, um eine Invasion einzuleiten oder schon bestehende Armeen zu unterstützen. Die Schiffe müssen durch den Verteidigungsring brechen und Gegenoffensiven abwehren, während sie die Truppen auf die Planetenoberfläche befördern.

STREITKRÄFTE

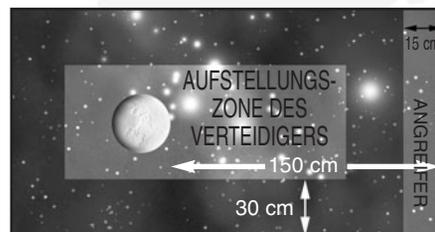
Beide Flotten erhalten gleich viele Punkte. Der Verteidiger darf pro angebrochene 500 Punkte in seiner Flotte zusätzlich W6x10 Punkte für Planetare Verteidiger ausgeben. Der Angreifer erhält pro angebrochene 500 Punkte in seiner Flotte zwei Transporter kostenlos.

KAMPFGEBIET

Eine Planetare Invasion findet normalerweise in der Primär-Biosphäre oder der inneren Biosphäre eines Systems statt. Der Verteidiger platziert einen Planeten nicht weiter als 150 cm von einer der kurzen Tischkanten entfernt (wirf einen W6 für die Größe: 1 = klein, 2-5 = mittel, 6 = groß) und ermittelt wie üblich Ringe, Monde etc. Bestimm eine Tischkante als sonnenwärts und plazier wie üblich andere Himmelskörper.

AUFSTELLUNG

Der Verteidiger kann seine Schiffe und Schwadronen entweder auf Patrouille oder in Wartstellung im oberen Orbit innerhalb des Gravitationsfelds des Planeten stationieren. Wirf einen W6 für jedes verteidigende Schiff/jede Schwadron auf Patrouille: bei einer 1-3 darf der Angreifer das Schiff/die Schwadron plazieren, bei einer 4-6 darf es der Verteidiger aufstellen. Schiffe auf Patrouille dürfen überall aufgestellt werden, jedoch nicht innerhalb von 30 cm von einer Tischkante oder in einem Gebiet mit Himmelskörpern. Der Verteidiger darf immer die Ausrichtung der Schiffe festlegen, unabhängig davon, wer sie platziert hat. Der Angreifer stellt seine Flotte innerhalb von 15 cm von der kurzen Tischkante auf, die am weitesten vom Planeten entfernt ist. Ihr benötigt auch ein separates Spielfeld für den niederen Orbit.



ERSTER SPIELZUG

Beide Spieler werfen einen W6. Der mit dem höchsten Ergebnis darf sich aussuchen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnt.

SONDERREGELN

Angreifende Schiffe müssen sich innerhalb von 30 cm von der Tischkante des Planeten auf dem Spielfeld für den Niederen Orbit befinden, um Truppen auf die Oberfläche hinunterzuschicken und feindliche Stellungen zu bombardieren. Für

jeden Spielzug, den ein angreifendes Großkampfschiff innerhalb von 30 cm von der Planetenkante verbringt, erzielt der Angreifer 1 Landungspunkt. Für jeden Spielzug, den ein angreifendes Transportschiff innerhalb von 30 cm von der Planetenkante verbringt, erzielt der Angreifer 2 Landungspunkte. Ein Schiff, das Truppen absetzt oder den Planeten bombardiert, kann in diesem Spielzug nichts anderes tun.

SPIELDAUER

Das Spiel dauert an, bis eine Flotte sich zurückzieht oder zerstört wird, oder bis der Angreifer 10 oder mehr Landungspunkte erzielt hat.

SIEGESBEDINGUNGEN

Der Angreifer zählt seine Landungspunkte zusammen. Dann addiert er +1 pro 500 Siegespunkte (abgerundet) zu dem Ergebnis, die er für das Beschädigen und Zerstören gegnerischer Schiffe und Planetarer Verteidiger erzielt hat. Schließlich wird pro 500 Siegespunkte (abgerundet), die der Verteidiger erzielt hat, 1 Landungspunkt vom Ergebnis abgezogen. Dann schaut ihr das abschließende Gesamtergebnis der Landungspunkte auf der folgenden Tabelle nach.

| GESAMTE LANDUNGSPUNKTE | ERGEBNIS |
|---------------------------|---|
| 0-1 | Sieg des Verteidigers Die angreifenden Streitkräfte haben fast nichts erreicht. Der erbärmliche Haufen an Truppen, der den Planeten erreicht hat, wird schnell vernichtet. |
| 2-5 | Knapper Sieg des Verteidigers Die angreifenden Truppen wurden daran gehindert, eine umfassende Landung auf dem Planeten durchzuführen. Trotzdem müssen nun etliche Feindverbände gejagt und zerstört werden. |
| 6-9 | Knapper Sieg des Angreifers Bei dem Angriff konnten genug Truppen abgesetzt werden, um einen großen Teil der Ressourcen des Planeten zu erobern. Noch für Monate oder gar Jahre werden Schlachten um die Kontrolle über die Welt toben. |
| 10+ | Sieg des Angreifers Die angreifenden Streitkräfte haben die Verteidiger erfolgreich zerschlagen und erfolgreiche Landungen an Schlüsselpunkten auf dem ganzen Planeten durchgeführt. In wenigen Wochen werden die Angreifer die Kontrolle über den ganzen Planeten haben. |

Anmerkung: Wenn ihr Kampagnen für Warhammer 40.000 und/oder Epic 40.000 auf einer Planetaren Invasion bei Raumflotte Gothic aufbauen wollt, dann verwendet die folgenden Punkverhältnisse:

Jeder Landungspunkt = 400 Punkte bei Epic 40.000 oder 2000 Punkte bei Warhammer 40.000.

SZENARIO ACHT: ESKALATION

Zwei verfeindete Flotten kreuzen durch dieses Gebiet, ohne genaue Informationen über die Größe und Position der gegnerischen Streitkräfte zu haben. Nachdem sie sich aufgeteilt haben, um ihre Suche weiträumiger zu gestalten, treffen zwei Gruppen aufeinander und benachrichtigen dem Rest ihrer Flotten. Wessen Schiffe werden zuerst eintreffen? Werden sie den Feind schlagen können?

STREITKRÄFTE

Die Flotten beider Spieler werden in je fünf Verbände unterteilt. Jeder Spieler nimmt fünf Tarnmarken, um seine Verbände zu repräsentieren, und teilt jeder Marke einen Teil seiner Flotte zu. Notiert euch, welche Schiffe und Schwadronen jeder Marke zugeteilt werden.

Es gibt keine Einschränkungen dabei, welche Schiffe in einem Verband enthalten sein dürfen. Wenn sich ein Verband aufs Spielfeld bewegt, muß er nicht wie eine Schwadron zusammenbleiben. Alle fünf Tarnmarken müssen jedoch mindestens je ein Schiff zugeteilt bekommen, und da sie zufällig gezogen werden, ist eine gleichmäßig aufgeteilte Flotte am günstigsten. Der Zeitpunkt, an dem ein Verband eintrifft, hängt außerdem von der Geschwindigkeit seines langsamsten Schiffs ab.

KAMPFGEBIET

Eine Eskalation kann sich überall vom Interstellaren Raum bis zu tief in einem umkämpften System zutragen. Daher ist jede von beiden Spielern gebilligte Methode zum Plazieren von Himmelskörpern geeignet.

AUFSTELLUNG

Zu Beginn des Gefechts hat jeder Spieler nur einen Verband auf dem Spielfeld. Die anderen kommen später als Verstärkungen an. Jeder Spieler ermittelt zufällig eine Tarnmarke als seine anfängliche Streitmacht. Würfelt aus, wer seine Marke zuerst plaziert. Eine Marke darf überall auf dem Tisch plaziert werden, jedoch nicht innerhalb von 30 cm von einer Tischkante oder innerhalb von 60 cm von einer gegnerischen Marke.

Nachdem beide Marken plaziert wurden, werden die Schiffe der Verbände, die sie darstellen, beliebig innerhalb von 10 cm um die Marke aufgestellt.



ERSTER SPIELZUG

Nachdem alle Schiffe aufgestellt wurden, werfen beide Spieler einen W6. Der mit dem höheren Ergebnis darf sich aussuchen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnt.

SONDERREGELN

In jeder Endphase wählt der gerade am Zug befindliche Spieler zufällig eine weitere seiner Tarnmarken aus und plaziert sie an einer zufällig festgelegten Tischkante (siehe Diagramm). Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Die Marke darf nicht innerhalb von 60 cm von gegnerischen Schiffen plaziert werden.
- Wenn sich befreundete Schiffe innerhalb von 30 cm von der Tischkante befinden, muß die Marke innerhalb von 30 cm von ihnen plaziert werden.

Zu Beginn seines Spielzugs darf ein Spieler versuchen, zusätzliche Schiffe aufs Spielfeld zu bringen, indem er für jede bereits an einer Tischkante plazierte Tarnmarke einen W6 wirft. Das Mindestwurf Ergebnis, um den Verband ins Spiel zu bringen, hängt von der Geschwindigkeit seines langsamsten Schiffs ab:

| GESCHWINDIGKEIT | bis zu 20 cm | 25 cm | 30 cm oder mehr |
|--------------------------|--------------|-------|-----------------|
| Ergebnis zum Eintreffen* | 5+ | 4+ | 3+ |

*Wenn sich befreundete Schiffe innerhalb von 30 cm von der Tarnmarke befinden, addierst du +2 auf den Würfelwurf.

Wenn das Wurf Ergebnis über oder gleich der benötigten Zahl liegt, dürfen die Schiffe dieses Verbandes sich von einer beliebigen Stelle an der Tischkante innerhalb von 10 cm von der Tarnmarke aufs Spielfeld bewegen.

Mißlingt der Wurf, darf der Spieler die Tarnmarke mit der Geschwindigkeit des langsamsten Schiffs im Verband an der Tischkante entlangbewegen.

SPIELDAUER

Das Spiel endet, wenn eine Flotte sich zurückgezogen hat oder zerstört wurde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erzielen wie üblich Siegespunkte. Die Flotte mit den meisten Siegespunkten am Ende des Spiels ist der Gewinner.

SZENARIO NEUN: EXTERMINATUS

Die angreifende Flotte eskortiert Exterminatoren – Schiffe, welche innerhalb von Stunden die gesamte Bevölkerung eines Planeten vernichten oder gar sämtliches Leben einer Welt auslöschen können. Die Exterminatorflotte muß gestoppt werden, und jedes Schiff im Umkreis eilt herbei, um den bedrohten Planeten zu verteidigen.

STREITKRÄFTE

Einigt euch auf eine Punktzahl für das Spiel. Der Angreifer wählt eine Flotte bis zu diesem Punktwert aus, darunter spezielle Exterminatorschiffe. Die angreifende Flotte darf pro angebrochene 1000 Punkte ein Schiff enthalten, das zu einem Exterminator umgebaut wurde (d.h. bis zu 1000 Punkte = ein Exterminator, 1001-2000 Punkte = zwei Exterminatoren, etc.). Bestimm ein Großkampfschiff als Exterminator: Die Bugbewaffnung des Schiffs wird durch eine Armageddonwaffe ersetzt, die nur gegen Planeten und ähnliche Ziele eingesetzt werden kann (die Bugbewaffnung ist also praktisch verloren). Eine angreifende Chaosflotte kann anstelle eines modifizierten Großkampfschiffs eine aktivierte Schwarze Festung einsetzen (Regeln siehe Kapitel *Chaosschiffe*). Die Schwarze Festung muß keine ihrer Waffen aufgeben, um mit einer Armageddonwaffe bestückt zu werden.

Der Verteidiger wählt eine Flotte aus, um den Planeten zu verteidigen, und erhält im Verlauf des Spiels Verstärkungen. Der Verteidiger darf pro angebrochene 500 Punkte in seiner Flotte zusätzlich W6x10 Punkte für Planetare Verteidiger ausgeben (d.h. 10-60 Punkte für bis zu 500 Punkte an Schiffen, 20-120 Punkte für 501-1000 Punkte an Schiffen, etc). Wenn er möchte, darf der Verteidiger bis zu 25% der Punkte für seine Flotte für weitere Planetare Verteidiger ausgeben.

“Gegen die Tintenschwärze des Alls konnte ich sehen, wie die Schwarzes Herz weitertrieb und mit einem düster roten Glühen die wallenden Gasschwaden beleuchtete, die aus ihrem, geborstenen Rumpf quollen. Durch das Opticon erkannte ich, wie eine weitere Torpedosalve auf sie zuhielt. Etwa bei zweitausend eröffneten die Türme ein beeindruckendes Feuerwerk und schossen einige der Torpedos ab, doch sie teilten sich bereits, und jeder gebar einen Schwarm aus einem Dutzend kleinerer Leuchtkafer, die wie Meteore durch das Kreuzfeuer der Verteidigungstürme stürzten. Eine halbe Sekunde später schlugen sie ein, und gleißende Flammensäulen brachen aus dem Rumpf hervor. Dann erloschen die feurigen Säulen wieder und hinterließen weitere rote Pocken in der Oberfläche, doch zu unserer Überraschung drehte sich die Schwarzes Herz langsam herum und feuerte eine weitere Salve, schwächer nun, doch immer noch blendend gegen die Schwärze. Wir gingen auf maximale Geschwindigkeit, und als wir auf Backbord wendeten, um unsere Torpedos abzufeuern, gerieten wir in die sich ausbreitenden Schockwellen, die sie hinterließ. Wir schnitten in sie hinein, doch unsere Geschwindigkeit ließ unser Schiff von Bug bis Heck schwanken und erzittern. Ein besonders heftiger Einschlag traf die Brücke, vielleicht ein Stück Schrott, das zu langsam für die Schilde gewesen war. Als wir uns wieder gefangen hatten, war die Gelegenheit vorüber, unsere Torpedos abzufeuern. Aber wir hätten sie sowieso nicht mehr einsetzen können, denn durch den Schaden, den wir genommen hatten, waren die Rohre blockiert worden. Die letzten Minuten der Schlacht glichen einem Nahkampfgemetzel, denn aus allen Ecken des Alls trafen die Zerstörer nun aufeinander. Die Virago hielt nach einem Torpedolaf direkt auf uns zu, und wir passierten sie beunruhigend dicht auf Backbord.”

Fährlich Butler auf dem Zerstörer Malleus über das Ende des Chaoskreuzers Schwarzes Herz in der Schlacht von Duran.

KAMPFGEBIET

Das Gefecht findet in der Primär-Biosphäre oder inneren Biosphäre statt. Der Verteidiger plziert einen Planeten innerhalb von 150 cm von einer der kurzen Tischkanten (wirf einen W6 für die Größe: 1 = klein, 2-5 = mittel, 6 = groß) und ermittelt dann wie üblich Ringe, Monde etc. Bestimmt eine Tischkante als sonnenwärts, wie in den Regeln für Himmelskörpern beschrieben wird, und plziert dann entsprechend eurer Methode die zusätzlichen Himmelskörper.

AUFSTELLUNG

Der Großteil der Flotte des Verteidigers ist in der Nähe des Planeten stationiert, als die Feinde sich nähern, doch ein paar Schiffe oder Schwadronen sind auf Patrouille unterwegs und kommen erst später hinzu. Der Verteidiger muß pro angebrochene 500 Punkte in seiner Flotte ein Großkampfschiff oder eine Eskortschwadron auswählen, die sich auf Patrouille befindet. Diese Schiffe werden vorerst beiseitegestellt und zu Beginn des Spiels nicht plziert. Der Rest der verteidigenden Flotte darf überall auf dem Spielfeld plziert werden, jedoch nicht innerhalb von 30 cm von einer Tischkante.

Der Angreifer stellt seine gesamte Flotte innerhalb von 15 cm von der am weitesten vom Planeten entfernten Tischkante auf.

Ihr benötigt ein separates Spielfeld für den niederen Orbit, wie im Kapitel Himmelskörper beschrieben wird.



ERSTER SPIELZUG

Jeder Spieler wirft einen Würfel. Der mit dem höheren Ergebnis darf bestimmen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnt.

SONDERREGELN

Ein Exterminator muß in den niederen Orbit eintreten und innerhalb von 45 cm von der Tischkante des Planeten gelangen. Zu Beginn jedes Spielzug, in dem sich ein Exterminator innerhalb von 45 cm von der Planetentischkante befindet, wirft du einen W6. Bei einer 4 oder mehr aktiviert er seine Armageddonwaffe und löst eine Katastrophe aus, die alles Leben auf dem Planeten auslöscht! Die Verteidiger dürfen einen Exterminator immer als Ziel auswählen, es ist kein Moralwerttest nötig, wenn er nicht das nächstgelegene Ziel darstellt.

Die verteidigende Flotte würfelt zu Beginn jedes ihrer Spielzüge für die Ankunft ihrer Patrouillen. Wirf einen W6 für jedes verteidigende Großkampfschiff und jede Eskortschwadron, die sich noch nicht im Spiel befindet, und schau auf der folgenden Tabelle nach.

| Schiffsgeschwindigkeit | bis zu 20 cm | 25 cm | 30 cm oder mehr |
|------------------------|--------------|-------|-----------------|
| Ergebnis zur Ankunft | 5+ | 4+ | 3+ |

Wenn das Ergebnis über oder gleich der gezeigten Zahl liegt, kommt das Schiff als Verstärkung über eine zufällig ermittelte Tischkante aufs Spielfeld.

| | | |
|-----|---------|---|
| 2-3 | W6-WURF | 6 |
| 1 | 4-5 | |

Anmerkung: Wenn dieses Szenario als Teil einer Kampagne gespielt und der Planet vernichtet wird, würfelst du auf der folgenden Tabelle.

| W6-WURF | ERGEBNIS |
|---------|---|
| 1-3 | Das System ist nun unbewohnt, markier es entsprechend auf der Subsektorkarte. |
| 4-6 | Die Hauptwelt des Systems wurde zerstört, doch andere Planeten sind noch bewohnt. Würfel aus, als was das System nun gilt: 1-3 Agrarwelt, 4-6 Bergwerkwelt. |

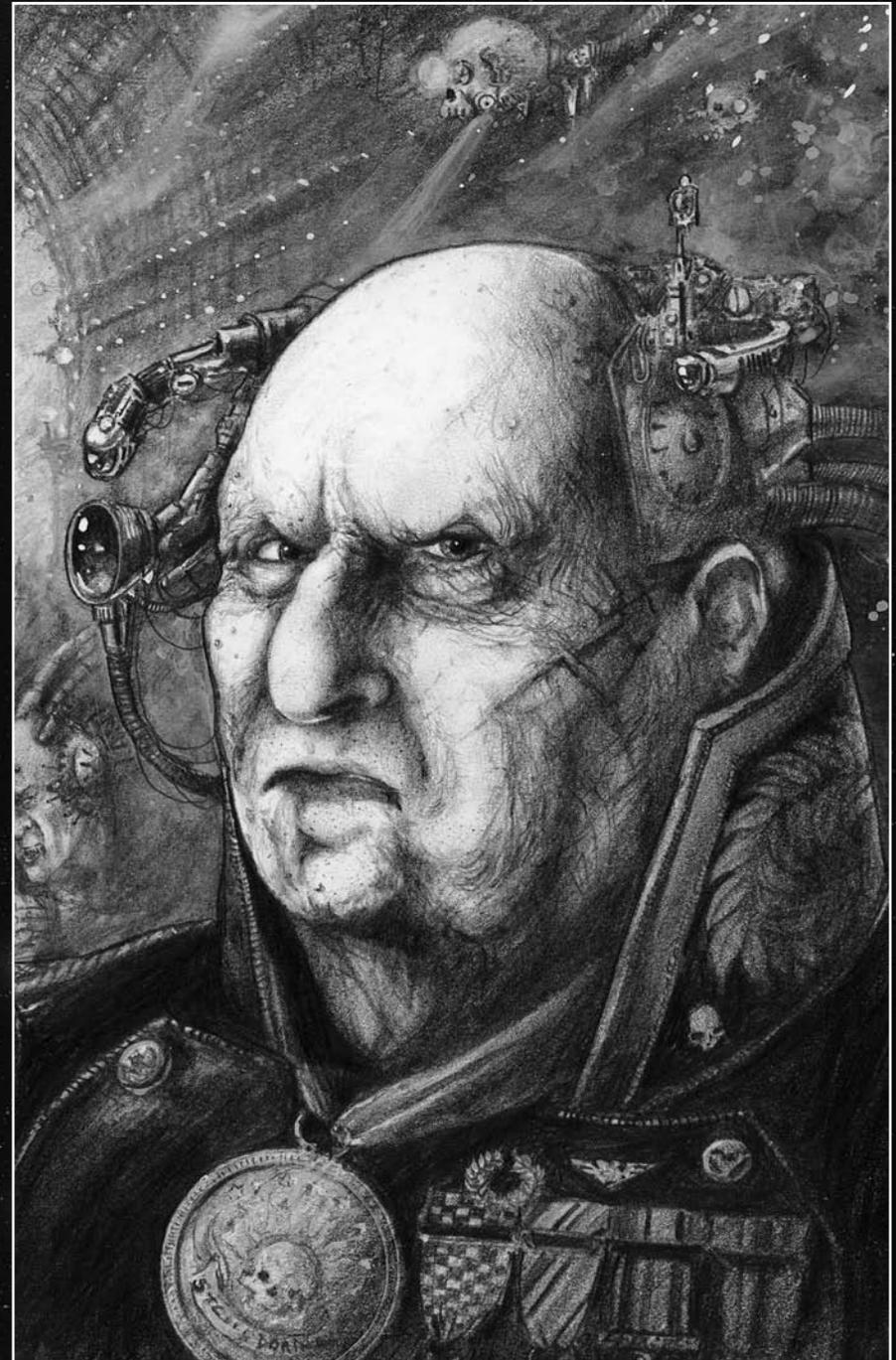
SPIELDAUER

Das Spiel endet, wenn sich eine Flotte zurückzieht oder alle Exterminatoren zerstört wurden oder ein Exterminator den Planeten vernichtet.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn eine Flotte sich zurückzieht, hat sie verloren. Wenn alle angreifenden Exterminatoren zerstört wurden, hat der Verteidiger gewonnen. Wenn der Planet zerstört wurde, hat der Angreifer gewonnen.

© 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 Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, 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.



SZENARIO ZEHN: RAUMSCHLACHT

Viele Gefechte im All werden zwischen recht kleinen Verbänden mit sehr spezifischen Zielen ausgetragen – Konvois überfallen, Überraschungsangriffe führen und so weiter. Manchmal treten sich aber auch größere Flotten gegenüber, um Grenzen zu ziehen, um ein System zu kämpfen oder sich einfach gegenseitig zu vernichten.

STREITKRÄFTE

Beide Flotten werden mit der gleichen Punktzahl ausgewählt.

KAMPFGEBIET

Raumschlachten werden meist in der primären oder inneren Biosphäre ausgetragen, um eine bestimmte Welt außer Bombardementreichweite zu halten, sie können aber praktisch überall stattfinden. Himmelskörper können auf eine von beiden Seiten akzeptierte Methode plaziert werden.

AUFSTELLUNG

Jeder Spieler muß eine der folgenden Flottenformationen auswählen. Vergleiche die beiden Formationen auf der Tabelle unten und verwendet dann die angegebene Aufstellung.

Ring: In dieser Formation soll die Flotte so weit ausgefächert werden, daß sie die gegnerische Flotte bei der Annäherung auf allen Seiten umschließen kann. Die Ringformation ist anfällig gegen eine Keilformation, die das sich zusammenziehende Netz durchbrechen kann.

Keil: Ein Keil läßt sich von komplexeren Formationen wie dem Ring und dem Kreuz leicht einschließen. Die Keilformation hält die Flotte jedoch dicht zusammen, damit sich die Schiffe gegenseitig unterstützen können, und sie ermöglicht es ihr, durch dünne feindliche Linien zu brechen.

Kreuz: Dies ist eine Formation, welche die Schiffe ausfächert, um parallel mit der gegnerischen Flotte zu fliegen, und sie für einen längeren Schlagabtausch auf der Breitseite zu halten.

| WAHL DES GEGNERS | | | |
|------------------|-----------------|---------------------|---------------------|
| DEINE WAHL | RING | KEIL | KREUZ |
| RING | B | A(d.grau)/C(d.grau) | A(d.grau)/D(d.grau) |
| KEIL | A(weiß)/C(weiß) | D(d.grau)/D(weiß) | B |
| KREUZ | A(weiß)/D(weiß) | B | B |

Anmerkungen: Bei einem geteilten Ergebnis (z.B. A(grau)/D(grau)) werfen beide Spieler einen W6, um zu ermitteln, welche Aufstellung verwendet wird. Der Spieler, dessen schnellstes Schiff eine höhere Geschwindigkeit als jedes Schiff des Gegners besitzt, addiert +1 auf sein Wurfresultat. Die Flotte mit dem besten Admiral (d.h. dem höchsten Moralwert) addiert +1 auf ihr Ergebnis. Die Flotte mit den meisten Eskortschiffen addiert +1. Der Gewinner darf entscheiden, welche Aufstellung verwendet wird.

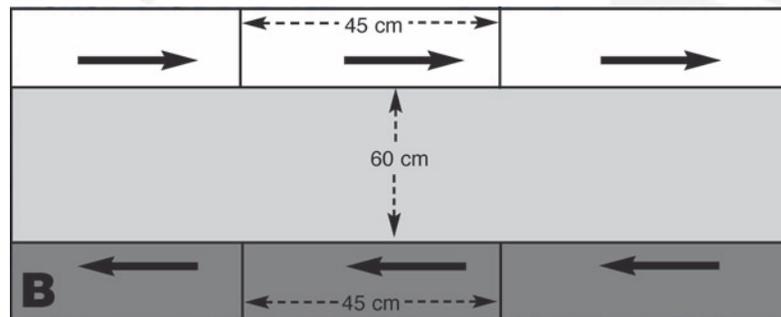
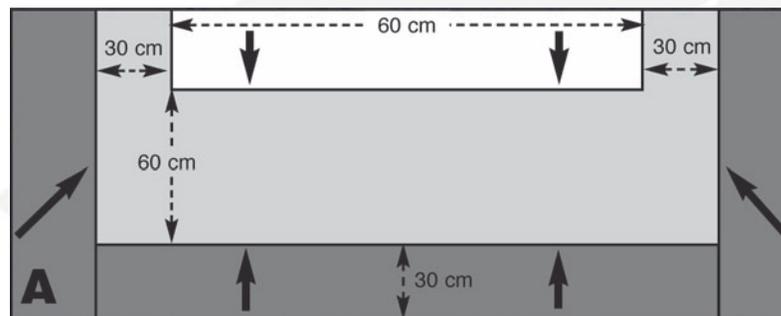
Nachdem die Aufstellung festgelegt wurde, werfen beide Spieler einen W6, und der mit dem niedrigeren Ergebnis muß als erster eine Schwadron oder ein Schiff in seiner Aufstellungzone plazieren. Die Spieler wechseln sich dann damit ab, Schiffe oder Schwadronen in ihren Aufstellungszonen zu plazieren, bis alle Streitkräfte aufgestellt worden sind.

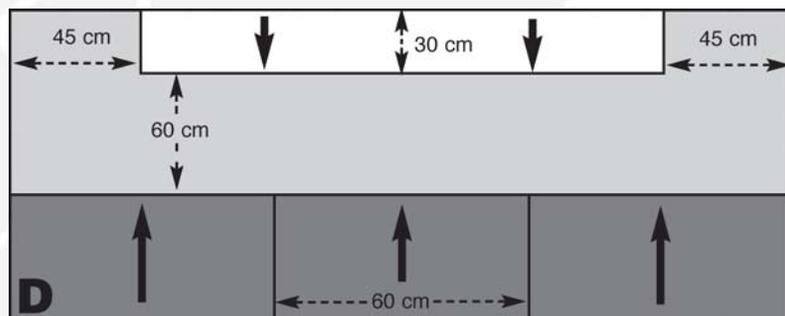
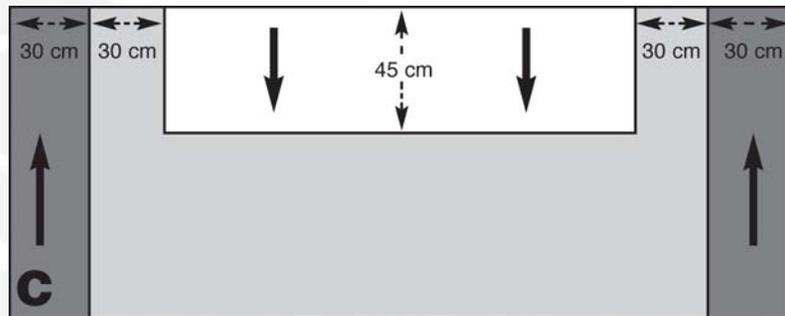
Zonen

Bei manchen Aufstellungsvarianten werden die Aufstellungszonen der Flotten in mehrere Zonen unterteilt. Wo dies der Fall ist, muß eine Flotte in jeder Zone mindestens ein Schiff oder eine Schwadron aufstellen.

Ausrichtung

Die Aufstellungsdiagramme zeigen Pfeile, welche die Flugrichtungen der gegnerischen Flotten anzeigen. Wenn die Schiffe aufgestellt werden, müssen sie so ausgerichtet werden, daß sie in Richtung der Pfeile in ihrer Zone fliegen.





ERSTER SPIELZUG

Nachdem alle Schiffe aufgestellt wurden, werfen beide Spieler einen W6, und der mit dem höheren Ergebnis kann sich aussuchen, ob er den ersten Spielzug als erster oder zweiter beginnt.

SPIELDAUER

Das Spiel endet, wenn eine Flotte sich zurückgezogen hat oder zerstört wurde.

SIEGESBEDINGUNGEN

Beide Flotten erzielen wie üblich Siegespunkte, und die Flotte mit den meisten Siegespunkten ist der Gewinner.

“Flotte in volle Gefechtsbereitschaft. Schwadron Balthazar und Melchior ausbrechen und einkreisen. Crudelis Position auf Steuerbord einnehmen. Vigilantia zur Unterstützung auf Backbord von Schwadron Melchior. Gefechtsgeschwindigkeit voraus. Waffenluken öffnen. Hauptbatterien laden und Lanzen scharfmachen. Flieger in sofortige Startbereitschaft. Preiset den Imperator, diesmal werden sie uns nicht entkommen!”

Admiral Mourndark, Kommandant der Legatus Stygies bei der dritten Schlacht von Savaven



FLOTTENOFFIZIER

NEBENMISSIONEN

Jeder Spieler darf eine Nebenmission ermitteln, wenn er möchte (in einer Kampagne **muß** jeder Spieler eine Nebenmission ermitteln). Wirf einen W6. Bei einer 1-2 würfelst du auf der Tabelle "Vermächtnisse des Krieges". Bei einer 3-4 würfelst du auf der Tabelle "Zufallsereignisse". Bei einer 5-6 würfelst du auf der Tabelle "Geheimaufträge".

Jede Nebenmission umfaßt zusätzliche Siegesbedingungen, die mit deiner Hauptmission zusammenpassen können oder auch nicht. Wenn du ein Gefecht mit Nebenmissionen spielst, gibt es vier verschiedene Siegesergebnisse, abhängig davon, ob du die Hauptmission gewinnst und die Nebenmission erfüllst.

RUHM

Wenn du in einer Kampagne spielst, kannst du für Erfolg oder Scheitern deiner Nebenmission Ruhm gewinnen oder verlieren. Dies wird wie folgt nach der Mission in Klammern angegeben: (gewonnener Ruhm für Erfolg/ verlorener Ruhm für Scheitern). Bei der Mission *Verlängerter Einsatz* bedeutet die (+1/0) zum Beispiel, daß du einen zusätzlichen Punkt Ruhm erhältst, wenn du die Mission schaffst, aber keinen Ruhm einbüßt, wenn es dir nicht gelingt.

ERREICHTE ZIELE

Haupt- und Nebenmission erfüllt

Hauptmission erfüllt, Nebenmission gescheitert

Hauptmission gescheitert, Nebenmission erfüllt

Haupt- und Nebenmission gescheitert

ENDERGEBNIS

Heroischer Sieg!

Man wird sich deiner noch lange als herausragender Kommandant erinnern. Legenden werden sich um deine Taten ranken, und deine Taktiken werden künftigen Generationen zur Lehre dienen.

Sieg!

Dein Ruhm wächst, und du wirst berühmt als jemand, der trotz kleinerer Rückschläge und zahlloser Ablenkungen jeden Auftrag erfüllt. Dein Name wird zum Synonym für solide Taktiken und einen festen Führungsstil.

Heroische Niederlage!

Du bist bekannt dafür, daß du immer wieder ehrenvoll aus den Klauen der Niederlage entkommst. Es kursieren Geschichten von aussichtslosen Situationen und unvorhersehbaren Umständen. Dein Mut und deine Entschlossenheit sind legendär.

Beschämende Niederlage!

Dein Name ist gleichbedeutend mit Inkompetenz und Versagen. Nach deinem Tod wird dich niemand vermissen. Dies ist ein schwarzer Tag für dein Volk...

Viele Flottenkommandanten und Kapitäne sind fähige Taktiker und Strategen, doch einige der besten Pläne werden oft aus schierer Verzweiflung geboren. Kapitän Cornwallis von der Invictus rampte ein von ihm beschädigtes Chaosschiff, als es gerade seine Warptriebwerke aktivierte. Die beiden Schiffe verkeilten sich ineinander, und während sie durch den Warp trieben, gelang es mehreren Entertrupps des imperialen Kreuzers, dem Chaosschiff den Todesstoß zu versetzen.

Es gibt auch mehrere Berichte über Bomberbesatzungen, die Selbstmordangriffe auf feindliche Schiffe flogen, indem sie ihre Flieger in das Ziel steuerten, nachdem ihre Bomben- und Raketenvorräte erschöpft waren. Auf ähnliche Fälle trifft man bei Entermanschaften. Nachdem sie das feindliche Schiff geentert haben, programmieren sie ihre Boote auf Selbstzerstörung, um klaffende Löcher in die Hülle des Zielschiffs zu sprengen, und kämpfen dann bis zum letzten Mann, um so viel internen Schaden zu verursachen, wie nur möglich.

VERMÄCHTNISSE DES KRIEGES

WURF NEBENMISSION

- 1 **Zielübungen:** In den meisten Schlachten ging der Sieg an die Flotte mit den besttrainierten Schützen. Viele Flottenkommandanten befahlen ihren Kapitänen, sich vor allem anderen auf Waffenübungen zu konzentrieren. Wirf einen W6 für jedes Großkampfschiff in deiner Flotte. Bei einer 4, 5 oder 6 erhält das Schiff einen Moralwertbonus von +1, wenn es versucht, den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* zu geben. *Beweis die Klugheit deiner Befehle und bring jedem feindlichen Großkampfschiff mindestens einen Punkt Schaden bei (+1/-1).*
- 2 **Verlängerter Einsatz:** Gegen Ende des Gothic-Krieges befanden sich beide Seiten in schlechter Verfassung. Oft mußten Schiffe noch mit Schäden aus dem letzten Kampf ins Gefecht gehen oder litten unter ernsthaftem Mangel an Personal und Munition. Wirf einen W6 für jedes Großkampfschiff in deiner Flotte. Bei einer 1 beginnt es das Spiel mit W3 Punkten Schadenskapazität weniger als normal. Bei einer 2 erleidet es eine Modifikation von -1 auf den Moralwert bei Tests für die Sonderbefehle *Zielerfassung aktivieren* und *Flugkörper nachladen*. Bei einer 3+ ist das Schiff unbeeinträchtigt. *Zerstör/beschädige mehr Punkte an Schiffen, als du verlierst (+1/0).*
- 3 **Blutsbande:** Schiffskapitäne, die über eine längere Zeit zusammengearbeitet haben, entwickeln eine feste Kameradschaft. Sie sind bereit, ihre Mannschaft zu besonderen Leistungen anzutreiben, um einen gefallenen Kameraden zu rächen. Wenn die Flotte allerdings zu viele Schiffe verliert, leidet die Moral stark darunter. Wenn eines deiner Großkampfschiffe beschädigt oder zerstört wird, erhalten alle anderen Großkampfschiffe in deiner Flotte im nächsten Spielzug +1 auf ihren Moralwert. *Beende das Gefecht mit weniger als der Hälfte deiner Großkampfschiffe beschädigt oder zerstört (+1/-1).*
- 4 **Eingespieltes Team:** Eine Flotte, die lange unter demselben Kommandanten gedient hat, lernt seine Pläne und Gedankengänge kennen. In manchen Fällen kann sie sogar die Befehle des Flottenkommandanten voraussehen. Jedes Schiff im Umkreis von 30 cm um das Schiff deines Flottenkommandanten darf seinen Moralwert statt des eigenen verwenden. *Das Schiff deines Flottenkommandanten muß das Gefecht mit mindestens 75% seiner ursprünglichen Schadenskapazität beenden, damit die Untergebenen nicht ihr Vertrauen in ihn verlieren (+1/0).*
- 5 **Keine Gnade!** Als der Konflikt sich hinzog, eskalierte der Zermürbungskrieg zu ungekannten Ausmaßen. Oft wurden Flotten nur mit dem einen Ziel in die Schlacht geschickt, den Gegner aus den Sternen zu schießen! *Mindestens die halbe Punktstärke der gegnerischen Flotte muß zerstört/beschädigt werden (+1/-1).*
- 6 **Blutrache:** Im Verlauf des Krieges wurden Welten niedergebrannt und ganze Bevölkerungen versklavt oder ausgelöscht. Feindliche Schiffe wurden für ihre Untaten berüchtigt, so daß es einen Moralschub gab, wenn eines von ihnen zerstört wurde. *Bestimm ein gegnerisches Großkampfschiff als Objekt deiner Rache. Zerstör oder beschädige dieses Schiff (+1/-2).*

ZUFALLSEREIGNISSE

WURF NEBENMISSION

- 1 **Meteorsturm!** Meteorstürme waren eine wichtige Ursache von Schäden an Schiffen. Wirf einen W6 für jedes Großkampfschiff in deiner Flotte. Bei einer 1, 2 oder 3 wirfst du dann einmal auf der Kritischen Schadenstabelle und wendest das Ergebnis zu Beginn des Spiels auf das Schiff an. *Es gibt keine besonderen Siegesbedingungen. Wenn du es schaffst, mit einer so zugerichteten Flotte zu gewinnen, bist du ein Held, wenn du es nicht schaffst, wirst du für schlechte Navigation und mangelnde Anpassungsfähigkeit gerügt (+3/-2).*
- 2 **Signalschwierigkeiten:** Wegen der erhöhten Warpsturmaktivität konnten die Astropathen häufig nicht zwischen den Sternensystemen kommunizieren, so daß stattdessen Eskortschiffe die Meldungen überbringen mußten. Du darfst Wiederholungswürfe für Flottenkommandanten nur für Schwadronen einsetzen, von denen ein Schiff sich im Umkreis von 30 cm vom Schiff deines Flottenkommandanten befindet. *Wenigstens die Hälfte der Eskortschiffe deiner Flotte müssen das Gefecht überstehen (+1/-1).*
- 3 **Unerwartete Hilfe:** Viele Schiffe wurden in kleineren Verbänden für weitreichende Patrouillen oder als Erkundungsflotten eingesetzt. In etlichen Schlachten wurde die eine oder die andere Seite unerwartet verstärkt, indem eine Gruppe dieser Schiffe oder Schwadronen auftauchte. Du darfst ein einzelnes Großkampfschiff oder eine Schwadron im Wert von maximal W3x50 Punkten zu deiner Flotte hinzufügen, bevor das Spiel beginnt. *Wenigstens ein Schiff dieser Verstärkungen muß das Spiel überstehen, ohne beschädigt zu werden, damit es seine Mission fortsetzen kann (0/-2).*
- 4 **Navigationshindernisse:** Asteroidenfelder und Gaswolken können einer Flotte helfen oder sie behindern, je nachdem, wie man ihre Deckung nutzt. Wirf einen W6:
W6 Auswirkung
 1-2 Plazier eine zusätzliche Gas-/Staubwolke auf dem Spielfeld
 3-4 Plazier zwei zusätzliche Gas-/Staubwolken auf dem Spielfeld
 5 Plazier ein zusätzliches Asteroidenfeld auf dem Spielfeld
 6 Plazier ein zusätzliches Asteroidenfeld und W3 Gas-/Staubwolken auf dem Spielfeld
Es gibt keine besonderen Siegesbedingungen. Wenn du gewinnst, wirst du dafür gepriesen, wie gut du dein Umfeld gegen deinen Feind ausgespielt hast, verlierst du, wirst du dafür verflucht, daß du kein besseres Schlachtfeld gewählt hast (+1/-1)!
- 5 **Neuer Kapitän:** Schiffskapitäne, die sich in der Schlacht bewährt haben, werden oft auf größere, besser bewaffnete Schiffe versetzt. Dies bedeutet, daß die alte Besatzung des Kapitäns sich erst an den neuen Kommandanten gewöhnen muß. Ermittle zufällig eines deiner Großkampfschiffe (nicht jedoch das Schiff des Flottenkommandanten). Dieses Schiff verliert für das Gefecht einen Punkt von seinem Moralwert. *Das ermittelte Schiff muß gegnerische Schiffe im Wert von mindestens der Hälfte seiner Punktkosten beschädigen oder zerstören (+1/-1).*
- 6 **Feindliche Pläne:** Entermanschaften entdecken gelegentlich feindliche Einsatzpläne. Jedesmal, wenn du eine Enteroaktion gegen ein feindliches Großkampfschiff durchführst, wirfst du einen W6. Bei einer 4 oder mehr wurden die Pläne des Gegners gefunden. Addier +1 auf den Wurf, wenn du das Schiff des feindlichen Flottenkommandanten enterst. *Du mußt die Schlachtpläne des Gegners erbeuten (+1/-1).*

GEHEIMAUFRÄGE

WURF

NEBENMISSION

- 1** **Überraschungsschlag!** Viele Gefechte wurden durch pure Feuerkraft und große Waffen entschieden, doch beinahe genauso viele wurden von Flotten gewonnen, die andere auf dem Weg zu ihrem Ziel überrascht haben. Ein Flottenkommandant, der seinen Gegner solchermaßen überrumpeln kann, muß diesen Vorteil maximal ausnutzen, bevor er sich organisieren kann. Die gegnerische Flotte kann für die ersten W3 Spielzüge keine Sonderbefehle einsetzen. *Es gibt keine besonderen Siegesbedingungen. Wenn du gewinnst, wird deine gerissene Taktik im ganzen Sektor gerühmt; wenn du verlierst, wirst du für dein überhastetes Handeln und deinen schlecht durchdachten Plan kritisiert (+2/-2).*
- 2** **Spionage:** Spione und Verräter fanden sich in fast jeder Flotte im Gothic-Krieg. Meist waren sie nur dazu von Nutzen, um die gegnerische Flotte über strategische Bewegungen zu informieren, doch gelegentlich konnten sie auch den Schlachtplan des Flottenkommandanten für ein bevorstehendes Gefecht auskundschaften und diese Information an die andere Seite weitergeben. Du erhältst für dieses Gefecht einen zusätzlichen Wiederholungswurf für den Flottenkommandanten.
Bestimm ein gegnerisches Großkampfschiff, auf dem sich dein Informant befindet. Du mußt dieses Schiff entern oder mindestens eine Sabotageaktion gegen es durchführen, um den Informanten herauszuholen (0/-1).
- 3** **Experimentelles Schiff:** Beide Seiten versuchten zahlreiche Tricks, um einen Vorteil gegenüber ihrem Gegner zu erringen. Strategien und Taktiken wurden geändert, und auch mit dem Schiffsdesign selbst wurde experimentiert. Viele Schiffe wurden mit modifizierten Waffensystemen, Triebwerken oder Schildgeneratoren ausgestattet, und ihre Leistung wurde genau beobachtet. Selbst wiederentdeckte Technologie aus längst vergangenen Zeiten oder außerirdische Artefakte wurden manchmal in Schiffe eingebaut. Unglücklicherweise gab es keine perfekte Kombination, und wann immer etwas verbessert wurde, mußte etwas anderes geopfert werden, damit das neue System lief. Bestimm zufällig ein Großkampfschiff in deiner Flotte. Dieses Schiff wurde kürzlich mit einem experimentellen System ausgestattet, das noch in der Hitze des Gefechts getestet werden muß. Wirf einen W6 auf jeder der folgenden Tabellen und sieh, wie das Schiff modifiziert wurde (wiederhol den Wurf für eine Nebenwirkung, die der Verbesserung entgegenwirkt):
- | W6 | Verbesserung | W6 | Nebenwirkung |
|----|--|----|---|
| 1 | Alle Waffenbatterien/ Lanzen +50% Reichweite | 1 | -1 Schild |
| 2 | +1 Schild | 2 | Alle Waffenbatterien/ Lanzen haben nur 50% ihrer Reichweite |
| 3 | Geschwindigkeit +5 cm | 3 | -2 Schadenskapazität |
| 4 | +2 Schadenskapazität | 4 | Geschwindigkeit -5 cm |
| 5 | Schiff darf 90° Drehungen durchführen | 5 | -1 Moralwert |
| 6 | +1 Moralwert | 6 | Feuerkraft der Waffenbatterien/ Lanzen nur 50% Stärke (aufgerundet) |
- Du mußt verhindern, daß das experimentelle Schiff beschädigt oder zerstört wird, so daß es nach dem Gefecht untersucht und Lehren aus seiner Leistung gezogen werden können (+1/-1).*
- 4** **Spezialmission:** Häufiger wurden einzelne Schiffe von der Hauptflotte abbeordert, um Spezialmissionen zu unternehmen. Diese reichten vom Transport von Jägern und Bombern über kleine Überfälle bis zum Überstellen von imperialen Agenten wie Inquisitoren oder Assassinen an ihre geheimen Einsatzorte. *Bestimm eines deiner Großkampfschiffe zum Ausführen der Spezialmission. Du mußt verhindern, daß dieses Schiff beschädigt oder zerstört wird (+1/-1).*
- 5** **Attrappe:** Beide Seiten haben im Verlauf des Krieges gelegentlich Schiffsattrappen benutzt, um den Feind abzulenken und zu verwirren. Oft waren dies alte Schiffe, die schon lange nicht mehr im Dienst waren, oder Transporter, die so umgestaltet wurden, daß sie von außen Kriegsschiffen ähnelten. Sie hatten nur eine Notbesatzung, und ihre Aufgabe lautete, feindlichen Beschuß auf sich zu ziehen und die Aufmerksamkeit von den wirklichen Kriegsschiffen abzulenken. Du darfst deiner Flotte ein zusätzliches Großkampfschiff hinzufügen. Dieses Schiff besitzt allerdings die Werte eines Transporters. Sag deinem Gegner nicht, welches Schiff die Attrappe ist, bis es zum ersten Mal beschossen wird oder selbst schießt. Die Attrappe bringt Null Siegespunkte. *Wenn der Gegner mit einem Großkampfschiff auf die Attrappe schießt, war dein Trick erfolgreich. Tut er es nicht, ist der Plan mißlungen (+1/-1).*
- 6** **Blitzangriff:** Der Konflikt war ein langgezogener Zermürbungskrieg, doch manchmal war auch Geschwindigkeit von ausschlaggebender Bedeutung. Wenn eine Flotte schnell und hart genug zuschlug, konnte sie ihr Ziel erreichen, bevor feindliche Schiffe in der Umgebung die Möglichkeit hatten, zu reagieren. Wenn ein Angriff schnell abgewehrt wurde, konnte eine Gegenoffensive die Flotte des Feindes zerschlagen. *Wirf 2W6. Dies ist die Anzahl der Spielzüge, in der du das Spiel gewinnen mußt. Wenn du nicht innerhalb dieser Zeit gewinnst, ist deine Nebenmission gescheitert, denn dein Sieg ist nun nicht mehr so bedeutsam (+1/-1).*

DIE GALAXIS IM 41. JAHRTAUSEND



Seit nunmehr zehntausend Jahren besteht das Imperium der Menschheit unter der Herrschaft und Führung des unsterblichen Imperators von Terra. Die Menschheit bewohnt über eine Million Welten, die verstreut über die gesamte Galaxis liegen, und kämpft einen stetigen Überlebenskampf gegen dämonische Entitäten, grausame Aliens und innere Unruhen. Das Leben im Zeitalter des Imperiums ist ständigen Bedrohungen ausgesetzt; Kriege sind an der Tagesordnung, und jeden Tag sterben Millionen Diener des Imperiums, die ihre Leben für die Zukunft der Menschheit opfern.

Die Größe des Imperiums liegt jenseits jeder menschlichen Vorstellungskraft. Es liegt verstreut über Zehntausende von Lichtjahren, und seine Armeen bestehen aus Milliarden von Soldaten. Die mächtige Verwaltung des Adeptus Terra, vielen nur als die Priesterschaft bekannt, versucht einen Überblick über die riesigen Informationsmassen zu bringen, die sich tagtäglich ansammeln – Berichte von Kriegen und Kämpfen, Steuern von fernen Planeten, Männer und Material, die über Tausende von Lichtjahren hinweg befördert werden – aber wirklich zu versuchen, ein so gewaltiges Reich zu verstehen, heißt den Wahnsinn zu sich einzuladen.

DER WARPRAUM

Die menschliche Kolonisierung der Galaxis verdankt einen Großteil ihrer Errungenschaften dem Warp, einem alptraumhaften Reich unvorstellbaren Grauens. Der Warpraum existiert parallel zum materiellen Universum und bildet eine völlig aus treibenden Energien und formlosen Geistern bestehende Dimension. Im Warpraum gibt es keine Zeit, keine Entfernungen, nur ein in ständiger Bewegung befindliches Immaterium. Ein mit Warptrieb ausgestattetes Sternenschiff kann durch die Barriere brechen, die das reale Universum vom Warp trennt, und sich damit vom normalen Fluß der Zeit lösen. Nur durch Warpreisen können die Menschen die Entfernungen zwischen den Sternen zu Lebzeiten überbrücken, obwohl auch eine Warpreise nicht ohne Zeitverzögerung stattfindet. An Bord eines Schiffs kann ein einzelner Monat verstreichen, während in der materiellen Welt zwischen sechs Monate und bis zu mehrere Jahre vergehen. Das kann dazu führen, daß Entsatzarmeen, die auf Hilferufe hin ausgesandt wurden, oft

Wochen, Monate oder sogar Jahre zu spät kommen, was nur weiter zur Anarchie und Verwirrung in den Hunderten von Kriegen führt, die in der ganzen Galaxis toben.

NAVIGATION IM WARP

Es ist möglich, mit einiger Genauigkeit kurze Warpsprünge zwischen 4 und 5 Lichtjahren zu unternehmen, aber bei größeren Entfernungen ist es nötig, das Schiff durch den Warp selbst zu steuern. Der Warp ist wie ein Ozean – es gibt Strömungen und Gezeiten, die beachtet, und Stürme, die umgangen werden müssen. Im Imperium sind einzig die mutierten Navigatoren in der Lage, die veränderlichen Ströme des Warp wahrzunehmen und ein Schiff durch sie hindurch zu seinem ultimativen Bestimmungsort zu steuern.

Doch selbst die Navigatoren benötigen einen Bezugspunkt. Dieser wird durch ein mächtiges Leitsignal erzeugt, das als Astronomican bekannt ist.

Das durch den Verstand von zehntausend speziell ausgebildeten Psionikern auf Terra erschaffene Astronomican reicht über 70.000 Lichtjahre weit bis zu den äußersten Ausläufern der Galaxis. Ein Navigator kann das Signal des Astronomicans spüren und zur Ermittlung seines Kurses benutzen. Als weitere Unterstützung dienen ihm schwächere astropathische Signalgeber, die stark befahrene Schifflinien markieren oder die Navigation durch trügerische Bereiche des Warp erleichtern.

“Es ist mir verboten, von dem zu berichten, was ich im Großen jenseits erblicke. Ich könnte das Unvorstellbare andeuten, halb sichtbare Festungen in der Ferne, Flüsse, die in sich selbst hineinfließen, Mutterliebe und Kinderhaß in stofflicher Form. Doch nicht im Mindesten würdest du verstehen, wie es wirklich ist.”

Varentias Jugold vom Navis Nobilitas

DIE IMPERIALE RAUMFLOTTE

Fast jedes Raumschiff des Imperiums ist Teil der Imperialen Flotte, die der Priesterschaft untersteht. Die kleine Handvoll an Schiffen, die nicht dazu gehören, stammen von besonderen Organisationen wie dem Adeptus Mechanicus, den Space Marine Orden und der Inquisition, oder einer kleinen Zahl angestammter und ehrenwerter Handelsfamilien. Selbst die Regimenter der Imperialen Armee müssen sich der Imperialen Flotte anvertrauen, sie zu fernen Kriegsherden zu transportieren. Diese riesige Flotte unterteilt sich in die zivilen Schiffe der Handelsflotte und die Kriegsschiffe der Imperialen Raumflotte.

Um die Organisation zu entlasten, unterteilt sich das Imperium in fünf Segmentae Majoris, von denen jedes über seine eigene Handelsflotte und Raumflotte verfügt. Diese Flotten sind im Flottenhauptquartier eines Segmentums stationiert – Mars für das Segmentum Solar, Kar Duniash im Ultima Segmentum, Bakka im Segmentum Tempestus, Hydraphur im Segmentum Pacificus und Cypra Mundi im Segmentum Obscurus. Die Oberkommandierenden der Segmentumflotten, die Hochadmiräle, sind mächtige Persönlichkeiten, manchmal sogar Mitglieder des legendären Hohen Senats zu Terra. Der von Menschen besiedelte Weltraum unterteilt sich ferner in Sektoren, die meistens aus einem quadratischen Bereich mit ungefähr 200 Lichtjahren Seitenlänge bestehen. Jeder Sektor ist wiederum in kleinere Subsektoren unterteilt, die ungefähr 10 bis 20 Lichtjahre Durchmesser und um dichtbesiedelte Sternhaufen, wichtige Welten oder Knotenpunkte stark befahrener Schifffahrtslinien durch den Warp angesiedelt sind. Die Bereiche zwischen den einzelnen Subsektoren und Sektoren – unerforscht oder unbesiedelt, von Außerirdischen beheimatet, durch Warpstürme unzugänglich gemacht oder ähnliches – werden als unerschlossener Raum bezeichnet und umfassen einen weitaus größeren Teil der Galaxis, als den von Menschen kontrollierten.

Für alle praktischen Belange ist die Gefechtsflotte eines Sektors, auch Sektorflotte genannt, die größte

einsatzfähige Raumstreitmacht und untersteht dem Kommando eines Großadmirals. Jede Sektorflotte unterteilt sich weiter in einzelne Kampfgruppen. Kampfgruppen stellen keine permanenten Flotten dar, sondern bilden vielmehr Einsatzgruppen für bestimmte Aufgaben, zum Beispiel als Geleitschutz oder Patrouillenflotte. Ein paar Kampfgruppen sind schon fast als feste Institutionen anzusehen, wie zum Beispiel die berühmte 1./Terra Schlachtkreuzerarmada, aber der Großteil wird je nach Erfordernis zusammengestellt und später wieder aufgelöst. Abhängig von ihrer Größe und Aufgabe kann die Kampfgruppe von einem erfahrenen Kapitän oder Kommodore, einem Vizeadmiral oder Admiral, oder manchmal sogar dem Großadmiral selbst kommandiert werden.

KRIEGSSCHIFFE DES IMPERIUMS

Jede Sektorflotte besteht aus zwischen fünfzig und fünfundsiebzig Kriegsschiffen unterschiedlicher Größe, obschon einige Sektoren über eine größere oder kleinere Anzahl verfügen, abhängig davon, wie vieler Feinde sich der Sektor erwehren muß. Neben diesen Zerstörern, Fregatten, Kreuzern und Schlachtschiffen hat eine Sektorflotte außerdem Zugriff auf eine Reihe kleinerer Raumfahrzeuge wie Transporter, Shuttles, Botenschiffe und weitreichende Patrouillenboote. Neben diesen Sternenschiffen wird ein Sektor außerdem von zahlreichen Schiffen geschützt, die über keinen Warpantrieb verfügen, wie zum Beispiel Raumboote und Panzerboote. Diese werden zusätzlich von stationären Verteidigungsanlagen unterstützt – Raumstationen, orbitalen Verteidigungsplattformen, bodengestützten Raumabwehrlasern und Raketensilos sowie orbitalen Minenfeldern

Dies mag auf den ersten Blick wie eine schlagkräftige Armada wirken, aber das Gebiet, das sie abzudecken hat, ist gewaltig, und die Raumflotte muß in der Lage sein, vielfältigen und schwierigen Aufgaben nachzukommen. Ein durchschnittlicher Sektor, zum Beispiel in einem der galaktischen Spiralarme, in denen die

menschliche Besiedelung am dichtesten ist, deckt ein Gebiet von 8.000.000 Kubiklichtjahren ab, in dem zehntausende von Sternen liegen. In dieser unvorstellbaren Weite des Raums verfügt nur ein kleiner Bruchteil von Systemen über Planeten, und nur ein kleiner Bruchteil dieser ist wiederum bewohnt oder zumindest bewohnbar. Die Schiffe der Sektorflotte müssen dennoch das gesamte Gebiet von Feinden freihalten, Handelsschiffe vor Piraten schützen, Armeen der Imperialen Streitkräfte transportieren und eskortieren, sowie kämpfenden Bodentruppen orbitales Unterstützungsfeuer liefern, ganz zu schweigen von routinemäßigen Erkundungs- und Patrouillemissionen.

Der Wirbel des Chaos

Obwohl der Warp eine eigene Dimension ist, die normalerweise getrennt vom materiellen Universum liegt, gibt es ein paar Bereiche in der Galaxis, an denen die Barriere zwischen Warp und Realraum durchbrochen ist und sich die beiden Universen überlappen. Diese Regionen bestehen aus gewaltigen, energetischen Wirbelstürmen, in denen die Gesetze der Physik aufgehoben sind und die rohen Energien des Warp ungehindert in das Realuniversum eindringen können. Der Wirbel des Chaos ist der größte dieser Stürme, ein von schweren Erschütterungen heimgesuchtes Gebiet, in dem Alpträume und Realität nebeneinander existieren – Welten mit Meeren voller Blut und brennendem Firmament; Monde, die ihren Schmerz in den Äther hinausschreien; Sterne, die über den Himmel ziehen und in gewaltigen Supernovas explodieren. Der Wirbel des Chaos bildet den Sammelpunkt für die meisten Anhänger des Chaos, die sich vom Imperator abgewandt und ihre Seelen uralten Göttern verschrieben haben, um im Gegenzug Macht und Unsterblichkeit zu erlangen. Vom Wirbel des Chaos aus unternehmen diese vom Rachedurst verzehrten Verräter Vorstöße in das Imperium, um dessen Niedergang herbeizuführen, um Recht und Ordnung hinwegzufegen und durch Chaos und Anarchie zu ersetzen.

“Dies ist der Ort.” Die Stimme des Hexers war wenig mehr als ein trockenes Wispern.

Die kleine Streitmacht aus Chaos Space Marines stand auf einer verwitterten Lichtung. Das Gras zu ihren Füßen war schwarz, und die Bäume hingen träge im Wind, als hätte man ihnen jegliche Lebenskraft entzogen. In der Mitte der Lichtung erhob sich ein felsiger Hügel mit einem kleinen Höhleneingang. Dunkler, zähflüssiger Rauch drang in schwülstigen Schwaden aus diesem Loch hervor, und sein ranziger Gestank lag schwer auf dem verstärkten Geruchssinn der Abtrünnigen.

Abaddon trat vor und starrte in den Höhleneingang hinein, als ob er eine heimliche, verschlagene Kreatur dazu auffordern wolle, sich ihm zum offenen Kampf zu stellen. “Ich werde allein gehen. Wartet hier und haltet die Augen offen!” befahl der Kriegsherr.

Als Abaddon ins Innere trat, wurde er von zwielichtiger Schwärze umfaßt, da es die sterbende Sonne dieses Planeten kaum vermochte, mehr als die ersten paar Meter der Höhle auszuleuchten. Seine genetisch verbesserten Augen gewöhnten sich jedoch schnell an die Düsternis, und es dauerte nur einen kurzen Moment, bis er seine Umgebung glasklar wahrnahm. Die Höhle war mit widerwärtigen Dekorationen geschmückt – Tier- und Menschenschädeln, auf Haken gespießten Innereien und mit verrottenden Pflanzen behängten Ketten. Ein Windspiel aus ausgehöhlten Knochen hing von der Decke. In einige der Knochen waren Löcher gebohrt worden, durch die nun der feine Wind pfiff und ein leises, klagendes Wimmern in das Geräusch der aneinanderklappernden Knochen mischte. Den Kriegsherrn beeindruckte dies wenig. Solcherlei Tand mochte einfache Sterbliche mit Angst erfüllen, er dagegen führte seit zehntausend Jahren einen immerwährenden Krieg, war über Hunderte von Schlachtfeldern gezogen, über die zerschmetterten Leiber seiner Feinde hinweg. Ganze Planetenbevölkerungen waren in seinem Namen versklavt oder ausgelöscht worden. Von diesem Ort hatte er nichts zu befürchten.

Der Rauch entstieg einer kleinen Feuerstelle in der Mitte der Höhle, in der undefinierbare, giftige Stoffe brannten, die ein dunkles, purpurfarbendes Leuchten lieferten, das die Schatten eher zu verstärken schien, als wirkliches Licht zu spenden. In der Dunkelheit konnte Abaddon eine gebückte Gestalt beim Feuer ausmachen. Sie war in Lumpen gewandet, die einst einmal von grüner Farbe gewesen sein mochten, doch nun zu einem schmutzigen Grau verblaßt und mit Staub, Dreck und Blut befleckt waren.

“Seid gegrüßt, herrlicher Abaddon, dreifach Verfluchter, Vernichter von Welten.” Ihre kratzige Stimme versagte und ging in eine Welle trockenen Hustens über. Abaddon trat in die Hauptkammer und baute sich hinter der Gestalt auf.

“Du weißt, warum ich hier bin, Hexe. Sag mir, was ich wissen muß!” verlangte er mit einem bedrohlichen Grollen in seiner Stimme.

Die Gestalt wandte ihren Kopf und zog ihre abgenutzte Kaputze zurück. Das Gesicht der Frau war von Runzeln und tiefen Furchen gezeichnet, ihr Kopf kahl bis auf einige wenige Strähnen weißen Haars. Ihre Augenhöhlen waren leer – eingeschrunppte Löcher, aus denen noch immer ein kleiner Rinnsal zähflüssigen Blutes troff.

“Der mächtige Abaddon! Komm näher, um die alte Moriana um Rat zu fragen. Welchen Preis wirst du zahlen?”

Abaddon lehnte sich vor und umfaßte den Nacken der Scherlin mit der Klaue des Horus in einem festen Griff.

“Wenn du mir nicht mein Schicksal verrätst, wirst du es sein, die mit ihrem Leben bezahlt!”

Das kreischenden Hohngelächter der alten Frau drang Abaddon in Mark und Bein.

“Töte mich jetzt, und du wirst es niemals wissen! Du wirst nicht lang genug leben, um das Ende dieses Jahres zu erleben, gemordet durch einen Verräter in deinen eigenen Reihen. Ich habe mit Kreaturen verkehrt, die weit entsetzlicher waren als du, und fürchte nicht den Tod durch deine Hand,” erwiderte sie, ihre trockenen, rissigen Lippen zu einem böartigen Lächeln verzerrt.

Mit einem Grollen ließ Abaddon von ihr und trat zurück. Die verkrümmte alte Frau erhob sich mit knackenden Gelenken und rang nach Atem. Sie humpelte hinüber zu einem Haufen unförmiger Tonkrüge und entnahm einem von ihnen eine Handvoll überliebender Blätter. Diese warf sie ins Feuer und starrte mit ihren leeren Augenhöhlen in die zischenden Flammen.

“Deine Zukunft ist verzerrt und ständigen Schwankungen unterworfen. Du wirst entweder deine Ziele erreichen, oder deine Meister werden dich für deinen Verrat bestrafen. Die Dunklen Götter tolerieren keinen, der sie betrügt, und zu glauben, daß du es mit ihnen aufnehmen kannst...” Die Hexe lachte erneut. “Ich sehe Festungen zwischen den Sternen, einen Kreis aus sechs, doch sie schlafen noch und müssen von dir erweckt werden. Suche die Hand der Finsternis am Ort zwischen Läuterung und Verdammnis, denn mit ihr kannst du den Untergang von Sonnen befehlen. Nimm das Auge der Nacht vom kleinen Volk

und erblicke den Pfad, der vor dir liegt. Mit diesen kannst du die Zitadellen des Äthers befehligen und dir ihre gewaltige Macht dienlich machen. Reite auf dem Sturm des Chaos, der bald kommen wird. Sammle deine Rivalen um dich. Bring Angst und Entsetzen über tausend Welten. Doch eile dich, denn das Schicksal wartet nicht auf die Unschlüssigen. Das ist der Weg, dein Schicksal in die eigene Hand zu nehmen, zu einem lebenden Gott aufzusteigen und den sogenannten Imperator der Menschheit in den Schatten zu stellen. Ein Chor aus Milliarden Kehlen wird deinen Namen in Angst und Haß hinausbrüllen, und die Sterne selbst werden mit Blut überzogen. Wenn du dem gewachsen bist, Kriegsherr...” Die Scherlin nickte zu sich selbst, als sie ihre Rede endete, und löschte die Flammen mit einem Krug schmutzigen Wassers.

“Du sprichst in bedeutungslosen Rätseln. Wo ist der Ort zwischen Läuterung und Verdammnis? Was sind die Festungen zwischen den Sternen? Antworte auf diese Fragen, oder stirb nun!” verlangte Abaddon und riß das Dämonenschwert Drach’nyen aus seiner Scheide. Das unirdische Schimmern der Klinge tauchte den Raum in ein bläuliches Licht.

“Wenn du zu einem Gott aufsteigen willst, mußt du sowohl deinen Kopf gebrauchen, als auch deine Fäuste, ignoranter Dummkopf!” spie die Hexe ihm entgegen. Ihre Stimme war plötzlich stark und voller Selbstvertrauen.

“Ich werde mich deiner Beleidigungen erinnern, altes Weib.” Abaddons Stimme drang leise und bedrohlich durch die Düsternis der Höhle, und das entsetzliche Schwert wies auf die Kehle der Frau. Die Scherlin antwortete nicht, sondern wandte sich ab, um zu zeigen, daß die Audienz beendet war. Abaddon zischte leise zu sich selbst, wandte sich um und verließ die Höhle, wobei seine große Terminorrüstung durch das gräßliche Windspiel schmetterte und eine Kakophonie aus Klappern und Kreischen hinterließ.

Der Hexer wartete draußen mit Abaddons Leibgarde, seine Augen voll unverhohlener Neugier: “Was hat sie gesagt, Meister? Erwähnte sie meinen Namen?”

Gedankenverloren ignorierte der Kriegsherr den Anhänger des Tzeentch, bis er plötzlich mit einem Ruck zu ihm herumfuhr und dieser zusammenzuckte, als das Dämonenschwert dicht an seinem Gesicht vorbeizog.

“Signalisier meiner Flotte, sich für die Schlacht zu rüsten,” ordnete er an. “Wir suchen unser Schicksal zwischen den Sternen!”





Großadmiral Cornelius Ravensburg

Ernennung: 128.M41; Tempestus Honorifica; Gothic Stern; Ritterorden von Cypra Mundi; Bronzekranz; Siegel von Terra; Siegel von Cypra Mundi; Sternening; Rotes Ehrenkreuz; 26 Auszeichnungen



Sicherheitsoffizier Horatio Drumm

Ernannt: 135.M41; Rotes Ehrenkreuz; Justus Observus; 1 Auszeichnung



Flaggschiffkapitän Augustus Ortelius

Ernennung: 134.M41; Tempestus Honorifica; Gothic Stern; Bronzekranz; Siegel von Cypra Mundi; Rotes Ehrenkreuz; 13 Auszeichnungen



Flaggschiffleutnant Nicodemus Märtyrn

Ernennung: 138.M41; Tempestus Honorifica; Gothic Stern; Siegel von Cypra Mundi; Rotes Ehrenkreuz; 8 Auszeichnungen



Tech-Priester Majoris Sablus Ironika
Erwürdigt: 101.M41; Gothic Planetenorden; Siegel des Mars; Siegel von Cypra Mundi; Rotes Ehrenkreuz 2. Klasse; Veriflix Majoris; 7 Auszeichnungen



Hauptnavigator Athello

Einstellung: 134.M41; Gothic Stern 2. Klasse; Rotes Ehrenkreuz 2. Klasse; 2 Auszeichnungen



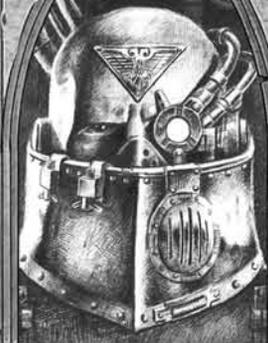
Flottenkommissar Severin

Ernennung: 123.M41; Tempestus Honorifica; Solar Honorifica; Terranisches Kreuz; Terranischer Stern; Gothic Kreuz; Gothic Stern; Siegel von Cypra Mundi; Rotes Ehrenkreuz; 49 Auszeichnungen



Konfessor Lambasta

Berufen: 140.M41; Gothic Planetenorden 2. Klasse; Siegel von Terra; Siegel von Cypra Mundi; Rotes Ehrenkreuz; 8 Auszeichnungen



Flugdeckoffizier Alucius Hephasta

Ernennung: 122.M41; Gothic Planetenorden; Bronzekranz; 3 Auszeichnungen



Matrosen

Matrosen führen alle Aufgaben durch, die keine Schulung, sondern nur Muskelkraft erfordern, wie den Transport von Granaten, das Räumen von Trümmern, Enteraktionen, etc.



Logistiker

Über tausend Logistiker überwachen den Fluß technischer Informationen durch das Schiff.



Geschützmeister Alberto Bordini

Ernennung: 129.M4l: Gothic Planetennorden; Rotes Ehrenkreuz; 3 Auszeichnungen



Zwangsarbeiter

Zwangsarbeiter wurden in den Dienst gepreßt oder von Sträf- lingskolonien eingezogen, um durch ihren Dienst am Imperator Erlösung zu finden.



Waffenmeister Volfan Keppler

Ernennung: 129.M4l: Gothic Planetennorden; Rotes Ehrenkreuz; 8 Auszeichnungen



Geschützcrew

Unter Anleitung des Geschütz- offiziers ist es die Aufgabe der Geschützcrew, die Waffen zu laden und auf Kommando abzufeuern.



Meisterastropath Dolva Vier Befördert; 139.M4l: Gothic Stern 2. Klasse; Rotes Ehrenkreuz 2. Klasse; Libra Voltari; 2 Auszeichnungen



Techniker

Techniker kämpfen einen ewigen Kampf, um die Tausenden von Schiffssystemen am Laufen zu halten, und stehen außerdem bei Enter- aktionen in vorderster Front.



Schiffsarzt Marius Althorg

Ernennung: 139.M4l: Bronzekranz; 8 Auszeichnungen



Servitoren

Halb Mensch – halb Maschine, ohne höhere Gehirnfunktion, führen Servitoren einfache Aufgaben durch, die kein unabhängiges Denken erfordern.

139-142.M41 – DIE FINSTERNIS ZIEHT AUF

Viele Gelehrte des Imperiums sind der Meinung, daß der Gothic-Krieg bereits mehrere Jahre vor dem Erscheinen der ersten Invasionsflotten im Gothic-Sektor begann. Im Nachhinein lassen sich mehrere scheinbar zusammenhangslose Ereignisse zu einer Kette zusammenschließen, die von der bevorstehenden Finsternis und Verdammnis kündete.

DER ARX RAUBZUG

Obwohl sich der Großteil der Imperialen Verteidiger in dem Gebiet sammelt, das als das Tor von Cadia bekannt ist, gibt es trotzdem zahlreiche Überwachungsstationen über das gesamte Segmentum Obscurus verstreut. Diese Außenposten bilden immer wieder das Ziel für Überfälle durch die Feinde des Imperators, doch während der Mitte des zweiten Jahrhunderts des 41. Jahrtausends verzeichnen diese Überfälle einen dramatischen Anstieg. Einer der am meisten zu beachtenden Überfälle ist in den Augen der Gelehrten der Angriff auf die Überwachungsstation auf Arx. Durch ihre niedrige Wichtigkeitspriorität, verbunden mit der relativ ereignislosen Vergangenheit in diesem Gebiet, verfügt Arx nur über eine Minimalbesatzung der Imperialen Armee, deren Aufgabe darin besteht, die wenigen Techadepten zu beschützen, die zum Betrieb der Station nötig sind.

Zu Beginn des Jahres 139.M41 empfängt die Scoutfregatte *Überlegenheit* einen stark verzerrten Hilferuf vom alternden Astropathen der Arx Station. Die Angreifer kann er nicht benennen, und als die Verstärkungen vier Monate später eintreffen, findet sich kein einziger Hinweis auf die Verantwortlichen. Die auf dem Planeten stationierten Imperialen Soldaten wurden komplett ausgelöscht. Hauptmann Thetis vom 122./Borlina Regiment der Imperialen Armee schreibt in seinem Tagebuch:

„Sie waren schrecklich niedergemetzelt worden, und ihre mißhandelten Körper den wilden Hunden, den einzigen Fleischfressern von Arx, zum Fraß vorgeworfen.“

Die Inquisition entsendet daraufhin einen ihrer Agenten, den erfahrenen Inquisitor Atius, doch auch er findet auf Arx keine Anhaltspunkte, die mehr Licht auf die Vorgänge werfen können.

Wäre Arx der einzige Außenposten geblieben, der auf diese Weise angegriffen worden war, dann wäre der Überfall nur ein weiteres unlösbares Rätsel in einer Galaxis voller Geheimnisse gewesen und bald der Vergessenheit anheimgefallen. Doch über die nächsten drei Jahre kommt es immer wieder zu solchen Überfällen, zunächst in benachbarten Systemen, und schließlich auch in angrenzenden Sektoren, und Inquisitor Atius beginnt zu vermuten, daß hier eine größer angelegte Aktion im Gange ist. Ohne einen echten Beweis für seine Vermutungen oder auch nur einen Hinweis auf die Identität der Angreifer entschließt er sich jedoch, wachsam zu bleiben und den nächsten Zug seines geheimnisvollen Feindes abzuwarten.

SEUCHE DER VERDAMMNIS

Gerade ein Jahr nach dem Arx Raubzug machen verschiedene Patrouillenschiffe im Athena Sektor grauenhafte Funde. Mehrere imperiale Handels- und Kriegsschiffe, darunter ein Schlachtschiff der Imperator-Klasse, werden steuerlos durchs All treibend entdeckt. Als sie an Bord gehen, stellen die Erkunder mit Entsetzen fest, daß sämtliche Besatzungsmitglieder der Schiffe tot sind, ihre krankheitsverseuchten Körper entlang der Korridore und Laufstege verstreut, einige sogar immer noch auf ihren Stationen. Xebal Astolax, Magos Biologus des Adeptus Mechanicus, listet die verschiedenen Symptome auf, denen er begegnet:

„Ihre Haut war von vielen nässenden Furunkeln übersät, das Blut dünn und wässrig. Pilzgewächse wurden in der Schädelkapsel gefunden, die bei den Opfern schreckliche Schmerzen und Delirium ausgelöst haben müssen, als sie noch lebten.“

Jedes Schiff weist außerdem die Narben eines kurzen Weltraumgefechts auf, sowie Anzeichen einer

Enterung, obwohl an Bord keine toten Feinde zu finden sind.

Während Inquisitor Atius über diese neuesten Entwicklungen rätselt, bringen seine vielen Agenten und Spione neue Informationen ans Tageslicht. Ein Gerücht hat sich unter den Kapitänen der Imperialen Raumflotte ausgebreitet, daß sich auf die Rückkehr des uralten und verhaßten Chaosschiffs *Seuchenklaue* bezieht. Dieses von den verseuchten Anhängern des Gottes der Krankheiten benannte Schiff ist seit vier Jahrtausenden die Geißel des Imperiums. Die Verseuchung der Schiffsbesatzungen und das Wiedererscheinen der *Seuchenklaue* sind für Atius weit mehr als nur ein zufälliger Zusammenhang, und als dann eine Chaos Space Marine Streitmacht der Death Guard Legion die Makropolwelt Morganghast erobert, kommt er zu der richtigen Schlußfolgerung, daß die Mächte des Chaos eine erneute Invasion planen. Die Wachtposten um das Tor von Cadia werden in erhöhte Alarmbereitschaft versetzt, und Schiffe aus dem gesamten Segmentum Obscurus erhöhen die Zahl ihrer Patrouillen um Cadia.

ANARCHIE

Während Inquisitor Atius die Chaosaktivitäten um Arx und die benachbarten Systeme untersucht, nehmen die Ereignisse im Gothic-Sektor, 2500 Lichtjahre entfernt, einen noch finsternerer Verlauf. Die Navigatoren des Navis Nobilite berichten von ausufernden Turbulenzen im Warpraum um diese Region, mit einer zunehmenden Zahl an Warpstürmen über das laufende Jahr. Auf vielen Welten führt diese Nachricht zu großer Unruhe, eine Situation, die von verschiedenen religiösen Fanatikern gnadenlos ausgenutzt wird. Sie verkünden, daß der Imperator unzufrieden sei und

die Warpstürme schickt, um die Unheiligen zu reinigen. Dies führt zur Bildung vieler verschiedener Sekten, deren Mitglieder von schrecklichen Zukunftsvisionen gepeinigt werden. Sie streben verzweifelt nach der Vergebung des Imperators, und ein schockierter Prediger berichtet:

“Sie verbringen ihre Zeit damit, sich selbst zu geißeln, um ihre Seelen zu reinigen. Sie prangern das Wohlhaben ihrer Mitmenschen an und treiben ihre Nachbarn dazu, die Sündigen zu verstoßen und für ihre Ketzerei Buße zu tun. Zwar ist dies an sich ein dem Imperialen Glauben sehr gefälliges Verhalten, doch tritt dabei die Erfüllung ihrer heiligen Pflichten für den Imperator in den Hintergrund – und während sie heulen und mit den Zähnen knirschen, bleibt der Opferstock leer!”

Auf vielen Planeten kommen die Kulte zu großer Macht, und ihre Unterstützung durch die Öffentlichkeit wird so groß, daß die Ekklesiarchie (und selbst die Planetenregierungen) nicht in der Lage ist, die wütenden Horden zu stoppen, die jeden in ihre Ränge ziehen, der ihnen in den Weg gerät. Als die Hysterie zunimmt, streifen Lynchmobs auf der Jagd nach den Unreinen durch die Makropolstädte und Bergwerkskolonien. Erhängungen und Verbrennungen an Ort und Stelle sind an der Tagesordnung, als sich die verzweifelten Bürger in ein apokalyptisches Glaubensfieber werfen und ihre Freunde und Familien für wahre oder eingebildete Sünden gegen den Imperator bestrafen. Doch an der Situation ändert sich nichts. Vizeadmiral Bratha beklagt sich in einer Meldung an die Flottenbasis bei Port Maw:

“Und immer noch wirbelt der Warp, und die Situation wird immer verzweifelter.”

Unter dem Deckmantel der umsichgreifenden Paranoia beginnen geheime Kulte damit, Machtpositionen an sich zu reißen und immer mehr Menschen zu ihren verdrehten Lehren zu bekehren. Fehlgeleitete Anhänger der Dunklen Götter verkünden öffentlich, daß das Chaos die Menschheit retten würde, wenn sich der Imperator von ihr wende. Tausende, wenn nicht Millionen von imperialen Bürgern werden von diesen falschen Versprechen eingelullt, und die Inquisition hat alle Hände voll zu tun, Kultmitglieder, Abweichler und Ketzler mit Stumpf und Stil auszurotten. Um alles noch schlimmer zu machen, werden auch mehrere Schiffe der Raumflotte durch überladene Reaktoren

oder explodierende Waffenmagazine im Dock zerstört. Zwar machen die offiziellen Berichte schlechte Wartung, fehlerhafte Munition und andere gewöhnliche Ursachen dafür verantwortlich, aber viele ziehen es dennoch vor, die Gerüchte von Sabotage und Rebellion in den eigenen Reihen der Raumflotte zu glauben.

HAND DER FINSTERNIS

Während der Gothic-Sektor allmählich in Anarchie versinkt, sucht Atius weiter nach Hinweisen auf die Pläne der Ketzler. Als er von einem Chaosüberfall auf die imperiale Welt Purgatory hört, schließt er sich unverzüglich der Untersuchungsflotte an. Es gibt etwas, das Purgatory von anderen Raubüberfällen des Chaos unterscheidet – ein Gerät, das unter dem Namen Hand der Finsternis bekannt ist. Die Existenz dieses uralten, außerirdischen Artefakts, das tief unter der Oberfläche von Purgatory ruht, ist nur wenigen vertrauenswürdigen Mitgliedern der Inquisition bekannt. Alle bisherigen Versuche, seine Funktion zu ergründen, sind fruchtlos geblieben, doch ferne Legenden von älteren Völkern wie dem der Eldar berichten mit kaum verhohlener Angst und Abscheu davon. Dies legt die Vermutung nahe, daß es sich um eine Waffe von unvorstellbarer Macht handelt, auch wenn seine Funktion nach wie vor rätselhaft ist. Als Atius endlich über Purgatory erscheint, werden seine schlimmsten Befürchtungen wahr – die Hand der Finsternis ist verschwunden. Wenn die Anhänger des Chaos herausfinden, wie diese mächtige Waffe aktiviert werden kann, welch gewaltige Zerstörung werden sie dann dem Imperium zufügen können?

DIE INVASION VON ORNSWORLD

Atius weiß, daß die alten Legenden ein weiteres Artefakt mit der Hand der Finsternis in Kontakt bringen – das Auge der Nacht, das auf dem Halblingplaneten Ornsworld ruht. Atius macht sich mit dem schnellsten verfügbaren Schiff auf den Weg nach Ornsworld, als ein Bericht von einem Angriff auf die Halblinge eintrifft. Eine kleine Streitmacht aus Renegaten ist nahe dem Auge der Nacht gelandet, daß in einer Statue eingebettet liegt, welche die Halblinge in präimperialer Zeit als Gott verehrten. Nach einem kurzen Scharmützel hat die Rekrutierungsstreitmacht, die nahe bei der Landestelle der

Chaosanhänger stationiert ist, diesen ersten Vorstoß zurückgedrängt. Ein Monat später erscheinen jedoch weitere Chaosschiffe über der Welt und beginnen mit einer großangelegten Invasion. Die hilflosen Halblinge haben keine Chance gegen die grausamen Chaos Space Marines, und der Blutzoll erreicht ungeahnte Höhen, als die Hügel und Wälder von Feuer und Granaten der finsternen Chaosanbeter eingeebnet werden. Leutnant Frost vom Rekrutierungsteam berichtet von den Szenen, die direkt auf den Angriff folgen:

“Riesige Hügel aus Halblingschädeln häuften sie an, und der Rauch von hundert Feuerherden schwärzte den Himmel, während die Verräter alles vernichteten, was in ihren Weg geriet. Die kleine Siedlung Esmereldahain ist nur noch ein rauchender Krater, die Knochen ihrer 4000 Einwohner wurden zu Pulver zerstampft, das über die ganze Umgebung verstreut wurde. Ein mächtiger seismischer Detonator zerfetzte den Fetthauch [eine Gebirgskette] und begrub sieben Städte und 82.000 Halblinge unter einem Hagel aus Felsen und kochendheißem Schlamm.”

Inmitten des Gemetzels wird das Auge der Nacht aus seinem Sockel gebrochen, und die Diebe verschwinden zwischen den Sternen. Die Streitkräfte des Chaos verfügen nun über die Hand der Finsternis und das Auge der Nacht, und mit ihnen vielleicht über eine Möglichkeit, das Imperium zu stürzen. Es bleibt nur noch eine Frage, die Inquisitor Atius plagt: Wo werden sie als erstes zuschlagen? Die Antwort auf diese Frage soll nicht lange auf sich warten lassen.

DER STURM BRICHT LOS

Der Inquisitor beginnt damit, Berichte über ungewöhnliche Aktivitäten in entfernteren Gebieten zu sammeln, und stößt dabei auf die Unruhen im Gothic-Sektor. Als er zu dieser Region aufbricht, kommen ihm weitere Berichte über Sichtungen von Chaosschiffen zu Ohren und verstärken seine Vermutung, daß der Gothic-Sektor zum Ziel der nächsten Chaosinvasion werden wird. Ein Monat, nachdem Atius im Sektor erscheint, drei Jahre nachdem er seine Untersuchung des Arx-Raubzugs begann, rast eine sintflutartige Schockwelle durch den Warp. Der gewaltige Sturm hüllt den Gothic-Sektor ein und schneidet den gesamten Bereich vom Rest des Imperiums ab. Was immer als nächstes geschieht, die Schiffe und Soldaten des Gothic-Sektors werden sich ihm allein stellen müssen.

143.M41 – ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Zum Ende des Jahres 143.M41 kommt es zu den ersten richtigen Gefechten des Gothic-Krieges, als die Chaosflotten ihren Überraschungsvorteil nutzen, um eine Reihe von Großangriffen gegen die imperialen Raumflottenstützpunkte des Sektors zu unternehmen.

ERSTSCHLAG

Die ersten Monate des ausufernden Gothic-Krieges weisen eine Fülle von Berichten von angreifenden Chaosflotten im gesamten Gothic-Sektor auf. Eine Menge Planung muß in diesen Erstschlag gelegt worden sein, da die Chaosflotten fast zeitgleich gegen ein Dutzend imperiale Stützpunkte vorgehen. Ohne Warnung schlagen die Renegaten hart und schnell zu und überfallen imperiale Kriegsschiffe in ihren Docks oder im Orbit um ihre Raumwerften. Die im falschen Moment getroffene und durch die Unruhen im Sektor ohnehin schon dünn gesäte Imperiale Raumflotte kann der plötzlichen Offensive nur wenig entgegensetzen. Bei Bladen werden die Steuerbordflugdecks der *Rhadmanthine* durch Torpedotreffer glatt abrasiert, während bei Cherys Höllenfeuer Bomber von der *Schwarzes Herz* den Warpantrieb der *Lord Sylvanus* so schwer beschädigen, daß es fast zwei Jahre ununterbrochener Reparaturarbeiten braucht, bis das Schiff wieder zu Warpsprüngen über fünf Lichtjahren fähig ist. Auch viele Orbitalstationen fallen den Chaosinvasoren zum Opfer und werden entweder vernichtet oder durch schnelle Enteraktionen erobert. Der Verlust vieler dieser orbitalen Schiffsbasen, wie Tripol Dock, Port Imperialis und Gathara, schmerzen gleich zweifach – nicht nur werden dadurch imperialen Schiffen die dringend benötigten Wartungsmöglichkeiten genommen, diese Möglichkeiten stehen nunmehr dem Feind zur Verfügung. Kapitän Grove von der *Admiral Drake*, einem alten, als Ausbildungsschiff fungierenden Kreuzer der Gnadenlos-Klasse, ist einer der wenigen Überlebenden des Angriffs auf die Halemnet-Basis in der Zyklopenballung, der die Angriffsweise der Chaosschiffe gut veranschaulicht. Grove und seine Besatzung haben Glück, mit dem Leben davonzukommen, wie folgender Eintrag zeigt:

4. Wache, 3. Tag des Euphisteles: Von Renegatenschiff unter Feuer genommen. Sie näherten sich von Achtern und täuschten damit unsere Beobachter. Langreichende Torpedoangriffe haben die Vorhut [ein leichter Kreuzer der Armatus-Klasse] zerstört und die Indomitus Imperius [ein Kreuzer der Lunar-Klasse] schwer beschädigt. Brachen mit 75 % Reaktorleistung vom Dock. Feueraustausch mit einer Schwadron aus Renegateneskortschiffen, Steuerbordbatterien außer Funktion und Verlust der Torpedodecks.

Feuer in den Backbordquartieren; die Notfallschotts mußten geschlossen werden. Verluste auf 5000 geschätzt, den Hauptanteil davon bilden die Geschützcrews der Steuerbordbatterien. Wir versuchen zu entkommen und müssen dabei einem Henker-Klasse Kreuzer ausweichen, der durch Halemnets Gravitationsfeld beschleunigt. Alle verfügbare Energie an die Maschinen transferiert, um ihm davonzukommen. Es wird Zeit, die Kapelle zu besuchen und um den Schutz des Imperators zu beten.

Zum Glück für die Besatzung der *Admiral Drake* und viele andere sind die Chaosflotten nicht auf lange Kämpfe aus, sondern bevorzugen harte Angriffe, gefolgt von einem raschen Rückzug, wodurch sie die Schiffe der Imperialen Raumflotte mit schweren Verlusten zurücklassen. Viele Kreuzer und Schlachtschiffe sind zerstört worden oder brauchen Monate an Reparaturarbeiten.

DIE VERTEIDIGER VON ORAR

Doch die Chaosflotten erringen nicht überall einen überwältigenden Sieg. In einigen wenigen Gefechten erleiden die Verräter sogar schwere Rückschläge, am bemerkenswertesten durch die Verteidiger der Makropolwelt Orar. Als eine der vielen Chaosflotten, angeführt durch Kriegsherr Malefica Arkham, die imperiale Kampfgruppe über Orar angreift, treffen sie ihre Feinde nicht so unvorbereitet und hilflos an, wie sie es sicherlich erwarteten.

Da sie gerade den Befehl erhalten hat, bei der Niederschlagung einer Rebellion in einem Nachbarsystem zu helfen, bereitet sich die imperiale Kampfgruppe unter dem Kommando von Kapitän Compel Bast an Bord der *Gebieten* gerade darauf vor, den Orbit zu verlassen, als die Verräter ihren Angriff starten. Da sie sich bereits im vollen Einsatzstatus befinden, ist es den imperialen Schiffen ein Leichtes, der eröffnenden Torpedosalve der Angreifer auszuweichen und einen sofortigen Gegenangriff einzuleiten. Was als nächstes geschieht, wird von Bast wie folgt zusammengefaßt:

“Unfähig, ihren Angriff abubrechen, gerieten die Chaosschiffe in einen Hagel aus Torpedos, Geschützdeckfeuer und Lanzenschüssen der Orbitalverteidigung von Orar. Unsere Novakanone erzielte einen Volltreffer gegen die verhasste Seelenlos und verwandelte das Schiff durch explodierendes Gas und Trümmer in ein hilfloses Wrack. Extrageränkerationen für die Geschützcrews an diesem Abend.

Als wir näher herangingen, um dem Schiff den Rest zu geben, überließen sie die anderen Chaosschiffe ihrem Schicksal und unternahmen einen Fluchtversuch. Unter einem Orkan aus Feuersalven zerbrach die Außenhülle der Seelenlos, und sie zerstörte sich schließlich selbst, als ihr Warpantrieb durch unser ununterbrochenes Bombardement implodierte. Arkhams Schiff, die Todesfluch, verlor ihre Brücke durch ein Salve von der Eiserne Faust, und die Gerüchte besagen, daß Arkham der einzige war, der lebend aus den Trümmern kroch, auf unheiliger Weise durch seine finsternen Herren beschützt.

Ich sprach ein Lob für außergewöhnliche Pflichterfüllung an unsere Fliegercrews aus. Verschiedene Bomberstaffeln unseres Schiffes waren maßgeblich daran beteiligt, die Totenschädel zu einem leblosen Hulk zu schießen. Unglücklicherweise waren wir nicht in der Lage, das Wrack zu bergen, bevor es in Orars Schwerkraftfeld geriet und in den oberen Atmosphäreschichten zerbrach.”

Nur eine Handvoll Chaoskortschiffe entkommen unbeschädigt, und die *Todesfluch* und ihre Flotte werden von den rachsüchtigen imperialen Kommandanten aus dem System gejagt.

UNERWARTETE VERBÜNDETE

Orar bleibt nicht der einzige Rückschlag, den die Streitkräfte des Chaos beim Auftakt des Krieges erleiden müssen. Bei einem Vorfall wird eine kleine Chaosflotte aus Eskortschiffen der Zorn- und Fluch-Klasse auf dem Weg zu einem Überfall auf Deneriar in der Zyklopenballung zum Opfer mehrerer Banden von Orkpiraten in dieser Region. Die stark verzerrten Funksprüche der Chaosschiffe werden abgefangen und bilden einen guten Überblick über die Geschehnisse.

Nach Einsatz ihrer üblichen Taktik, in einem Asteroidenfeld unvorsichtigen Opfern aufzulauern, brechen die Orks aus ihren Verstecken hervor und stoßen mitten ins Herz der Chaosflotte. Unfähig, zwischen den wirbelnden Asteroiden, Gas- und Staubwolken ihre bessere Manövrierfähigkeit zum Einsatz zu bringen, werden die Chaosschiffe von den Orks gnadenlos niedergemacht, und nicht ein einziges Raumfahrzeug des Chaos überlebt das Gemetzel.

Als ihm diese Neuigkeit zu Ohren kommt, verkündet Großadmiral Ravensburg: "Wenn er nicht verdammter, grünhäutiger Abschaum wäre, würde ich ihren Kommandanten zu meinem Flaggschiffkapitän machen!", obwohl er diesen Ausspruch später entschieden dementiert. Solche Vorfälle bleiben jedoch rar, und die Grünhäute setzen ihre Überfälle auf imperiale Schiffe mit der gleichen Begeisterung fort, mit der sie gegen die Schiffe der Invasoren kämpfen.

DIE SCHLACHT UM SCHWARZSTEIN IV

Die erste Angriffswelle des Chaos ist vor allem gegen wichtige imperiale Installationen gerichtet, wie die Fabrikwelten des Adeptus Mechanicus oder die Stützpunkte der Raumflotte. Sechs der siebzehn Stützpunkte des Gothic-Sektors gründen sich auf Schwarze Festungen. Das Liber Monumenta berichtet hierzu:

"Die Erbauer der als Schwarze Festungen bezeichneten Konstruktionen sind unbekannt. Alle Versuche, die zur Konstruktion verwendeten Materialien oder die Konstruktionsmethoden zu analysieren, sind gescheitert. Ihr Alter kann ebenfalls nicht genau bestimmt werden und datiert sich irgendwo im Bereich zwischen siebzehn und dreihundert Jahrtausenden. Seit ihrer Entdeckung im zweiten Jahrtausend der Regierungszeit des Heiligen Imperators sind sie ständig bemant. Selbst mit dem größten Teil ihrer Systeme inoperativ, bilden sie eine hervorragende Grundlage für einen Raumflottenstützpunkt."

Nach umfangreicher Neuausstattung durch das Adeptus Mechanicus und der Hinzufügung imperialer Waffentürme und Verteidigungsanlagen stellen die Defensivfähigkeiten der Schwarzen Festungen selbst die der Raumflottenkommandostationen bei Port Maw in den Schatten. Es ist der Stolz der Sektorflotte Gothic, daß noch niemals eine Schwarze Festung im Kampf gefallen ist.

Doch diesem Stolz wird nun im Rebo-System, in dem die Raumflottenbasis Schwarzstein IV im Orbit um den fünften Planeten im Einsatz ist, ein schwerer Schlag versetzt. Eine weitere Chaosflotte, wahrscheinlich von Abaddon selbst angeführt, taucht über Rebo V auf. Die imperialen Schiffe, die zur Verteidigung der Welt abgestellt sind, liefern einen harten Kampf, werden aber durch die schiere Masse ihrer Angreifer überwältigt. Zwanzig Großkampfschiffe, darunter zwei Schlachtschiffe der Inferno-Klasse, begleitet von einer großen Zahl Eskortschiffe, fegen Rebos äußeren Verteidigungsring hinweg und wenden sich danach gegen Schwarzstein IV.

Die Schlacht ist kurz und blutig. Gerade als die Chaosflotte in Reichweite kommt, versagen sämtliche Energiesysteme der Schwarzen Festung. Ohne Energie sind die Geschütze nicht in der Lage, das Feuer zu eröffnen, die gepanzerten Tore der Flugdecks lassen sich nicht öffnen, und das Personal an Bord ist den Angreifern schutzlos ausgeliefert. Dem Meisterastropathen der Station gelingt es gerade noch, eine Nachricht über ihre mißliche Situation auszusenden, bevor Schwarzstein IV in die Hand der Invasoren fällt. Es kommen keine weiteren Meldungen aus dem Rebo System, was die Vermutung nahelegt, daß es keine Überlebenden gibt. Dies ist der erste einer ganzen Reihe empfindlicher Schläge, die von Kriegsbeginn an die imperialen Verteidiger schockieren.

TOD EINER WELT

Selbst Abaddons überwältigender Sieg bei Rebo wird noch durch ein anderes Ereignis in den Schatten gestellt, das den Untergang der loyalen Verteidiger des Gothic-Sektors vorzuzeichnen scheint. Bei Savaven, einer Kardinalswelt der Ekklesiarchie, können die wenigen Systemschiffe der Verteidiger wenig gegen ein neues, schlingtendes Chaosschiff ausrichten. Der auf den berühmten Namen "Planetenkiller" getaufte Gigant wartet mit unzähligen Geschützdecks, Lanzenbatterien und Torpedoabschußanlagen auf. Während die Verteidigungsmonitore des Systems vor seinem unaufhaltsamen Vormarsch zurückweichen, tritt der Planetenkiller in den Orbit um Savaven ein. Jeremiah Soldagen, Kommandant der orbitalen Verteidigungstreitkräfte, berichtet von den darauffolgenden schrecklichen Ereignissen:

"Im Innern [des Planetenkillers] registrierten wir einen massiven Energieanstieg. Helle Blitze zuckten über einige Waffenmündungen am Rumpf, die bis dahin nicht im Einsatz gewesen waren. Dann, mit einer Schockwelle, die für einen Moment die Sonnenemission von unseren Scannern blendete, eröffneten sie das Feuer. Den Energiestrahler hielten sie für über eine halbe Stunde aufrecht. Mir ist unbegreiflich, wie sie so viel Energie erzeugen konnten. Wir nahmen Kontakt zu planetaren Beobachtern auf, um herauszufinden, was auf der Oberfläche vor sich ging. Dort brannte sich der Strahl seinen Weg kilometertief in die Planetenkruste und durch den Mantel darunter. Nachdem sie den Beschuß eingestellt hatten, schoß das Magma aus dieser Wunde von der Größe eines Kontinents hervor und zerbrach Savaven von innen heraus. Die Meere verkochten in die Atmosphäre, die Eiskappen schmolzen, und ganze Kontinente versanken unter der Flutwelle. Durch diesen ungeheuerlichen Energieausbruch kippte der Planet über seine Achse und wurde aus seinem Sonnenorbit gerissen. Ich vermute, daß zu dem Zeitpunkt niemand mehr am Leben war, und wenn doch, dann nicht mehr für lange. Wie eine leere Rationspackung, die man mit der Faust zerknüllt, brach Savaven in sich selbst zusammen und zerfiel schließlich in tausend Splitter. Dort liegt jetzt nur noch ein Asteroidenfeld, sehr dicht, unmöglich hindurchzumanövrieren. Es lebten vierzehn Milliarden Menschen auf Savaven. Vierzehn Milliarden Tote in einer Stunde."

Soldagen und die anderen Überlebenden leiden aufgrund der Ereignisse, die sie miterleben mußten, unter schweren traumatischen Störungen, und drei Monate später nehmen sie sich in einem Massensuizid ihre Leben. Die Auswirkung auf die

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

allgemeine Moral der Raumflotte ist vernichtend. Jeder hat schon vom Exterminatus durch Fusionstorpedos, Virusbomben und Massentreiber gehört, doch zu wissen, daß der Feind über die Möglichkeit verfügt, einen ganzen Planeten zu vernichten, nicht nur alles Leben auf ihm, gehört wohl zu den schrecklichsten Vorstellungen, denen sich ein Raumfahrer gegenübersehen kann. Während die Imperiale Raumflotte durch diese Neuigkeit in schwere Bestürzung versetzt wird, fragt sich Inquisitor Atius, ob diese Waffe auf die Hand der Finsternis und das Auge der Nacht zurückzuführen ist. Sollte sie stattdessen auf anderen Ursachen beruhen, stehen vielleicht noch schrecklichere Ereignisse bevor.

ANGRIFF DER ELДАР

Die Anwesenheit einer großen Zahl Eldar, die immer wieder überraschende Angriffe aus ihren Verstecken im Graildarknebel unternehmen, ist Großadmiral Ravensburg, Kommandant der gesamten Sektorflotte Gothic, ein ewiger Dorn im Auge. In der Tat sind sich inzwischen die meisten Gelehrten des Imperiums darüber einig, daß sich während des gesamten Krieges ein Weltenschiff im Sektor aufhielt, obwohl es niemals eine bestätigte Sichtung gab.

Von den Eldarkorsaren, die eine ständige Plage für die Verteidiger des Gothic-Sektors darstellen, sind vor allem die "Phantomkrieger" hochaktiv, mit einer über die Jahre zunehmenden Zahl an Raubzügen. Von anfänglichen drei Überfällen im Jahr 143.M41 steigt ihre Hartnäckigkeit auf acht Überfälle im Jahr 147.M41. Ohne Schiffe, die schnell genug sind, die Eldar zurück zu ihrer Heimatstation zu verfolgen, und mit dem starken Verdacht, daß sie auf irgendeine Weise in Verbindung mit dem geheimnisvollen Weltenschiff stehen, vermag Ravensburg wenig zur Verteidigung gegen die Außerirdischen zu unternehmen, und es liegt bei den einzelnen Kommandanten der Kampfgruppen, die beste Verfahrensweise gegen diese schlüpfrigen Feinde zu finden.

Die Schakale sammeln sich

Doch nicht nur die Eldar machen Jagd auf die Transporter und Handelsschiffe des Imperiums. Aus Menschen bestehende Piratenbanden, Verräter aus dem Wirbel des Chaos und sogar Schiffe anderer außerirdischer Völker erhöhen ihre Aktivitäten. Diese von den Raumflottenoffizieren mit dem Spitznamen Schakale belegten Abtrünnigen überfallen einzelne Schiffe oder Konvois, unabhängig von ihrer Zugehörigkeit. Admiral Kobrun von der Zweiten Schlachtkreuzerflotte vermerkt verbittert:

"Würden sie es auf eine direkte Auseinandersetzung ankommen lassen, wären sie uns haushoch unterlegen. Aber [die Piraten] sind verschlagen und meiden den offenen Kampf, sofern er sich vermeiden läßt. Die Rudel hängen an den Fersen unserer Konvois, erobern einen Transporter hier, ein Handelsschiff dort. Ihre bevorzugte Taktik besteht darin, in den Asteroidenfeldern zu lauern oder von verlassenen Monden aus zu operieren, wo sie fast unmöglich zu entdecken und noch schwieriger zu vertreiben sind. Ich habe sogar schon von einer Bande gehört, die eine Station in der oberen Atmosphäre eines Gasriesen im Fullarn-System unterhielt. Jeder Monat bringt mehr Berichte von Piratenüberfällen, aber wir können nicht noch mehr Schiffe abstellen, um die Konvois zu begleiten."

Die Imperiale Flotte kämpft an zwei Fronten zugleich: zum einen gegen die Chaosflotten, zum anderen gegen die Piraten der Orks, Menschen und Eldar, die auch schon vor dem Gothic-Krieg eine stete Bedrohung dargestellt haben. Im ganzen Sektor sind die Streitkräfte des Imperiums in die Defensive gedrängt und verlieren eine Welt nach der anderen, ein System nach dem anderen. Die Verluste sind groß, und die Werften und Orbitalstationen kämpfen einen immer härteren Kampf um Versorgungsgüter und Arbeitskräfte. Die Dunkelheit hat sich auf den Gothic-Sektor gesenkt, und es scheint, als ob das Licht niemals zurückkehren wird.

144.M41 – DIE SCHWARZEN FESTUNGEN

Das Imperium wurde von einer Reihe Chaosflotten heimgesucht, die jeweils unter dem Kommando eines einzelnen Kriegsherren standen (Schätzungen reichen von acht Feindflotten bis zu zwanzig oder sogar noch mehr). Jede davon vermochte es mit einer der Kampfgruppen aufzunehmen, die Großadmiral Ravensburg zu dem Zeitpunkt zur Verfügung standen. Eine der Chaosflotten, die vom verhassten Abaddon angeführte, stellte die größte Gefahr von allen dar.

LUKITAR

Aus Angst vor Abaddons Planetenkiller ergeben sich viele imperiale Welten kampfflos. Ein Subsektor nach dem anderen geht der imperialen Kontrolle verloren, und mit ihm viele Schiffswerften und Orbitaldocks. Nicht nur sieht sich das Imperium dadurch Schwierigkeiten bei der Instandhaltung seiner Schiffe entgegen, der Bau von neuen Schiffen wird zusätzlich zu einer kaum zu bewältigenden Aufgabe. Durch seine harten Angriffe während der ersten Tage

scheint das Chaos den Krieg schon gewonnen zu haben, bevor er überhaupt beginnt.

Doch es gibt Hoffnung für die Imperiale Raumflotte. Auf einem verlassenen Mond im Orbit um einen Gasriesen im Lukitar-System existiert eine Fabrikanlage des Adeptus Mechanicus. Die Tech-Priester dieser Anlage sind bereits damit beschäftigt, das Wissen ihrer Vorväter zu analysieren, um bessere Waffensysteme, effizientere Antriebe und leistungsfähigere Schildgeneratoren zu konstruieren. Doch die

Erfolge lassen bisher zu Wünschen übrig. Ein Schiff kann nur eine gewisse Energiemenge produzieren, und wenn die Geschützleistung verbessert wird, leidet die Kommunikation; wenn die Maschinenleistung erhöht wird, können die Schildgeneratoren nicht mehr mit voller Leistung gefahren werden. Die Forschung geht aber weiter und ist mit jeder neuen Entwicklung ein bißchen erfolgreicher als beim letzten Mal.

Dann erscheint Abaddons Flotte. Kommodore Vandez, Kommandant der 202 Schwadron Rot, bestehend aus vier Fregatten der Gladius-Klasse, gehört zu den ersten, die Abaddon seit seinem Angriff auf Schwarzstein IV sahen:

2. Wache, 19. Tag von Aphrodae, Lukitar-System: *Die Berichte der Wachstationen sind korrekt. Unsere Ermittler haben einen Energieimpuls von unvorstellbarer Größe ausgemacht. Unter der Besatzung kursieren ängstliche Gerüchte vom Planetenkiller, aber dieser wurde zuletzt bei Saviour gesehen, 65 Lichtjahre von hier. Wir setzen unseren Abfangkurs mit höchster Geschwindigkeit fort.*

9. Wache, 19. Tag von Aphrodae, Lukitar-System: *Selbst als ich es mit meinen eigenen Augen sah, konnte ich es nicht glauben! Mehrere Großkampfschiffe mit einem Dutzend Eskortschiffen dringen ins Systeminnere vor. Bei ihnen ist eine Schwarze Festung! Verdammte seien meine Augen, aber es ist wahr! Sie sieht anders aus, organischer, irgendwie am Leben, wenn das überhaupt möglich ist. Unsere Beobachter haben mehrere Waffensysteme ausgemacht, die nicht der imperialen Konstruktionsweise entsprechen. Wie haben sie es geschafft, die Bestie zu wecken? Beim Blute des Imperators, sie fahren ihre Waffensysteme hoch, auf diese Entfernung!*

3. Wache, 1. Tag von Sanacleus, Immaterialium: *Wir haben die Überreste der Lukitar-Station hinter uns gelassen. Die eroberte Schwarze Festung erwies sich so gut wie immun gegen unsere Angriffe, die wenigen von uns, die sich zu ihr durchkämpfen konnten. Sie verfügt über Waffen, die ich noch nie gesehen habe, selbst beim Kampf gegen die Eldar, oder bei der Jagd auf Fra'al Piraten über Bhein Morr. Die Festung verwandelte die Lukitar-Station in einen Haufen Schrott und brauchte dafür mit all ihren Waffen nur wenige Minuten. Es ist nur ein Sprung von 7 Lichtjahren von hier nach Brinaga, wo Schwarzstein VI stationiert ist. Wir fliegen mit voller Leistung dorthin, um sie vor dem Angriff*

zu warnen, denn ich bin mir sicher, daß es sich die Renegaten nicht nehmen lassen, noch eine weitere Festung zu erobern. Ich bete zum Imperator, daß wir sie davon abhalten können.

Doch selbst nach Vandez' Warnung stehen einfach zu wenige Schiffe zur Verfügung, um Schwarzstein VI ausreichend verteidigen zu können. Wie bei der Eroberung der ersten Festung verfügen die Chaosanhänger über die unergründliche Fähigkeit, Schwarzstein VI aus großer Entfernung zu kontrollieren, die Energiesysteme herunterzufahren und sie für die mehrere tausendköpfige Besatzung an Bord in eine Todesfalle zu verwandeln. Brinaga fällt vier Monate nach dem Überfall auf die Lukitar-Station in Abaddons Hände.

UNVORSTELLBARE MACHT

Während sich Großadmiral Ravensburg mit den vielen militärischen und logistischen Problemen in seinem isolierten Sektor herumschlägt, erhält er Besuch von Inquisitor Atius. Von ihrem Gespräch existieren keine Aufzeichnungen, aber es wird angenommen, daß der Inquisitor Ravensburg von der Hand der Finsternis und dem Auge der Nacht berichtet. Ein Plan wird ausgearbeitet, um die Schwarzen Festungen durch eine verdeckte Aktion zurückzuerobern, statt in einem offenen Angriff.

Bevor dieser Plan jedoch sichtbare Resultate erzielt, gibt es Neuigkeiten von einem weiteren Angriff durch Abaddons Flotte, dieses Mal auf Schwarzstein I im Fularis-System. Das Audiologbuch des ersten Offiziers Elijah Borgia von der *Rachsucht* wird aus dem Schiffswrack geborgen, das langsam auf das Zentralgestirn von Fularis zutreibend gefunden wird:

“Diesmal haben wir Glück. Sie [Abaddons Flotte] greifen über die andere Seite von Fularis II an, was bedeutet, daß sie sich den orbitalen und planetaren Verteidigungssystemen stellen müssen, um an Schwarzstein I heranzukommen. Für diesen Fall haben wir gerade die Aufrüstung unserer Waffensysteme auf Fularis II fertiggestellt, und ich bezweifle, daß die Feinde das überleben können, selbst mit zwei Schwarzen Festungen.”

Doch Borgias früher Optimismus wird aufs übelste zerschmettert:

“Die beiden Schwarzen Festungen sind fünftausend Klicks voneinander in Position gegangen, und etwa fünfundsiebzig Klicks von Fularis II, gerade außerhalb der Reichweite unserer Waffenplattformen, mit Ausnahme der Torpedostationen. Wir verzeichnen einen Energieanstieg in den beiden Festungen: Sie scheinen irgendetwas vorzuhaben. Tech-Priester Flavix meint eine Art Energieaustausch zwischen ihnen wahrnehmen zu können. Bei den Zähnen des Imperators, jetzt kann ich es selbst sehen, ein Strahl aus Energie, der die beiden Stationen verbindet. Und der Energieaustausch nimmt weiter zu, der Strahl wird immer heller. Der verdammte Astropath brüllt vor Schmerz und schreit etwas von einem Bruch im Warpraum. Was für einen teuflischen Trick haben sie jetzt wieder im Sinn? Ach du heilige Sch...”

Andere geborgene Hinweise deuten auf einen Energieimpuls hin, der auf Fularis II abgefeuert wurde. Die *Rachsucht* erlitt einen Volltreffer, ihre Schilde brachen augenblicklich zusammen, und ihre äußere Hülle löste sich in ihre Atome auf, während der Strahl über sie hinwegfuhr. Der Planet Fularis II weist keine Atmosphäre mehr auf, und seine Oberfläche besteht nur noch aus verbranntem Gestein. Von Schwarzstein I fehlt jede Spur.

Eine Explosion entlang der Geschützdecks erschütterte die Standhaftigkeit, gefolgt von einer Druckwelle, die Tech-Priester Muarex gegen eines der Sicherheitsschotts warf. Als er seine Sinne wieder beisammen hatte, bemerkte er ein orangefarbenes Glühen in einem der Seitengänge. Sofort lief er zum nächsten Feueralarm und schlug mit seiner Faust auf die große, rote Rune, woraufhin der Korridor mit dem Kreischen einer Alarmsirene erfüllt wurde. Das Donnern von Stiefeln vibrierte entlang des Gitterdecks, als fünfzig Techniker im Blickfeld erschienen, die drei Löschpumpen hinter sich her zogen. Sie entwandten die Schläuche und hielten auf das Feuer zu, wo sie ein paar Sekunden lang unschlüssig herumstanden, während sie ihre bulligen Schutzanzüge vor der Hitze schützten. Muarex rannte zu ihnen, als ihm auffiel, daß sie keinen Tech-Priester dabei hatten, um den Geist der Pumpen zu erwecken. Er erhob das Signum Machina in beide Hände und begann seinen Gesang: “Oh, Großer Maschinengott, wir rufen Dich an, bewahre uns vor Gefahr. Oh, Großer Maschinengott, wir flehen Dich an, erfülle dieses metallische Gehäuse mit Deiner Seele. Oh, Großer Maschinengott, bring Leben ins Unbelebte. Oh, Großer Maschinengott, sende uns Deinen Heiligen Geist.”

Während er sprach und die Funken des Feuers um ihn herum tanzten, schwenkte Muarex sein Signum Machina über der Pumpe und bedeckte ihre vielen Öffnungen mit kleinen Tropfen heiligen Öls. Zufrieden mit seinen Vorbereitungen drückte er schließlich die Aktivierungsrune, und die Pumpe erwachte zum Leben, um das Feuer mit dem Schaum aus den vielen von den Technikern gehaltenen Schläuchen zu ersticken.

144-149.M41 – DER KRIEG GEHT WEITER

Im ganzen Gothic-Sektor prallen die verfeindeten Flotten aufeinander. Fünf lange Jahre setzen sich die Auseinandersetzungen fort, und die Zahl der Toten auf beiden Seiten geht in die Millionen. Planeten werden erobert und wieder zurückerobert, Flotten geraten in Hinterhalte, und Raumstationen werden überfallen, während der Sektor weiterhin von jeder Hilfe von außen abgeschnitten bleibt.

SCHRECKLICHER BLUTZOLL

Vom Hammerkopfnebel bis zur Zyklopenballung kämpfen die Diener des Imperiums tapfer gegen die immer weiter in den Gothic-Sektor vordringenden Chaosschiffe an. In einigen Gebieten werden die Streitkräfte des Imperators durch die schiere Wildheit der Angriffe zurückgeworfen, während in anderen Gebieten erfahrene Kampfgruppenkommandeure den Vormarsch des Chaos bremsen können. Der Kampf wogt hin und her, und viele Welten wechseln in verbitterten Kämpfen vier, fünf oder sogar sechsmal den Besitzer. Im Jahr 147.M41 ist der Lysades-Subsektor fast vollständig in der Hand des Chaos, und die Schiffe der Renegaten herrschen mit eiserner Gewalt über ein Dutzend Systeme um Port Maw. In der Zyklopenballung treffen sie dagegen auf die entschlossene Verteidigung der Orks, während die Raumege von Quinox dem Imperium als Basis für gut organisierte Gegenangriffe dient, mit denen sie die Ausbreitung des Chaos für viele Monate eindämmen können, bevor sie dazu gezwungen sind, ihre Aufmerksamkeit anderen Gebieten zuzuwenden.

Während die Imperiale Raumflotte und die Renegaten ihre Duelle austragen, nehmen die Übergriffe der Ork-, Eldar- und Menschenpiraten immer weiter zu. Da die Imperiale Raumflotte zu beschäftigt ist, um sie unter Kontrolle zu halten, können diese Piraten ihre Raubzüge fast ungehindert durchführen. Konvois werden gekapert, ganze Städte erobert und ausgeraubt, und auf Dutzenden von Welten sterben Millionen von Bürger durch Hunger und Krankheiten. Die Konvois, die an den Piraten vorbeikommen, finden nur zu oft feindliche Kriegsschiffe in ihrem Zielsystem vor, die die von ihnen belagerten Welten in einem eisernen Würge-

griff halten. Auf der Makropolwelt Stranivar verfallen drei Makropolstädte mit einer Gesamtbevölkerung von über Hundert Milliarden Menschen in Anarchie, weil die Trinkwasservorräte zur Neige gehen. Ohne Versorgung von außen reichen die Recyclingsysteme der Stadt nicht aus, alle zu versorgen, und so verdursten vier Fünftel der Bevölkerung, bis es endlich einem Konvoi gelingt, die Chaosblockade zu durchbrechen. Die Raumstationen sind ständig knapp an Versorgungsgütern, und Schiffe, die zur Reparatur und Wiederbewaffnung in die Docks kommen, werden nach provisorischen Flickarbeiten und mit halbvollen Magazinen zurück in den Kampf geschickt.

DAS PIRATENVERSTECK

Während Großadmiral Ravensburgs Streitkräfte kaum gegen die Schiffe des Kriegsherren ankommen, erzielen sie doch einen wichtigen Sieg gegen einen anderen tödlichen Feind – ein Zweckbündnis aus fast zwei Dutzend Piratenbanden, die sich in der Quinox-Raumege angesammelt haben. Mit mehr als 50 Eskortschiffen, einem eroberten Kreuzer der Kolossus-Klasse, sowie zwei aus Ersatzteilen zusammengebauten Kreuzern der Lunar-Klasse sind die Marodeure zu einer Gefahr für die Sicherheit des Schiffsverkehrs im gesamten Subsektor geworden. Großadmiral Ravensburg, dessen Aufmerksamkeit voll und ganz durch die Chaosinvasion mit Beschlag belegt ist, beauftragt Vizeadmiral Mourndark damit, dieser Gefahr Herr zu werden und dabei alle Mittel auszuschöpfen, die er für erforderlich hält.

Mourndark zieht daraufhin Schiffe aus Kampfgruppen des ganzen Sektors ab, einschließlich der *Schwert von Orion*, der *Havok*, der *Uziel*, der *Standhaftigkeit* und der berühmten *Cypra Probatii*. Zusammen mit diesen Großkampfschiffen über-

nimmt Mourndark außerdem das Kommando über die 24./Zerstörerschwadron [“Witwenmacher”], die 1./Fregattenstaffel [“Adlerklauen”] und die Fregatten der Galdius-Klasse von der Amboß 206 Patrouillenflotte. Mit einem großen Konvoi aus leeren Transportschiffen lockt er die Piraten in eine Falle. Als die imperialen Schiffe über die Piraten herfallen, ordnet Mourndark an, daß mindestens einer der Abtrünnigen entkommen soll. Mit der Hilfe von Meisternavigator Absalom Draal gelingt es ihm und seiner Flotte, den Piraten zu ihrem Schlupfwinkel im Barbarus-Costa-System zu folgen. In dem Irrglauben, in ihrem Versteck sicher zu sein, haben die Piraten wenig Wert auf Verteidigungsanlagen gelegt, und so trifft sie der Angriff der imperialen Flotte völlig unerwartet, wie Mourndark in seinem abschließenden Bericht an Großadmiral Ravensburg vermerkt:

“Wir fielen wie Hunde bei einer Hatz über sie her. Sie versuchten uns zu entgehen und sich in ihren Löchern zu verkriechen, doch meine Eskortschiffe warteten schon auf sie. Sie müssen wohl über dreißig Schiffe verloren haben, allein fünfzehn Abschüsse davon durch die Cypra Probatii. Viele flohen auf die Oberfläche von Barbarus III und wähten sich dort sicher vor unseren Geschützen. Mit Plasmatorpedos, die durch Magos Urilun vom Adeptus Mechanicus modifiziert worden waren, steckten wir die Atmosphäre der Wüstenwelt in Brand. Nur drei ihrer Schiffe entkamen den Flammen und winselten um Gnade. Unsere Geschütze zeigten ihnen die Gnade des Imperators!”

Nun, da ein Großteil der Piraten mit einem Schlag vernichtet worden ist, kann Ravensburg seine Streitkräfte im Kampf gegen die Chaosflotten konzentrieren.

150–151.M41 – DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZU

Im Verlauf der ersten sieben Jahre des Gothic-Krieges konnte das Imperium auf breiter Front nur eine defensive Rolle erfüllen. Nun, mit dem Jahreswechsel 150/151.M41, fühlt sich Großadmiral Ravensburg endlich in der Lage, den Spieß umzudrehen und den Kampf zum Feind zu tragen.

DIE SCHLACHT UM GETHSEMANE

Da ihm inzwischen klargeworden ist, daß die Chaosschiffe zwar zahlenmäßig überlegen, dafür aber in viele kleine Flotten unterteilt sind, setzt Großadmiral Ravensburg seine Hoffnungen auf die neue Strategie, einen Großteil der Sektorflotte zusammenzulegen und gegen einzelne Chaosflotten zu richten. Er ist sich im Klaren, daß er dazu ein großes Risiko eingehen muß, denn einen großen Kampfverband zusammenzustellen heißt die Konvoi- eskorten, Systempatrouillen und Piratenjäger zu schwächen. Ravensburg erläutert Inquisitor Atius in einer Depesche:

“Dies sind gefährliche Zeiten, die mutiges Handeln erfordern. Wenn wir jetzt nicht entschlossen und voller Vertrauen in den Imperator handeln, werden wir innerhalb der nächsten zehn Jahre ausgeblutet sein, und der ganze Sektor in die Hand unserer Feinde fallen. Ein harter Schlag wird nicht nur einen Teil unserer Feinde vernichten, er wird darüber hinaus den Chaosflotten – wie auch den imperialen – ein wichtiges Zeichen setzen: Das Imperium wird sich nicht kampflös ergeben!”

Nach zahlreichen Fehlstarts und abgebrochenen Angriffen sieht Ravensburg seine erste große Chance in der Mitte des Jahres 151.M41 gekommen, als Scoutschiffe den Vorstoß einer großen Chaosflotte zum Gethsemane-System melden. Ravensburg übernimmt persönlich das Kommando über die *Göttliche Führung* und treibt seine Einsatzflotte zu höchster Eile an. Mit siebzehn Großkampfschiffen (einschließlich zwei Schlachtschiffen und zwei Schlachtkreuzern) und zwanzig Eskortschiffen unter seinem Kommando jagt Ravensburg in die Umgebung von Gethsemane. Als die feindlichen

Streitkräfte bemerken, welche Gefahr da auf sie zukommt, versuchen sie weit genug aus dem System zu fliehen, um einen Warpsprung durchführen zu können. Ravensburg stellt die schnellsten Raumfahrzeuge seiner Flotte für eine Verfolgung zusammen, und eine einwöchige Jagd nimmt ihren Lauf. Die nächsten Ereignisse sind in den Memorien des Kapitän Blythe von der *Wächter* verzeichnet:

“Als wir die fliehenden Feinde verfolgten, bekamen wir die Warnung herein, daß eine zweite Feindflotte auf uns zuhielt. Wir waren in eine Falle geraten! Unterstützt durch weitere zwölf Schiffe begann die Chaosflotte ihre vereinte Kampfkraft gegen uns zu werfen, und uns blieb nichts anderes als ein Ausweichmanöver. Doch selbst so verloren wir drei Zerstörer und vier Fregatten in einer Folge mehrerer Scharmützel. Die Feinde verloren mindestens fünf Eskortschiffe, vielleicht auch zehn oder mehr. Ohne die schweren Geschütze unter Großadmiral Ravensburgs Kommando blieb uns nur die Flucht. Die Jäger waren zu den Gejagten geworden!”

Blythe und seine Kampfgruppe eilen zurück in die Nähe von Ravensburgs Hauptflotte, doch selbst mit Ravensburgs Großkampfschiffen sind die Imperialen zahlenmäßig noch immer stark unterlegen. Drei Tage lang umkreisen die verfeindeten Flotten einander, ohne daß einer der beiden Kommandanten bereit ist, einen Großteil seiner Schiffe gegen einen Feind in die Waagschale zu werfen, dessen genaue Position nicht bekannt ist. Dann schließlich, drei Wochen nachdem Ravensburgs Flotte im System eingetroffen

ist, prallen die verfeindeten Flotten aufeinander. Sechs Fregatten der Feuersturm-Klasse lokalisieren die Chaosflotte bei Gethsemane II und nutzen die Deckung mehrerer Kristallstaubfelder, um dabei nicht selbst aufgespürt zu werden. Großadmiral Ravensburg ergreift die Gelegenheit beim Schopfe und gibt seiner gesamten Flotte den Angriffsbefehl. Seine Kobra Zerstörer verschießen mehrere Torpedosalven auf extreme Entfernung. Zwar können sie kaum darauf hoffen, Schaden zu verursachen, doch zwingen sie die Chaosschiffe dazu, ihren Kurs so zu ändern, daß sie nun direkt auf die Großkampfschiffe des Imperiums zuhalten. Flaggschiffleutnant Martyn an Bord der *Göttlichen Führung* berichtet von den Ereignissen der Schlacht:

“Zu einem direkten Zusammentreffen mit unserer Flotte gezwungen, schnitten die Chaosschiffe beim ersten Feueraustausch sehr schlecht ab. Unsere Torpedosalven rasten in ihre Flotte, einige an den Feinden vorüber, einige in gewaltigen Explosionen ihr Ziel findend. Gegen unsere vorderen Schilde und starken Frontpanzerungen vermochte ihr Gegenfeuer dagegen kaum etwas auszurichten. Unsere Eskortschiffe hielten die Feinde in einer kompakten Masse, während wir direkt hindurchhielten. Der Großadmiral gab den Befehl “Feuer frei”, und das Schiff erbebt, als beide Breitseiten simultan das Feuer eröffneten und eine unablässige Masse an Geschossen in die Feinde pumpften. Wir waren auf allen Seiten von Feinden umgeben, und auf diese kurze Entfernung war es fast unmöglich, vorbeizuschießen.”

“Dankt dem Imperator. Ich habe nur meine Pflicht getan.”

Großadmiral Ravensburg nach der Schlacht um Gethsemane

DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZU

Die Imperiale Flotte schneidet wie ein glühendes Eisen durch die Chaosanhänger und schießt in einem einzelnen Feueraustausch vier Großkampfschiffe zu Wracks und vernichtet elf Eskortschiffe. Statt zu wenden und sich dem Kampf zu stellen, was im Nachhinein die bessere Entscheidung gewesen wäre, entschließt sich der Kommandant der Chaosflotte, den Kurs beizubehalten und einen Fluchtversuch zu unternehmen.

VERNICHTUNG

Es scheint, als könne die Chaosflotte ein weiteres Mal ihrer verdienten Strafe entgehen, als sich die Schiffe der Renegaten dank ihrer schnelleren Antriebe immer weiter von Ravensburgs Verfolgern entfernen. Das folgende Drama wird von Kapitän Drew von der *Standhaftigkeit* in Worte gefaßt:

“Sie griffen ohne Warnung an. In einem Moment war der Bildschirm leer, im nächsten hatte sich eine beachtliche Eldarstreitmacht angesammelt. Wir erkannten die Farben der Phantomkriegerunter ihren Raumfahrzeugen und fürchteten um unser Leben. Während wir noch einen Fluchtkurs vorbereiteten, wandelte sich unsere Furcht in erleichterte Freude. Die Eldar griffen die Feinde an, nicht uns! Ich kann mich noch lebhaft an die Freudenschreie erinnern, die auf der ganzen Brücke erschollen, als der erste Pulsanzenschuß der Eldar in eins der Chaosschlachtschiffe fuhr und ein Wolke aus Trümmern und Flammen über ihrem Vorderdeck aufblühen ließ.”

Gefangen zwischen den angreifenden Eldar und Ravensburgs Flotte werden die Chaosschiffe völlig

vernichtet, obwohl noch über ein Dutzend Raumschiffe des Imperiums schwer beschädigt oder vernichtet werden, bevor der endgültige Sieg errungen ist. Warum sich die Eldar entschieden, dem Imperium in diesem Kampf beizustehen, wird nie geklärt, obwohl die allgemeine Vermutung besteht, daß sie von der Eroberung der Schwarzen Festungen durch Abaddon erfahren hatten und eine Allianz mit dem Imperium als einzige Überlebenschance betrachteten.

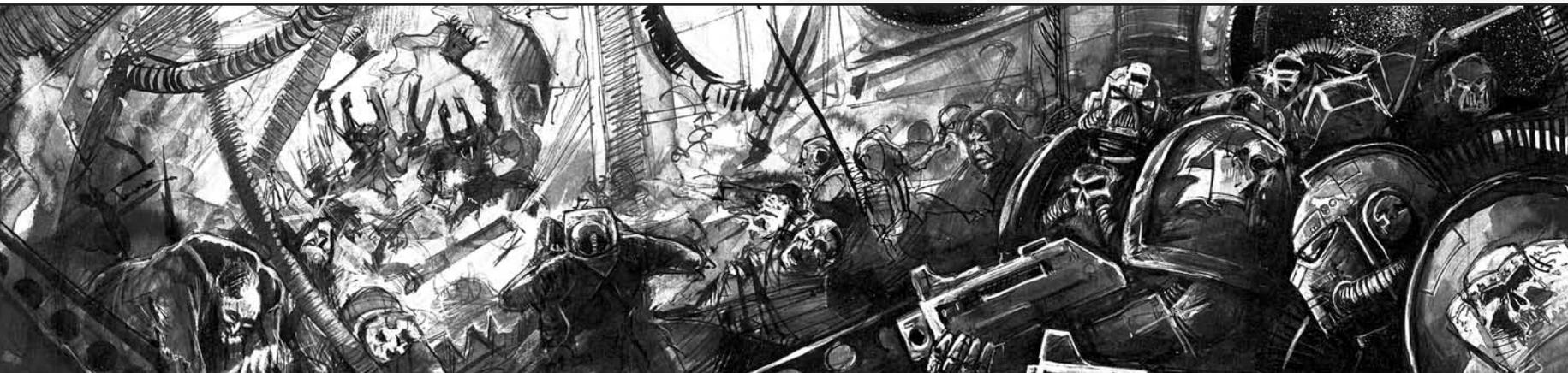
DIE WENDE

Während sich noch die Neuigkeit von Ravensburgs großartigem Sieg in der Schlacht von Gethsemene in der ganzen Sektorflotte ausbreitet, kommt es zu weiteren vielversprechenden Entwicklungen. In den späten Monaten des Jahres 151.M41 flauen die Warpstürme, die den Gothic-Sektor so lange isoliert hatten, langsam ab, und mehrere Schiffe erscheinen aus benachbarten Sektoren, um die angeschlagene Flotte des Großadmirals zu verstärken. Zusätzlich kommen eine Reihe von Schlacht- und Angriffskreuzern verschiedener Space Marine Orden und bringen frische Elitetruppen mit sich. Die tapfere Verteidigung durch die Imperiale Raumflotte, wenn auch an einigen Stellen zerbrochen, hat den Chaosflotten einen schnellen Sieg verweigert, und nun können die Diener des Imperiums mit der Hilfe der Eldar und den Schiffen aus benachbarten Sektoren in die Offensive übergehen.

DIE VERNICHTUNG VON TARANTIS

So wie sich Ravensburg niemals in eine Niederlage ergeben hat, scheint nun auch Abaddon nicht gewillt, das einmal Gewonnene wieder aufzugeben. Mit zwei, vielleicht sogar drei Schwarzen Festungen unter seinem Kommando stellt er noch immer die größte Gefahr für den Gothic-Sektor dar. Wie groß diese Gefahr ist, wird jedoch erst mit seinem Angriff auf das Tarantis-System klar erkannt. Das am Rande des Gothic-Sektors gelegene System stellt einen wichtigen Verbindungspunkt zum angrenzenden Tamahl-Sektor dar – genau das richtige Ziel für Abaddon, dem daran gelegen ist, den Strom der hereinkommenden Verstärkungen zu bremsen.

Seine Hauptflotte, begleitet von allen drei vermißten Schwarzen Festungen, vernichtet kurz nach ihrem Austritt aus dem Warp die wenigen Imperiumsschiffe, die sich in der Nähe aufhalten. Danach dringen die Kreuzer und Kriegsschiffe der Chaosflotte mit höchster Geschwindigkeit in das Systeminnere vor und reißen für die nachfolgenden Schwarzen Festungen ein Loch in die Verteidigungslinie. In der Schlacht, die nun entbrennt, fallen Millionen von Raumflottenmitgliedern, Monde und Planeten werden vernichtet, und eine unermeßliche Zahl Unschuldiger kommt ums Leben. Und dann kommt es zu einem Ereignis, das in seiner Entsetzlichkeit alle bisherigen Geschehnisse des Gothic-Krieges in den Schatten stellt. Nachdem sich



ihre Kraft gebündelt haben, wie es schon im Fulgaris-System geschehen war, feuern die Schwarzen Festungen einen gewaltigen Energiestrahl in die Tarantis-Sonne. Nach erfülltem Missionsziel führen die Chaosschiffe einen kämpfenden Rückzug durch und verschwinden im Warp.

Einen ganzen Monat lang wütet der Stern Tarantis. Gewaltige Stürme ziehen über seine Oberfläche, und seine Korona schießt hervor, um die beiden sonnennächsten Planeten zu versengen. Wer fliehen kann, tut dies, doch die kompletten Bevölkerungen dreier Welten zu evakuieren, erweist sich als unmöglich. Vier Wochen nach Abaddons Angriff wird der Tarantis-Stern zur Nova und löscht in einem Sturm aus Gas und Plasma alles im Umkreis vieler tausend Milliarden Kilometer aus. Tarantis, ein ganzes Sternensystem, hat aufgehört zu existieren, und Abaddon verfügt über die Mittel, dieses Vernichtungspotential gegen jedes System seiner Wahl zu wiederholen.

DIE FALLE SCHNAPPT ZU

Großadmiral Ravensburg ist überzeugt, daß Abaddon die Eroberung einer weiteren Schwarzen Festung plant. Die Frage ist nur, welche der drei in imperialer Hand befindlichen Festungen er als nächstes zu erobern trachtet. Die Jagd setzt sich sechs Monate lang fort, in der die Schiffe des Imperiums und der Eldar auf der verzweifelten Suche nach Abaddon und seinen entsetzlichen Waffen durch lange vergessene Systeme patrouillieren. Dann endlich erzielen die gegen Abaddon verbündeten Kräfte einen Durchbruch. Die Eldar haben Abaddons Flotte im Unteren Lysades aufgespürt und verfolgen mit Hilfe ihrer überlegenen Technologie seinen weiteren Weg durch den Warp.

Aus seinem Kurs läßt sich schnell errechnen, daß der Kriegsherr einen Angriff auf das Schindlegeist-System plant, in dem sich Schwarzstein V befindet. Nur wenige Schiffe zurücklassend, um mit den anderen Chaosflotten fertig zu werden, brechen Ravensburgs Schiffe zusammen mit den Eldar in höchster Eile zum Schindlegeist-System auf, um es noch vor Abaddon zu erreichen. Mit Hilfe uralter Warptore, die ihnen von den Eldar gezeigt werden, jagen die Admiräle des Imperiums durch den Sektor und erscheinen fünf Tage vor dem geschätzten

Ankunftstermin der Chaosflotte. Mit zahlreichen Informationen über jede Bewegung von Abaddons Flotte legen sich die imperialen Schiffe und die Eldar auf die Lauer.

Für die in der Unterzahl befindlichen und überraschend getroffenen Schiffe der Verräter gibt es keinen anderen Ausweg, als kämpfend unterzugehen. Drei Tage lang bekriegen sich die mächtigen Flotten, und es kommt auf beiden Seiten zu entsetzlichen hohen Verlusten. Doch trotz all ihrer Wildheit können es die Chaosschiffe nicht mit den Kräften aufnehmen, die sich hier gegen sie zusammengeschlossen haben. Als der dritte Tag des Kampfes seinem blutigen Ende zugeht, bricht Abaddon erneut mit seinen Schwarzen Festungen durch die imperialen Verteidiger und hält auf den Stern des Systems zu. Ravensburg befiehlt allen verfügbaren Schiffen, sie abzufangen, obwohl er sich sehr im Klaren darüber ist, daß er die fliegenden Giganten damit kaum aufhalten kann. Nur die *Flamme der Reinheit* ist nahe genug für einen Angriff, doch die Waffen des Schlachtkreuzers können nur wenig gegen die gewaltigen Stationen ausrichten.

Als die Festungen die enorme Energie aufbauen, die sie für ihre zerstörerische Attacke gegen den Stern benötigen, bilden sich ein weiteres Mal mächtige Energiewellen zwischen den Raumstationen. Kapitän Abridal sieht nur noch eine Chance und befiehlt alle Energie auf die Schilde, während er die *Flamme der Reinheit* mitten in die konvergierenden Energiewellen lenkt. Das Schiff wird fast augenblicklich vernichtet und in seine einzelnen Atome aufgelöst. Die resultierende Explosion erschöpft jedoch die Energie der Schwarzen Festungen, und wie Abridal gehofft hat, benötigen die Festungen nun eine geraume Zeit, um sich für einen zweiten Versuch aufzuladen. Glücklicherweise ist Zeit genau das, was Abaddon nicht mehr zur Verfügung steht.

ABADDONS NIEDERLAGE

Nachdem die Schwarzen Festungen dem größten Teil ihrer Energie beraubt sind und die imperialen Schiffe ihm im Nacken sitzen, bleibt Abaddon nur die Flucht. Tatsächlich gelingt es ihm nach einer wilden Verfolgungsjagd und einem gefährlich nah im Gravitationseinflußbereich des Systems durchge-

fürten Warpsprung, mit zwei Festungen zu entkommen. Die imperiale Flotte kreist die dritte Festung ein und richtet sämtliche verfügbaren Waffen gegen sie, erzielt damit aber kaum Wirkung. Schließlich unternehmen zwei Angriffskreuzer vom Space Marine Orden der Angels of Redemption zusammen mit Enterbooten der *Göttliche Führung* eine Enteraktion, um die isolierte Schwarze Festung zurückzuerobern. Fähnrich Goldwyn ist ein Mitglied der Entercrew und vermerkt später in seinem Bericht:

“Wir waren überrascht, keine Besatzung an Bord vorzufinden. Es gab keinerlei Gegenwehr gegen unser Entermanöver, und als ich die Festung betrat, stellte ich keinerlei Ähnlichkeit mehr mit der Station fest, auf der ich einst ausgebildet wurde. Die Wände selbst pulsierten mit Energie, ihre Oberfläche war durchscheinend wie die einer Perle – ein krasser Gegensatz zu den weißen Korridoren und Räumen, die sechs Jahre lang meine Heimat gewesen waren. Von den Modifikationen durch die Techpriester war keine Spur mehr zu erkennen, so als ob jegliche Erinnerung an unsere frühere Anwesenheit auf der Station völlig ausgelöscht worden wäre. Wir waren etwa eine Stunde an Bord, als plötzlich ein schrilles Jaulen die Luft erfüllte und die Wände eine rötliche Färbung annahmen. Eine innere Angst erfüllte uns, und wir flohen zurück zu den Hammerhaien [Enterboote]. Wir waren gerade noch rechtzeitig draußen, als die Festung langsam auseinanderbrach und sich in Milliarden kleiner Fragmente auflöste. Es hätte ein fröhlicher Moment sein müssen, unseren Feind vernichtet zu sehen, doch irgendwie, ohne daß ich das Gefühl näher beschreiben könnte, war mein Herz mit einer stillen Trauer erfüllt, so sehr erfaßte mich der Gedanke, daß gerade etwas Erhabenes gestorben war.”

Zeitgleich mit der Vernichtung der zurückeroberten Festung zerstören sich auch die drei anderen Schwarzen Festungen des Gothic-Sektors. Niemand weiß, ob es den Festungen unter dem Befehl Abaddons ähnlich ergeht, und es gibt widersprüchliche Gerüchte, nach denen der Kriegsherr später sowohl mit, als auch ohne diese Zerstörungswaffen gesichtet wird. Wie und warum sich die Schwarzen Festungen vernichteten, bleibt ein Geheimnis. Inquisitor Atius erwähnt hierzu gegenüber Großadmiral Ravensburg:

“Wer weiß, was Abaddon mit allen sechs hätte anrichten können? Einige Dinge sind zu gefährlich, um existieren zu dürfen, und jemand oder etwas hat entschieden, daß die Schwarzen Festungen zu diesen Dingen gehören...”

152-160.M41 – DIE ABSCHLIESSENDE JAHRE

Nach dem Entschwinden von Abaddons Flotte kann sich die Imperiale Raumflotte auf die anderen Chaosflotten konzentrieren. Die Warpstürme flauen allmählich auf ihr Standardniveau ab und eine große Zahl imperialer Schiffe strömt in den Gothic-Sektor.

ÜBERWÄLTIGENDE MASSE

Viele der Chaostkriegsherren folgen Abaddons Beispiel und ziehen sich in den Wirbel des Chaos zurück, um dort ihren Haß und ihre Verbitterung zu schüren, bis sich eine neue Gelegenheit zum Angriff ergibt. Vier imperiale Kampfverbände, von denen jeder aus mehreren Dutzend Großkampfschiffen und zahlreichen Eskortschiffen besteht, suchen und zerstören systematisch die verbleibenden Feindflotten. Im Subsektor Port Maw entbrennt ein titanischer Kampf zwischen Admiral Storns 2./ Kreuzerverband und der Chaosflotte unter dem Kommando von Heirich Bale, der fast zwei Jahre andauert, da die Chaosschiffe von System zu System entschlüpfen, sich in günstigen Situationen zum Kampf stellen, aber ansonsten immer wieder dem Zorn des Imperators entgehen. Der Kampf um die Quinox-Raumenge fordert noch mehr Opfer, als einzelne Chaosschiffe durch die großen Meteoridengürtel streifen und Jagd auf imperiale Konvois machen.

DER MAKEL WIRD BEREINIGT

Trotz der langsam abflauenden Kämpfe braucht es noch weitere acht Jahre, die von den Streitkräften des Chaos eingenommenen Welten vollständig zurückzuerobern. Viele von ihnen sind völlig verwüstet worden, ihre Bevölkerung versklavt oder den Dunklen Göttern zum Opfer dargebracht. Durch die Bemühungen der Imperialen Armee werden diese Planeten langsam aber beständig vom Einfluß des Chaos gesäubert. Die Missionare und Konfessoren der Ekklesiarchie gehen daran, den Glauben an den Imperator wiederherzustellen, während die Inqui-

sition diejenigen aufspürt, die mit den Mächten des Chaos kollaborierten. Dieser Kampf wird jedoch niemals wirklich beendet. Noch heute gibt es Welten im Graildark-Nebel, die auf imperiale Flotten warten, um sie zu befreien. Noch immer gibt es einzelne Chaosschiffe und sogar zwei oder drei Flotten, die in der Finsternis zwischen den Sternen der Hammerkopfnebel und dem Zyklopenballung lauern und auf die richtige Gelegenheit zum Zuschlagen warten.

DAS ENDE DER SCHAKALE

Als die meisten Kriegsschiffe der Chaosanhänger vernichtet oder geflohen sind, befiehlt Ravensburg zwei der großen Kampfverbände, sich auf die Piraten zu konzentrieren, die während des Krieges erstarkt sind. Wie die Chaosflotten vor ihnen werden auch die Flotten der Piraten eine nach der anderen aufgespürt und vernichtet, während sich viele andere Banden in einzelne Schiffe aufteilen, um in vergessenen Sternensystemen und nicht verzeichneten Asteroidenfeldern Zuflucht zu suchen. Die Orks der Zyklopenballung werden zum Ziel zahlreicher Strafaktionen und von Planeten vertrieben, auf denen sie Millionen von Menschen versklavten, oder aus Sternensystemen verjagt, von denen aus sie Überfälle auf die imperiale Schifffahrt verübten. Zwanzig Jahre der Kriegsführung haben tiefe Narben hinterlassen, und es wird noch lange Jahrhunderte aus Blut, Schweiß und Arbeit erfordern, um die Wunden zu heilen – sowohl physikalische als auch seelische – die Abaddon und seine Anhänger verursachten.

DER LOHN DES SIEGES

Die Verluste der Imperialen Raumflotte, und besonders natürlich der Sektorflotte Gothic, sind entsetzlich hoch ausgefallen, sowohl was Menschenleben, als auch was die Zahl der Schiffe betrifft. Große Opfer sind gebracht worden und große Helden haben sich ihrem Schicksal gestellt. Durch die Entschlossenheit, Tapferkeit und Loyalität jedes einzelnen Mitglieds der Raumflotte ist der Krieg gewonnen worden. Der Hohe Senat zu Terra erkennt diese hervorragende Leistung gebührend an, und die Namen sämtlicher Besatzungsmitglieder der Sektorflotte Gothic, von Großadmiral Ravensburg bis zum niedersten Matrosen auf dem kleinsten Handelsschiff, werden in einen speziell zu diesem Zweck errichteten Monolithen graviert, dessen Höhe zehn Mannlängen übersteigt, und der in der Halle der Helden im Imperialen Palast selbst ruht. Inquisitor Atius entschlüpft den Augen der Geschichte und verfolgt seine Bemühungen anderenorts. Gerüchten zufolge verbringt er den Rest seines Lebens damit, Abaddon zu jagen und den Verbleib der Schwarzen Festungen zu ergründen, mit denen Abaddon geflohen ist. Vom Erfolg dieser selbstaufgelegten Mission wird nirgends berichtet, und auch sonst tritt er nach dem Gothic-Krieg nie wieder öffentlich in Erscheinung.

In all diesen dunklen und schrecklichen Tagen hat der Gothic-Sektor überlebt, und das Leben nimmt wieder seinen normalen Lauf für die tapferen Männer der Raumflotte – mit der Verfolgung von Eldarkorsaren, der ewigen Suche nach verräterischen Schmugglern, der Vernichtung von Ketzern und Rebellen und all den anderen tausend Aufgaben, für deren Erfüllung die Menschheit der Imperialen Raumflotte zu ewiger Dankbarkeit verpflichtet ist.

„Schwerwiegende Erkrankungen erfordern schwerwiegende Behandlungen.“

Inquisitor Atius über den Exterminatus von Lowengulf

SCHIFFE DES GOTHIC SEKTORS



SCHIFFE DES GOTHIC SEKTORS

Mit den Flottenlisten aus diesem Kapitel kannst du dir eine eigene Imperiums-, Chaos-, Eldar- oder Orkflotte aufstellen. Die Beschränkungen der einzelnen Listen stellen dabei sicher, daß kein Volk übervorteilt ist, sondern daß Raumschlachten zwischen mit diesen Listen aufgestellten Flotten ausbalanciert und fair sind.

Jede Flottenliste ist in folgende Abschnitte unterteilt:

Flottenkommandant: Eine Flotte kann von einem Kommandanten, zum Beispiel einem Admiral des Imperiums, einem Kriegsherrn des Chaos, einem Eldar Piratenprinz oder einem Ork Waaaghboss befehligt werden. Flotten mit einem Punktwert von über 750 Punkten **müssen** von einem Flottenkommandanten befehligt werden, kleinere Flotten können von einem Flottenkommandanten angeführt werden, wenn du möchtest. In einer Chaosflotte z.B. kannst du außerdem noch einzelne Schiffe von Aufstrebenden Champions befehligen lassen. Die Auswahlmöglichkeiten für Flottenkommandanten findest du in der entsprechenden Flottenliste.

Wiederholungswürfe

Flottenkommandanten haben eine festgelegte Zahl von Wiederholungswürfen, die du im entsprechenden Abschnitt der Flottenliste finden kannst. Jeder Wiederholungswurf darf nur einmal pro Spiel verwendet werden und erlaubt es dir, einen verpatzten Kommando- oder Moralwerttest für ein Schiff oder einen Verband deiner Flotte zu wiederholen. Jeder verpatzte Test darf 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.

Großkampfschiffe: In diesem Abschnitt kannst du nachlesen, welche Schiffe du in deiner Flotte in welchen Mengen einsetzen darfst. Die Zahl der größeren Schiffe wie zum Beispiel Schlachtschiffe hängt dabei davon ab, wie viel kleinere Kreuzer sich in der Flotte befinden. Dies stellt dar, daß die größten Raumschiffe selten einzeln unterwegs sind, sondern immer von einer Flotte an kleineren Unterstützungsschiffen begleitet werden.

Eskortschiffe: Hier findest du eine Auflistung der verschiedenen Eskortschiffe, die deiner Flotte zur Verfügung stehen. Es gibt für gewöhnlich keine Beschränkung, wie viele Eskortschiffe eine Flotte enthalten darf; falls ein bestimmter Schiffstyp nur beschränkt verfügbar ist, dann ist dies in der Flottenliste vermerkt.

Flugkörper: Flugkörper stellen die unterschiedlichsten kleinen Raumfahrzeuge dar, die du in deiner Flotte einsetzen kannst.

PUNKTKOSTEN

Jedes Raumschiff und jede Einheit bei Raumflotte Gothic hat einen Punktwert, der den Nutzen im Spiel widerspiegelt. Je höher der Punktwert, desto effektiver ist das Schiff. So kostet ein imperialer Kobrazerstörer nur 30 Punkte, während ein Desolator Chaosschlachtschiff 300 Punkte wert ist – ein Desolator kann es punktetechnisch also mit 10 Kobras aufnehmen!

Wie groß sollte ein Spiel sein?

Für gewöhnlich werden Schlachten mit Flotten gespielt, die einen vor dem Spiel festgelegten Punktwert haben. Wenn du dich mit deinem Gegner

also zu einem 1500-Punkte-Gefecht verabredest, bedeutet dies, daß jede Flotte maximal Schiffe für 1500 Punkte enthalten darf. Die Größe eines Spiels ist auch davon abhängig, wie lange ihr spielen wollt. Ein 500 bis 1000-Punkte-Gefecht kann in ein paar Stunden ausgefochten werden, während ein 1500-Punkte-Spiel schon mal den ganzen Nachmittag dauern kann. Für eine 3000-Punkte-Schlacht solltet ihr einen ganzen Tag einplanen, und falls ihr mit noch größeren Flotten spielt, dann stellt sicher, daß ihr einen Platz zum Schlafen habt!

In einigen Szenarien können die gegnerischen Flotten unterschiedliche Punktwerte oder zusätzliche Schiffe haben. Die entsprechenden Regeln findest du in den entsprechenden Szenarien beschrieben.

BENUTZEN DER FLOTTENLISTEN

Wenn ihr euch auf einen Punktwert geeinigt habt, kann es ans Aufstellen der Flotte gehen. Während du dir die Schiffe aus der Flottenliste aussuchst, solltest du die Punktkosten immer gleich zusammenaddieren, bis du die vereinbarte Obergrenze erreicht oder keine weiteren Schiffe einsetzen willst. Es wird des öfteren vorkommen, daß du den vereinbarten Wert nicht erreichst, sondern ein paar Punkte darunter liegst, die du einfach nicht ausgeben kannst. Bedenke, daß du alle Schiffe, die du auswählst, auch als Modelle darstellen mußt, und daß die Bewaffnung am Modell erkennbar sein muß. Wenn du also einen Kolossuskreuzer mit Lanzenbatterien einsetzt, dann muß auch das Modell entsprechend aussehen. Dadurch kann es im Spiel keine Mißverständnisse oder unangenehmen Überraschungen

geben ("Dufeuerst mit einer Novakanone? Wo soll die denn sein? Etwa hinter der Torpedobatterie?").

Schiffsklassenvarianten

Einige der Schiffsklassenbeschreibungen enthalten Einträge über Schiffe mit von der Standardausstattung abweichender Bewaffnung. So hat zum Beispiel die *Minotaurus*, ein Lunarkreuzer, anstatt einer Torpedobatterie eine Novakanone im Bug montiert. Wenn du möchtest, kannst du diese Schiffe in deiner Flotte einsetzen, beachte aber, daß sie oft mehr oder weniger Punkte als normal kosten. Auch hier gilt aber, daß die Bewaffnung am Modell sichtbar sein muß, damit du das Schiff einsetzen darfst.

EINE FLOTTE AUFSTELLEN

Eskortschiffe **müssen** in Schwadronen von jeweils zwei bis sechs Schiffen eingesetzt werden. Die Schiffe einer solchen Schwadron können dabei unterschiedlichen Klassen angehören.

Leichte Kreuzer, Kreuzer, schwere Kreuzer und Schlachtkreuzer **dürfen** in Schwadronen von jeweils zwei bis vier Schiffen eingesetzt werden. Die Schiffe einer solchen Schwadron können dabei unterschiedlichen Schiffsklassen angehören.

Panzerkreuzer und Schlachtschiffe dürfen in Schwadronen von zwei bis drei Schiffen eingesetzt werden. Die Schiffe einer solchen Schwadron müssen immer einer Schiffsklasse angehören, eine Schwadron darf also nur aus Panzerkreuzern oder Schlachtschiffen bestehen, nicht aus Schiffen beider Klassen.

Schlachten ohne Flottenlisten spielen

Die Flottenlisten in Raumflotte Gothic wurden so geschrieben, daß mit ihnen aufgestellte Flotten ausgewogen und fair sind. So können Spieler, die sich zum ersten Mal gegenüberstehen, sicher sein, daß sie gegen eine ausbalancierte Streitmacht antreten und ihr Gegner nicht bevorteilt ist.

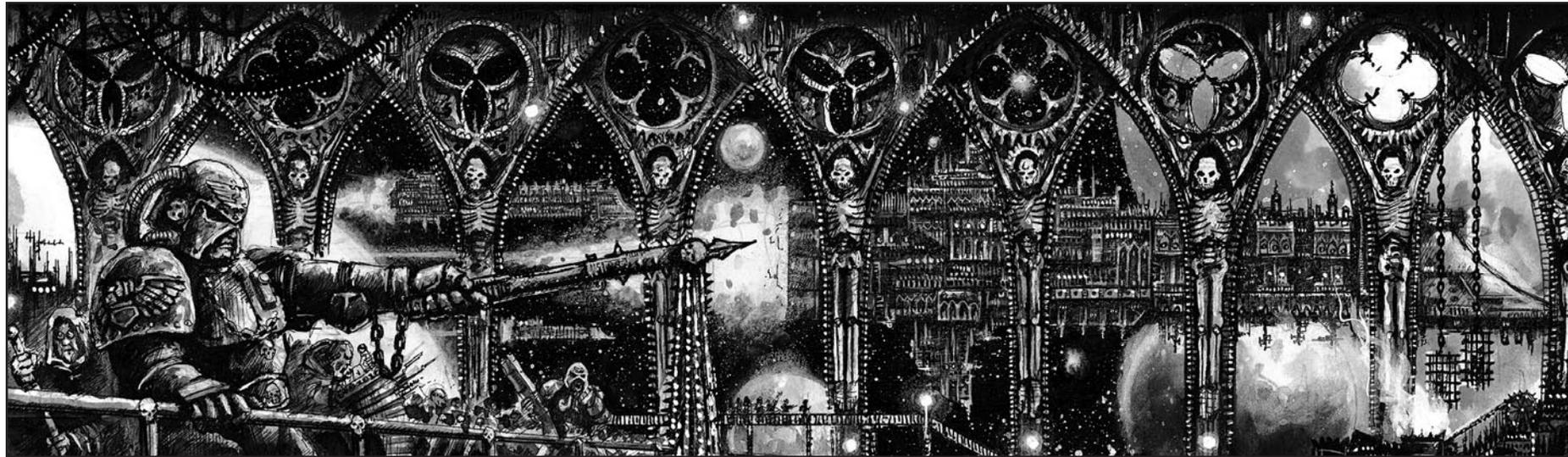
Wenn ihr allerdings öfter gegen den gleichen Gegner spielt oder ein eigenes Szenario ausprobieren wollt, könnt ihr auch einige oder alle der Regeln zur Flottenauswahl ignorieren. Ihr könnt zum Beispiel eine Flotte nur aus Schlachtschiffen oder Schlachtkreuzern aufstellen, ohne die normalerweise nötigen kleineren Kreuzer einzusetzen.

Auch haben wir in Raumflotte Gothic die Flottenlisten des Imperiums und des Chaos separat behandelt, um sicherzustellen, daß sie sich völlig verschieden spielen. Da aber viele Chaosraumschiffe

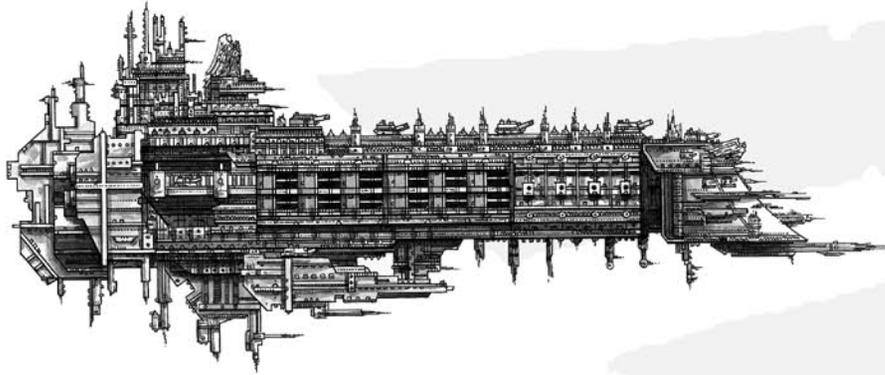
in Wirklichkeit alte imperiale Schiffe sind, die erbeutet wurden oder sogar noch aus der Zeit des Bruderkriegs stammen, könntest du auch imperiale Schiffe in einer Chaosflotte einsetzen und umgekehrt. Oder wie wäre es mit einer losen Allianz mehrere Piratengruppen, bestehend aus Eskortschiffen aus allen vier Flottenlisten?

DIE REGELN BRECHEN

Die Regeln von Raumflotte Gothic, einschließlich der Szenarien und der Flottenlisten, sollen es den Spielern ermöglichen, Raumbkämpfe zwischen riesigen Raumschiffen auszufechten. Wenn du etwas ändern oder eigene Regeln für zielsuchende Torpedos oder eigene Szenarien erfinden willst, kannst du das gern machen (es wird dich niemand verklagen). Wenn du also eine Idee hast, von der du glaubst, daß sie auch anderen Leuten gefallen könnte, schick sie doch einfach an die Adresse auf der letzten Seite in diesem Buch. Außerdem werden wir mit Sicherheit im White Dwarf und im Citadel Journal noch jede Menge optionaler Regeln und Ideen für Raumflotte Gothic veröffentlichen.



IMPERIALES IMPERATOR SCHLACHTSCHIFF 345 Punkte



Die im Gothic-Sektor operierenden Schlachtschiffe der Emperor-Klasse gehören zu den ältesten ihrer Art in der Sektorflotte Obscurus. Der uralte Rumpf der *Göttliche Führung* stammt aus dem Space Hulk *Siegel des Bösen*, nachdem dieses im 36. Jahrtausend im Charos-System geborgen wurde. Die Hauptenergiesysteme waren noch intakt, obwohl das Schiff mehr als zehntausend Jahre im Warp verschollen gewesen war und damit noch aus der Zeit vor dem Großen Bruderkrieg stammte. Der Rumpf wurde zu umfangreichen Reparaturarbeiten in die Orbitaldocks von Cypra Mundi geschleppt und patrouilliert seit ihrer Wiederindienststellung im Segmentum Obscurus. Schon im 30. Jahrtausend wurde in den Orbitalwerften der Fabrikwelt Stygies im Vulcanis-System mit der Arbeit am Rumpf der *Legatus Stygies* begonnen. Als der Planet dann von Ketzern erobert und der Großteil des Fabrikationsanlagen zerstört wurde, trieb das unfertige Schiff für über zweitausend Jahre im Orbit um den Planeten. Im 32. Jahrtausend wurden die Arbeiten wieder aufgenommen, aber immer wieder von Warpstürmen, Werftunfällen und Piraten- und Chaosüberfällen verzögert, so daß das Schiff erst gegen Ende des 32. Jahrtausends in Dienst gestellt werden konnte. Trotz dieser Startschwierigkeiten wird die *Legatus Stygies* von allen, die auf ihr gedient haben, als ein gesegnetes Raumschiff angesehen, und das zu Recht. Das Schlachtschiff hat einen selbstmörderischen Rammangriff in der Schlacht um Callavel überstanden, gehört zu den wenigen Schiffen, die die katastrophale Säuberung von Ulthanx überlebten, und vernichtete bei Arriva das Chaosschlachtschiff *Schwarze Qualen*.

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

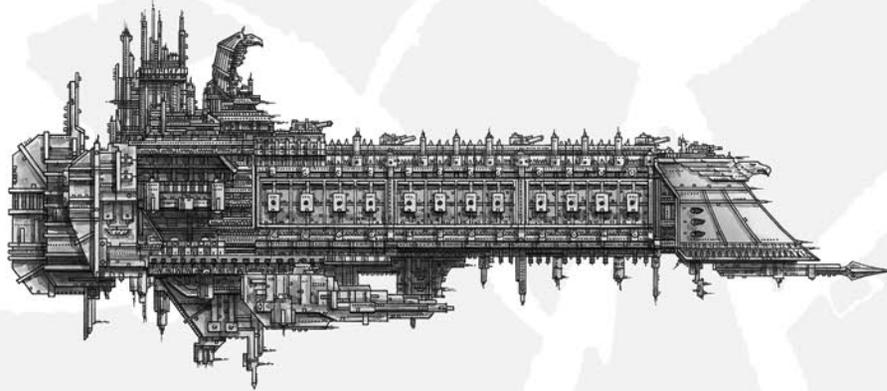
Anmerkung: *Imperator Schlachtschiffe sind behäbige, schwerfällige Giganten und können daher nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten. Anstelle des bei allen größeren imperialen Schiffen anzutreffenden gepanzerten Bugs besitzen Imperator Schlachtschiffe eine Vielzahl an Sonden und Sensortürmen, die dem Schiff einen Bonus von +1 auf den Moralwert geben. Für +5 Punkte kann ein Imperator Schlachtschiff mit Hammerhai Enterbooten bestückt werden.*

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Legatus Stygies *Göttliche Führung*

“Oh großer Gott der Maschine, wir beten zu dir, auf daß du deinen wohlwollenden Blick auf dieses gewaltige Schiff, die *Göttliche Führung*, richten mögest. Laß deine brennende Kraft durch ihre Triebwerke fließen und richte deine ewige Wachsamkeit auf ihre Schildreaktoren und stählernen Sicherheitsschotts. Vernichte unsere Feinde mit der Macht deiner Wut und der Hilfe der Mysterien, die da heißen Laser, Plasma und Projektil. Erfülle diesen gewaltigen gepanzerten Rumpf mit deinem Geist und hauche den Schaltkreisen und Energieleitungen Leben ein.”

IMPERIALES VERGELTER SCHLACHTSCHIFF 365 Punkte



Die zwei Schlachtschiffe der Vergelter-Klasse der Sektorflotte Gothic stammen aus der Gründungszeit des Imperiums. Ihr gepanzerter Bug und die charakteristischen multiplen Plasma-triebwerke zeigen, daß sie in den Mars-Werften hergestellt wurden. Die ältesten Logbücher der *Rubinfalke* reichen bis in die Schlacht von Merin zurück, wo das Schiff durch Torpedotreffer erhebliche Schäden erlitt. Im Zeitalter der Apostasie wurde die *Rubinfalke* von den Schiffen des ketzerischen Admirals Sehella von der Flottenbasis auf Hydraphur abgeschnitten. In zahllosen Gefechten und Heldentaten gelang es dem Schiff, den Verbänden Sehellas immer wieder zu entkommen und nach acht langen Jahren die imperialen Streitmächte auf Cypra Mundi zu erreichen. Hier wurde das Schlachtschiff dann auch der Segmentumflotte Obscurus überstellt. Die *Kardinal Boras* ist vor allem dadurch berühmt geworden, daß sie das Flaggschiff der gescheiterten Expedition des Freihändlers Ventunius in die nördlichen Randbereiche war, von der nur fünf Schiffe zurückkehrten. Danach kämpfte das Schiff in den Schlachten um Callavel, Arnots und Korsk, wo sein Orbitalbombardement zur Kapitulation des rebellischen "Eisenregimes" führte. Die *Kardinal Boras* ist schon weit herumgekommen und wurde im Verlauf von vier Jahrtausenden in achtzehn verschiedenen Sektorflotten eingesetzt, bevor sie vor vierhundert Jahren in den Gothic-Sektor abkommandiert wurde.

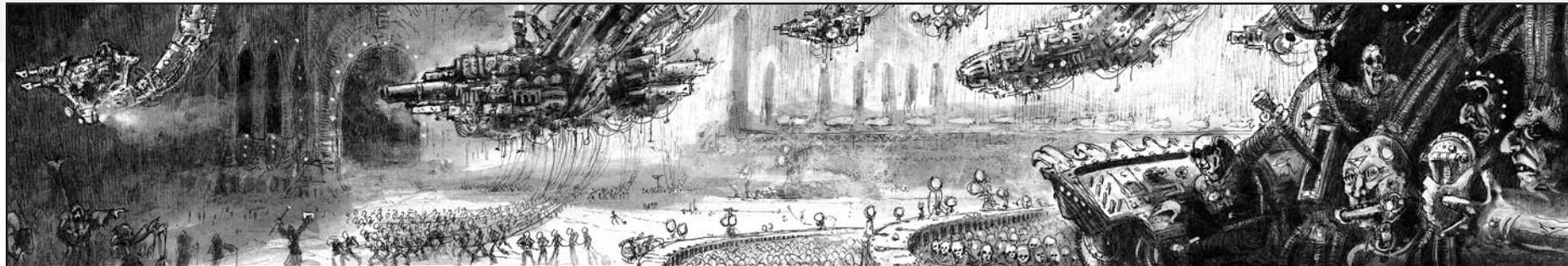
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME | | |
|-----------------------------|---------|-----------------|---------|-------------------|-------------|--------------------|--|
| Schlachtschiff/12 | 20 cm | 45° | 4 | 6+ Front /5+ | 4 | | |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 60 cm | | 12 | | Links | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | | 60 cm | | 12 | | Rechts | |
| Lanzenbatterie - Deck | | 60 cm | | 3 | | Links/Front/Rechts | |
| Torpedolafette - Bug | | 30 cm | | 9 | | Front | |

Anmerkung: Vergelter Schlachtschiffe sind langsam und können nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

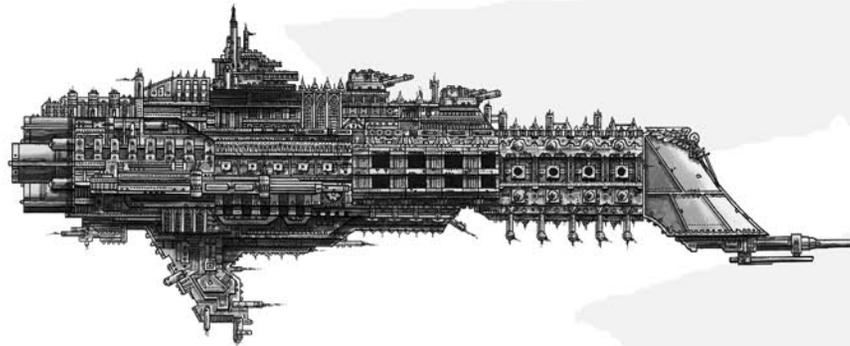
BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Rubinfalke

Kardinal Boras



IMPERIALER MARS SCHLACHTKREUZER 270 Punkte



Die *Gebiet* ist einer der wenigen noch funktionsfähigen Mars Schlachtkreuzer, da die Produktion dieser Schiffsklasse vor achtzehn Jahrhunderten, lange vor Beginn des Gothic-Krieges, eingestellt wurde, und die Zahl dieser Schiffe seitdem ständig abgenommen hat. Von vielen Kapitänen als unterbewaffnet angesehen, hat sich die *Gebiet* ihre Sporen in einem Überraschungsangriff im Orbit der Makropolwelt Orar verdient. Schon zu Beginn des Gefechts erzielte die *Gebiet* einen vernichtenden Treffer mit ihrer Novakanone gegen die *Seelenlos*, einen Chaoskreuzer der Henker-Klasse. Während die *Seelenlos* noch unter den Folgeexplosionen des Treffers erzitterte, schlug eine Lanzensalve in die geschwächte Struktur des Schiffs ein und brachte die Plasmareaktoren zur Explosion. Die Alligator-Geschwader des Treffers erzitterte, schlug eine Lanzensalve in die geschwächte Struktur des Schiffs ein und brachte die Plasmareaktoren zur Explosion. Die Alligator-Geschwader derweil einen zweiten Henker Kreuzer so schwer, daß er kurz darauf von den orbitalen Verteidigungsplattformen Orars vernichtet werden konnte. Mit dem Verlust zweier Großkampfschiffe mußten sich die Ketzer zurückziehen, während die imperialen Truppen keine nennenswerten Verluste erlitten hatten. Kapitän Compel Bast wurde für die heldenhafte Leistung seines Schiffs und seiner Mannschaft das Rote Ehrenkreuz verliehen.

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Gebiet

Anmerkung: Der Schlachtkreuzer *Gebiet* wurde nach der Schacht um Orar mit einer erbeuteten Zielmatrix ausgestattet. Diese kostet zusätzliche 15 Punkte und bewirkt auf der Feuerkrafttabelle eine Spaltenverschiebung nach links.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|---------|------------------------------------|-------------------|--------------------|-------------|
| Kreuzer/8 | 20 cm | 45° | 2 | 6+ Front /5+ | 2 |
| 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 | | 45 cm | 6 | Links | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | | 45 cm | 6 | Rechts | |
| Lanzensbatterie - Deck | | 60 cm | 2 | Links/Front/Rechts | |
| Novakanone - Bug | | 30 – 150 cm | 1 | Front | |

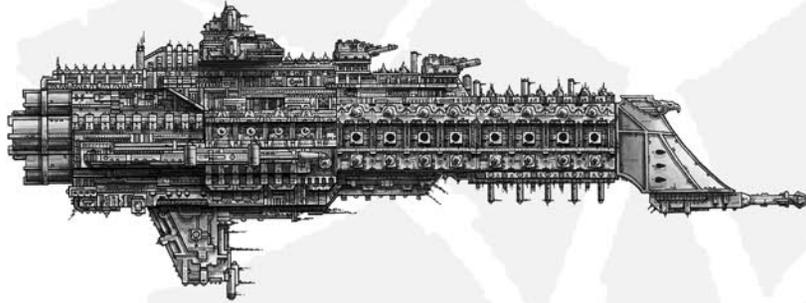
IMPERIALE SCHIFFSNAMEN

Raumschiffnamen werden im Imperium nach der Herkunft des entsprechenden Schiffs ausgewählt. Imperiale Schiffe können aus vier verschiedenen Quellen stammen. Sie können aus einem im Weltraum oder (seltener) im Warp treibenden Space Hulk geborgen und wiederhergestellt oder im Auftrag eines Planetaren Gouverneurs gebaut worden sein. Andere Schiffe werden in den orbitalen Werften der Hauptflottenbasen der Imperialen Flotte oder auf den Fabrikwelten des Adeptus Mechanicus

gebaut. Aus Space Hulks geborgene Schiffe (die aufgrund ihrer wertvollen Technologie hochbegehrt sind) werden meist von dem Kapitän getauft, der das Hulk entdeckt hat. Sie tragen so meist den Namen des nächstgelegenen Systems oder Ereignisses, das zu ihrer Entdeckung geführt hat. So wurde das Imperator Schlachtschiff *Göttliche Führung* zum Beispiel von Kapitän Jacobus entdeckt, der fest davon überzeugt war, daß ihn der Imperator durch Visionen zur Position des Space Hulks geführt hatte. Planetare Gouverneure haben das Recht, auf ihren

Welten gebaute Schiffe nach sich selbst zu benennen, was zu Namen wie *Lord Daros*, *Archon Kort* oder *Demiarch Vespasian* führt. Auf Werften der Raumflotte oder des Adeptus Mechanicus hergestellte Schiffe erhalten entweder den Namen eines Schiffes, das im Kampf zerstört wurde oder seit mehr als fünfzig Jahren im Warp verschollen ist (wie die Vorgänger der *Standhaftigkeit*, *Gerechter Zorn* und *Gebiet*), oder werden in Hochgotisch nach ihrem Ursprungsort betitelt (wie bei der *Cypra Probatii* und *Legatus Stygies*).

IMPERIALER KAISER SCHLACHTKREUZER 235 Punkte



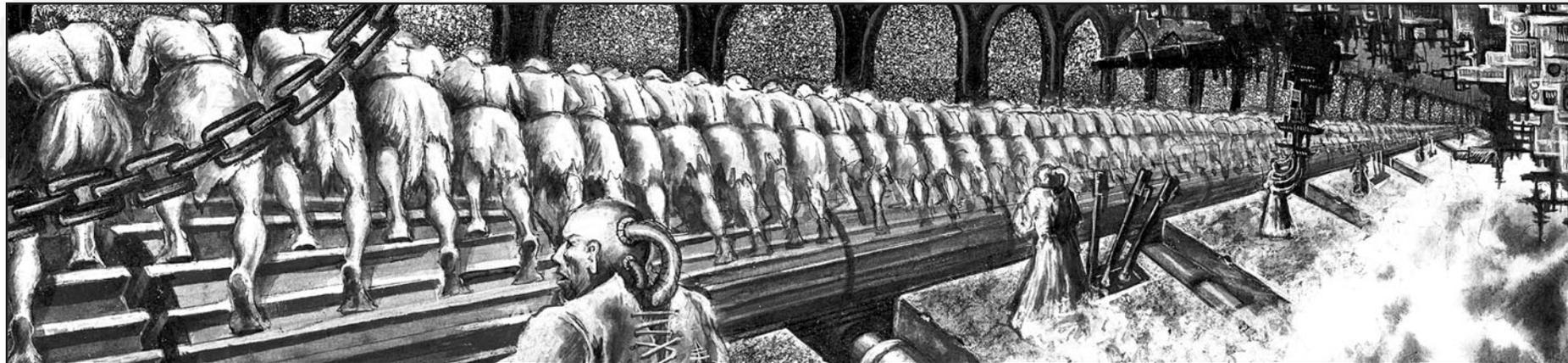
Basierend auf den Bauplänen der schweren Kreuzer der Acheron-Klasse wurde die Kaiser-Klasse zu dem Zweck gebaut, die Imperiale Flotte mit einem Kreuzer zu verstärken, der die Reichweite und Feuerkraft eines Schlachtschiffs hat. Aufgrund von Problemen mit der Energieübertragung wurden die Bugwaffenbatterien der Acheron-Klasse gegen eine Standard-Kreuzertorpedolafette und verstärkte Bugpanzerung ausgetauscht. Durch die daraus resultierenden Änderungen im Energietransfer des Schiffes konnte die Reichweite der Deckslanzen allerdings erheblich gesteigert werden. Der Bau von Schlachtkreuzern der Kaiser-Klasse erwies sich allerdings als recht kompliziert, so daß es nur eine vergleichsweise geringe Anzahl dieser Schiffe in der Segmentumflotte Obscurus gibt, die alle mühevoll in den Werften bei Cypra Mundi gebaut wurden. Zur Zeit des Gothic-Konflikts waren drei Kaiser Schlachtkreuzer im Einsatz, die *Flamme der Reinheit*, die *Schwert der Vergeltung* und die *Cypra Probatii*. Letztere wurde erst im Verlauf des Krieges fertiggestellt und stieß nach einer schwierigen und gefährlichen Reise durch den Warp zum Rest der Sektorflotte. Die *Flamme der Reinheit* und die *Schwert der Vergeltung* kämpften den Großteil des Krieges zusammen und beschützten wichtige Systeme vor den Chao Schiffen, die den Sektor durchstreifen.

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

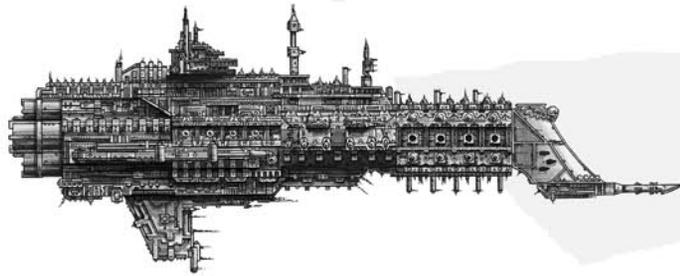
Anmerkung Die Cypra Probatii kann für +10 Punkte die Zahl ihrer Abwehrtürme von zwei auf drei Türme erhöhen.

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

*Flamme der Reinheit Cypra Probatii
Schwert der Vergeltung*



IMPERIALER LUNAR KREUZER 180 Punkte



| 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 | 30 cm | 2 | Links | | |
| Lanzenbatterie - Steuerbord | 30 cm | 2 | Rechts | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 30 cm | 6 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 30 cm | 6 | Rechts | | |
| Torpedolafette - Bug | 30 cm | 6 | Front | | |

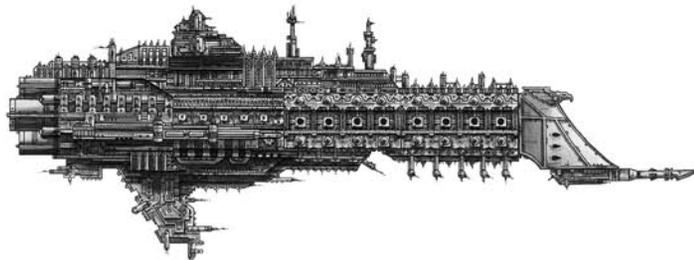
Kreuzer der Lunar-Klasse bilden den Großteil der Segmentumflotte Obscurus. Im gesamten Segmentum sind über sechshundert Lunar-Kreuzer im Einsatz, und mehr als 20 davon haben im Gothic-Sektor gekämpft. Aufgrund ihrer unkomplizierten Bauweise kann diese Klasse auch auf Makropol- und Fabrikwelten hergestellt werden, die normalerweise nicht die nötigen Voraussetzungen besitzen, um ein Großkampfschiff herzustellen. Ein bemerkenswertes Beispiel dafür ist die *Lord Daros*, die auf der Urzeitwelt Unloth konstruiert wurde. Die primitiven Stämme dieses Planeten wurden dazu gebracht, in Bergwerken Erze abzubauen und zu Metall zu verarbeiten, um dieses dann in von Lord Daros, dem Planetaren Gouverneur, errichteten Tempeln zu "opfern". Die Rohstoffe wurden zu jeder Sonnenwende zu den im Orbit stationierten Werften geschafft. Nach elf Jahren wurden die Ureinwohner Unloths für ihre Dienste mit dem Anblick eines leuchtend hellen Sterns belohnt, der über den Himmel zog, als die *Lord Daros* ihr Triebwerke zündete, um sich der Segmentumflotte Obscurus anzuschließen.

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

*Vergeltung Minotaurus Agrippa Eiserne Faust
Judicatus Lord Daros*

Anmerkung: Die Lunar Kreuzer *Minotaurus* und *Lord Daros* können ihre Bugtorpedolafetten für +20 Punkte gegen eine Novakanone austauschen.

IMPERIALER TYRANN KREUZER 185 Punkte



| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|-----------------|-------------------|---------|------------|-------------|
| Kreuzer/8 | 20 cm | 45° | 2 | 6+Front/5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 45 cm | 4 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 45 cm | 4 | Rechts | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 30 cm | 6 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 30 cm | 6 | Rechts | | |
| Torpedolafette - Bug | 30 cm | 6 | Front | | |

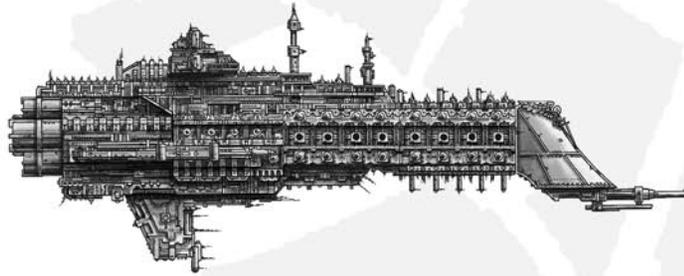
Gegen Ende des 38. Jahrtausends beendete der geehrte Hyus N'dai, Artisan-Magos des Adeptus Mechanicus, seine Arbeit an einer Reihe von Schiffsentwürfen, deren Geschütze alle auf dem Prinzip superheißen Plasmas basierten. Mit dieser Technologie betriebene Waffenbatterien sollten eine ähnliche Reichweite wie vergleichbare Kreuzerwaffen haben, ohne etwas von ihrer Feuerkraft einzubüßen. Dies war eine bedeutende Entdeckung, da das Geheimnis der Herstellung weitreichender Schiffsgeschütze seit dem Dunklen Zeitalter der Technologie verschollen gewesen war, und so kam es, daß im 39. Jahrtausend alle großen Schiffswerten des Imperiums Tyrann Kreuzer produzierten. Im Kampf zeigte sich allerdings, daß die Feuerkraft eines Tyrann Kreuzers nur für Eskortschiffe eine Bedrohung darstellte und unzureichend gegen größere Gegner war. Deshalb wurden die *Eiferer* und *Herrscher der Galaxis*, zwei der im Gothic-Krieg eingesetzten Tyrann Kreuzer, mit aus eroberten Chaosschiffen geborgenen Waffensystemen aufgerüstet, wodurch sie es an Schlagkraft mit Schlachtkreuzern aufnehmen konnten.

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Lord Sylvanus Herrscher der Galaxis Eiferer Brennender Komet

Anmerkung: Die Kreuzer *Eiferer* und *Herrscher der Galaxis* können ihre 30cm-Waffenbatterien für +10 Punkte gegen 45cm-Batterien ersetzen. Die *Eiferer* kann ihre Bugtorpedolafette außerdem für +20 Punkte durch eine Novakanone ersetzen.

IMPERIALER DOMINATOR KREUZER 190 Punkte



Dominator Kreuzer sind eine recht seltene Schiffsklasse, die ursprünglich zur Unterstützung von Großoffensiven und planetaren Bombardements entworfen wurde. Dominatoren sollten hinter dem Hauptkampfverband einer Flotte bleiben, um den Gegner mittels ihrer Novakanonen auf extremste Entfernungen zu bombardieren. Kreuzer der Dominator-Klasse sind am häufigsten in der Sektorflotte Ultima anzutreffen, da sich die Hauptwerften dieses Schiffstypen im System der Flottenbasis Kar Duniash befinden. Die *Hammer der Gerechtigkeit* unter dem Kommando von Kapitän Grenfeld war der einzige Dominator Kreuzer, der am Gothic-Krieg teilgenommen hat. Auch wenn das Schiff in vorangegangenen Manövern eher schlecht abgeschnitten hatte, steigerte sich die Leistung der *Hammer der Gerechtigkeit* im Laufe des Krieges, und die Besatzung kämpfte bei jeder Gelegenheit mit Mut und Entschlossenheit. Das vernichtende Potential der Novakanone wurde von Kapitän Grenfeld mehrfach erfolgreich eingesetzt, unter anderem während der Belagerung von Port Maw und beim Überfall auf Alios. Auch aufgrund dieser Ereignisse wurde bei einer Vielzahl von Schiffen später die Bugbewaffnung durch eine Novakanone ersetzt.

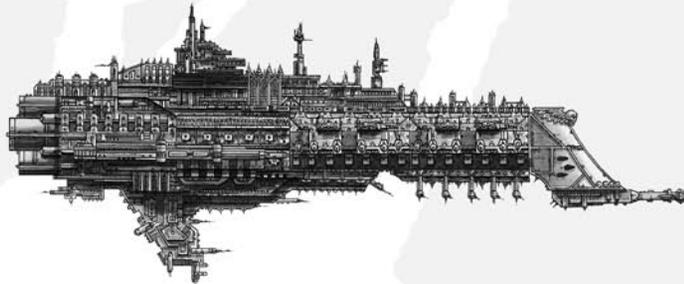
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|---------------------------|---------|-----------------|-------------------|-------------|-------------|
| Kreuzer/8 | 20 cm | 45° | 2 | 6+ Front/5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 30 cm | 12 | Links | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 30 cm | 12 | Rechts | |
| Novakanone - Bug | | 30 – 150 cm | 1 | Front | |

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Hammer der Gerechtigkeit

Anmerkung: Die Hammer der Gerechtigkeit war ursprünglich mit 45cm-Waffenbatterien mit einer Feuerkraft von 6 ausgerüstet, bevor sie stärkere, aber nicht ganz so weitreichende Waffensysteme erhielt. Die Urversion des Kreuzers kostet 185 Punkte.

IMPERIALER KOLOSSUS KREUZER 180 Punkte



Die gewaltigen Kreuzer der Kolossus-Klasse sind im Imperium ein fast schon alltäglicher Anblick, da zahllose dieser Schiffe in jeder Segmentumflotte operieren. Die Kolossus-Klasse hat die stärksten Kreuzer-Lanzenbatterien im Gothic-Sektor und ist ein tödlicher Gegner. Es hat sich im Laufe des Krieges aber gezeigt, daß diese Schiffsklasse nur dann wirklich erfolgreich eingesetzt werden kann, wenn sie mit anderen Schiffen operiert. Ein gutes Beispiel dafür sind zwei Gefechte zwischen der *Gerechter Zorn* und dem Chaos-Panzerkreuzer *Blutiges Schwert*. In beiden Gefechten konnte die *Gerechter Zorn* nur knapp, und mit schweren Schäden entkommen, während sie selbst nur eine Handvoll Treffer verursachte. So furchteinflößend die Stärke einer Lanzenbatterie auch ist, in einem Duell richtet sie einfach nicht genug Schaden an. Nach diesen Zusammentreffen entwickelte Kapitän Hodge, der Kommandant der *Gerechter Zorn*, eine neue Taktik, nach der Kreuzer der Kolossus-Klasse nur zusammen mit einem Verband Eskortschiffe oder anderen Kreuzern eingesetzt werden. Während die Kolossus den Gegner längsseits passieren, greifen die anderen Schiffe von vorn oder hinten an. Nachdem die Lanzenbatterien die Schilde herunter geschossen haben, können die Begleitschiffe mit ihren Geschützbatterien das gegnerische Schiff ausschalten. Mit dieser Methode erzielten Schiffe der Kolossus-Klasse im Laufe des Kriegs etliche Erfolge, darunter die Zerstörung der Chaoskreuzer *Strahl der Wut* und *Ruhm des Bluts*.

| 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 | | 30 cm | 4 | Links | |
| Lanzenbatterie - Steuerbord | | 30 cm | 4 | Rechts | |
| Torpedolafette - Bug | | 30 cm | 6 | Front | |

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Unbesiegbar

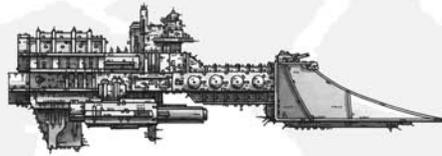
Wut des Imperators

Gerechter Zorn

Schwert von Orion



IMPERIALE GLADIUS FREGATTE 35 Punkte



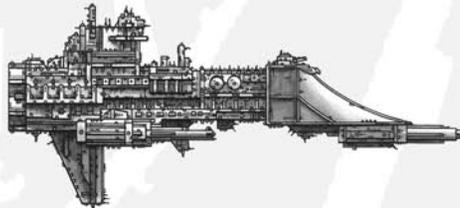
Die Fregatten der Gladius-Klasse haben der Segmentumflotte Obscurus seit Jahrtausenden verlässlich gedient. Jeder Bestandteil dieser Schiffsklasse wurde in unzähligen Kämpfen erprobt und auf Fehler getestet. Die Laser-Waffenbatterien und Abwehrtürme der Gladius-Klasse haben eine Zuverlässigkeitsrate von 88,2%. Die Plasmatriebwerke der Fregatten sind einfache Konstruktionen, die auch in vielen anderen Schiffstypen verwendet werden und von ungeschultem Personal gewartet werden können. Eine Gladius Fregatte ist in jeder Hinsicht ein klassisches Eskortschiff, und nur wenige Schlachtschiffe sind ohne wenigstens eine kleine Eskorte an Gladius Fregatten unterwegs, um gegen feindliche Zerstörer und Flieger geschützt zu sein.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|--------------------|-------------|
| Eskort/1 | 25 cm | 90° | 1 | 5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Deck | 30 cm | 4 | | Links/Front/Rechts | |

BERÜHMTE VERBÄNDE DES GOTHIC-KRIEGES:

Geschwader Blau Geschwader Rot Omegaschwadron Jonnos

IMPERIALE FEUERSTURM FREGATTE 40 Punkte



Feuersturm Fregatten sind ein in der Segmentumflotte Obscurus relativ neuer Schiffstyp. Sie wurden entwickelt, um die Schlagkraft einer Lanzenbatterie mit der Manövrierbarkeit eines Eskortschiffs zu kombinieren. Die Feuersturm-Klasse basiert auf den Bauplänen der Gladius Fregatten, wobei die Waffenbatterien reduziert wurden, um die für das Buggeschütz nötige Energie aufzubringen. Während des gesamten Krieges waren nur fünf Feuersturm-Verbände im Gothic-Sektor im Einsatz, die aufgrund fehlender Ersatzschiffe aber in den meisten Gefechten nicht in voller Sollstärke eingesetzt werden konnten. Einen der bemerkenswertesten Erfolge dieser Schiffsklasse erzielte das *Geschwader Gold* während der Schlacht um Veras. Zwei Feuersturm Fregatten fingen einen Verband Chaosfregatten der Fluch-Klasse ab, die versuchten, einen Flankenangriff gegen das Imperator Schlachtschiff *Intoleranz* durchzuführen. Drei der Chaosschiffe wurden zerstört, während nur ein Feuersturm vernichtet wurde. Dadurch war es der *Intoleranz* möglich, insgesamt 24 Bombergeschwader gegen die *Ewigkeit des Schmerzes* zu entsenden, ein Chaos-Schlachtschiff der Desolator-Klasse.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|--------------------|-------------|
| Eskort/1 | 25 cm | 90° | 1 | 5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Lanzenbatterie - Bug | 30 cm | 1 | | Front | |
| Waffenbatterie - Deck | 30 cm | 2 | | Links/Front/Rechts | |

BERÜHMTE VERBÄNDE DES GOTHIC-KRIEGES:

Patrouillengruppe Erinyses Lexusgeschwader Costa Barbarus Patrouille



IMPERIALER KOBRA ZERSTÖRER 30 Punkte

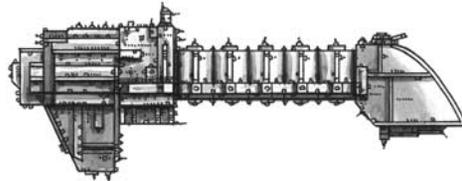


Kobra Zerstörer zählen zu den am häufigsten anzutreffenden Eskortschiffen der Segmentumflotte Obscurus und werden aufgrund ihrer Vielseitigkeit in Erkundungs-, Patrouillen- und Überfallmissionen eingesetzt. Die Hauptwaffe der Kobra-Klasse ist ihre Geschwindigkeit, so daß diese Zerstörer es mit den leichten, schnellen Schiffen der Piraten aufnehmen können. Dies wurde besonders in der von Kapitän Walker geleiteten Skargul-Patrouille deutlich, während der innerhalb von zwölf Monaten vor Beginn des Gothic-Krieges über siebzehn Piratenschiffe vernichtet wurden.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 30 cm | 90° | 1 | 4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Torpedolafette - Bug | 30 cm | 2 | Front | | |
| Waffenbatterie - Deck | 30 cm | 1 | Links/Front/Rechts | | |

Anmerkung: Das 24. Zerstörergeschwader (Witwenmacher) ist mit experimentellen Langstreckensensoren ausgestattet. Dadurch verdoppelt sich der Moralwertbonus für Gegner mit Sonderbefehlen (also +2 statt nur +1). Um das Sensorsystem einzubauen, mußten allerdings die Waffenbatterien der Kobras entfernt werden.

IMPERIALER TRANSPORTER Punkte: Spezial

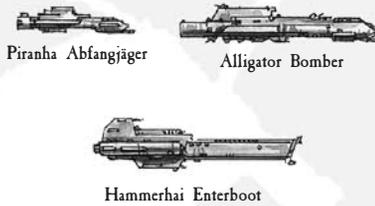


Hunderte, vielleicht sogar Tausende von Transportschiffen kamen im Gothic-Krieg zum Einsatz. Der größte Teil dieser Schiffe waren zivile Fahrzeuge, die von der Flotte eingezogen wurden, um Versorgungsgüter und Truppen in belagerte Systeme zu schaffen. Viele wurden aber auch benutzt, um die Kampfverbände mit Treibstoff zu versorgen, oder um in abgelegenen, sicheren Systemen Notreparaturdocks zu errichten. Die Besatzung dieser Schiffe hatte in der Regel keinerlei militärische Grundausbildung und sah sich oft genug mit übermächtigen Gegnern konfrontiert. Entsprechend hoch war der Blutzoll, den diese Schiffe im Laufe des Krieges entrichten mußten. Die meisten Transporter hatten zwar kleinere Waffensysteme, um sich gegen Piraten zur Wehr zu setzen, aber ohne gute Sensoren und erfahrene Feuerleitoffiziere waren die Chancen auf einen Treffer sehr gering. Eine Ausnahme von der Regel war die *Johns Sohn*, ein Händler der Tarask-Klasse, der zu Beginn des Krieges einem Konvoi auf dem Weg nach Port Maw angehörte. Der Konvoi wurde von einem Henker Kreuzer angegriffen, der durch die Patrouillen der verstreuten imperialen Begleitschiffe geschlüpft war. Die *Johns Sohn* griff das Chaosschiff aus kürzester Entfernung an und konnte die Ketzler lange genug mit seinen riskanten Ausweichmanövern und präzisen Geschützsalven hinhalten, um den restlichen Transportern die Flucht zu ermöglichen. Der Transporter selbst wurde zerstört, der Mut seiner Crew leuchtete aber in den finsternen Zeiten des Krieges wie ein Leuchtfeuer.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Eskort 1 | 15cm | 45° | 1 | 5+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Deck | 15cm | 2 | Links/Front/Rechts | | |

Anmerkung: Die Triebwerke imperialer Transporter sind bei weitem nicht so leistungsfähig wie die von Kriegsschiffen. Aus diesem Grund erhöht sich die Geschwindigkeit von Transportern durch den Sonderbefehl Volle Kraft voraus nur um +3W6 cm. Außerdem wird der zufällig ermittelte Moralwert von Transportern um 1 gesenkt, so daß diese Schiffe nur einen Moralwert von 5 bis 8 haben. Da imperiale Transporter entweder als Brandschiffe oder als Missionsziele eingesetzt werden, haben sie einen speziellen Punktwert.

IMPERIALE FLIEGER Punkte: Spezial



| FLIEGER | GESCHW. |
|----------------------|---------|
| Piranha Abfangjäger | 30 cm |
| Alligator Bomber | 20 cm |
| Hammerhai Enterboote | 30 cm |

Die Imperiale Flotte hat schon immer eine Vielzahl von kleinen, leichten Schiffen an Bord ihrer Großkampfschiffe eingesetzt. Von Schleppern, Kurierschiffen, Barken und kleinen Frachtern, die Personal, Versorgungsgüter und wichtige Dokumente von einem Großkampfschiff zum nächsten transportieren, bis zu Kampfbombern und Abfangjägern verfügt fast jedes größere Schiff über eine Vielzahl dieser kleinen Fahrzeuge. Sie werden entweder von Welten übernommen, die das Schiff im Laufe seiner Reisen passiert, häufig aber auch direkt an Bord in gewaltigen Werkstätten gebaut. Trotz ihrer Vielfalt können diese kurzzerhand als Flieger bezeichneten Raumfahrzeuge anhand ihrer Aufgabe und Fähigkeiten in mehrere Kategorien eingeteilt werden. Piranha Abfangjäger zum Beispiel zeichnen sich vor allem durch Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit aus und sind an ihren übergroßen Turbotriebwerken zu erkennen. Piranhas haben meist zwei bis vier Mann Besatzung und verfügen über eine Reihe nach vorn gerichteter Laserkanonen und Raketenwerfer. Alligator Bomber sind im Gegensatz dazu große, langsame Raumfahrzeuge, die mit einer Vielzahl von Plasmabomben und panzerbrechenden Torpedos ausgestattet sind, um größere Schiffe anzugreifen. Alligator Bomber haben große Besatzungen, die sich hauptsächlich um die vielen Kurzstreckenwaffensysteme der Bomber kümmern. Hammerhai Enterboote bestehen praktisch nur aus einem großen Triebwerk und einem schwer gepanzerten Rumpf, in dem Truppen transportiert werden können. Eine Seite des Fahrzeugs besteht aus einem Schott mit starken Magnetklauen, mit dem sich der Hammerhai am Rumpf eines feindlichen Schiffs festklammert. Mit speziellen Sprengsätzen wird dann eine Öffnung in die Hülle gesprengt, und die Enterkommandos können in das Schiff eindringen, um den Gegner von innen anzugreifen und so viel Schaden wie möglich anzurichten.

Beachte, daß Flieger immer von anderen Schiffen transportiert werden und daher keinen eigenen Punktwert haben.

SEGMENTUM OBSCURUS, SEKTORFLOTTE GOTHIC

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Admiral

Du darfst einen Admiral einsetzen, der sich dann auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muß und dessen Moralwert wie angegeben steigt. 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 entnehmen, wie viel Punkte zusätzliche Würfe kosten.

- 1 zusätzlicher Wiederholungswurf . . . 25 Punkte
- 2 zusätzliche Wiederholungswürfe . . . 75 Punkte
- 3 zusätzliche Wiederholungswürfe . . . 150 Punkte

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Für jeweils 3 Schlachtkreuzer oder Kreuzer darf deine Flotte ein Schlachtschiff enthalten.

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

Schlachtkreuzer

Für jeweils 2 Kreuzer darf deine Flotte einen Schlachtkreuzer enthalten.

- Mars-Klasse 270 Punkte
- Kaiser-Klasse 235 Punkte

0-12 Kreuzer

- Diktator-Klasse 220 Punkte
- Dominator-Klasse 190 Punkte
- Tyrann-Klasse 185 Punkte
- Lunar-Klasse 180 Punkte
- Kolossus-Klasse 180 Punkte
- Armatus-Klasse 110 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl von Eskortschiffen enthalten.

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

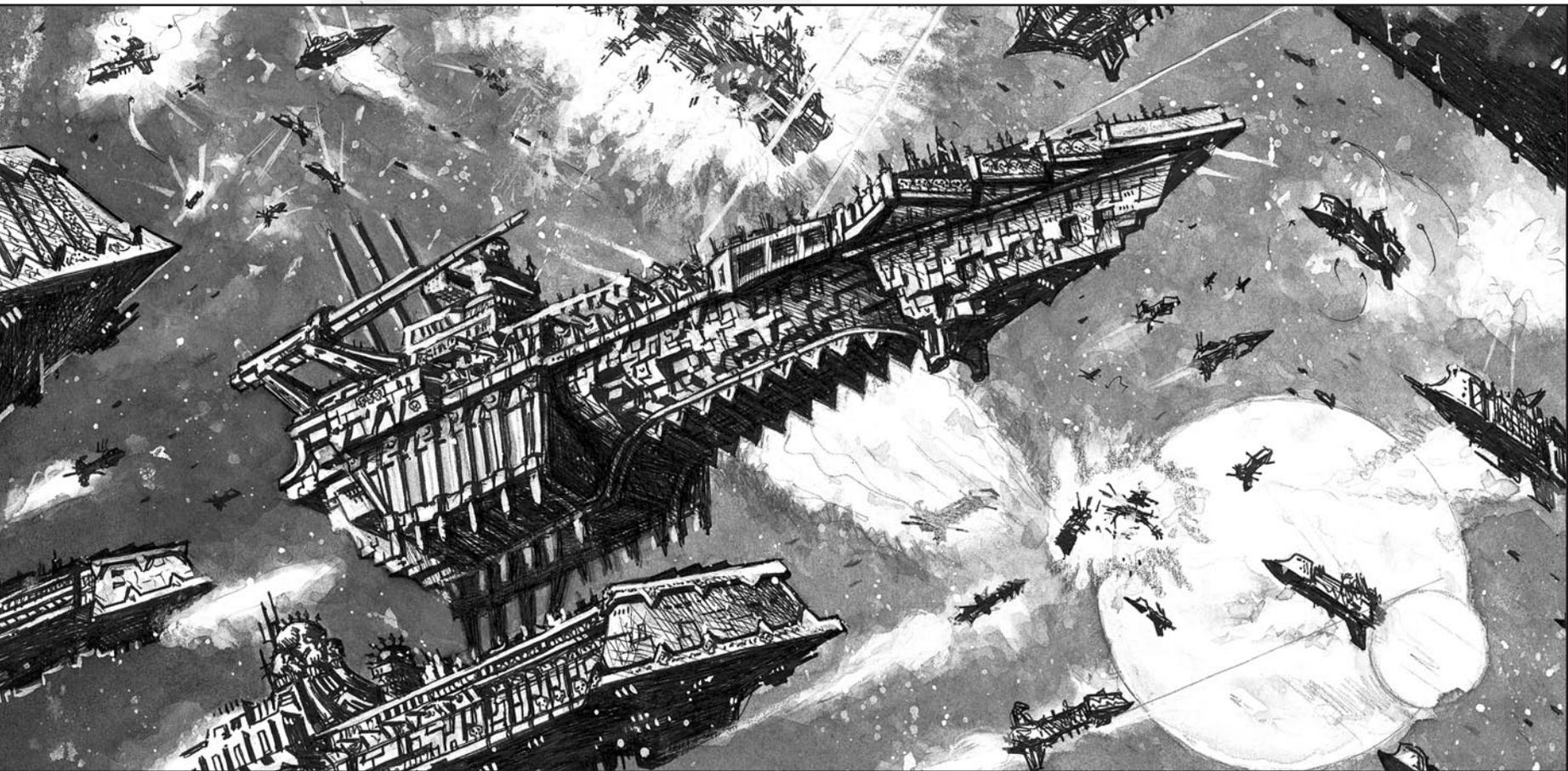


FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Fluhangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Piranhas und Alligatoren bestückt werden. Ein Imperator Schlachtschiff darf für +5 Punkte mit Hammerhaien bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind standardmäßig immer mit normalen Torpedos bestückt.

EINE SAMMLUNG DER GESCHICHTE ALLER BEACHTENSWERTEN SCHIFFE DER FLOTTE ABADDONS IM GOTHIC-KONFLIKT

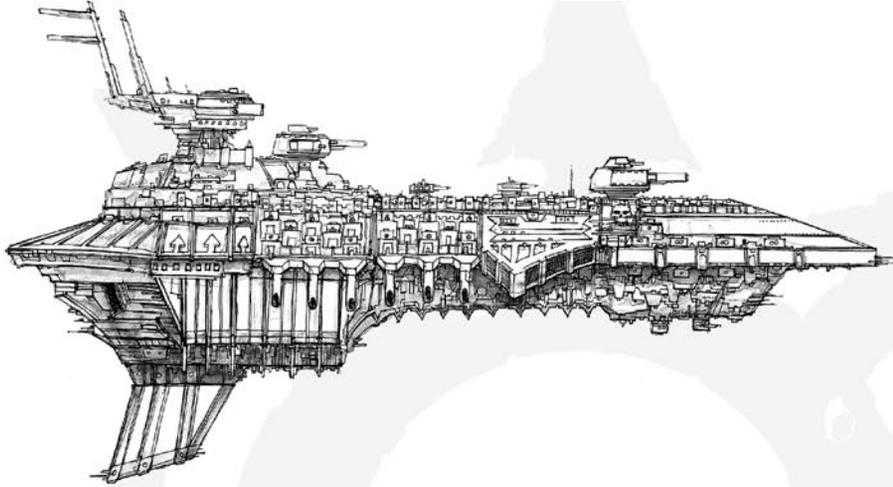
Zusammengetragen von Kale Moor, Adept Astronomus Dritten Grades



“**W**ie ein Sturm der Häresie werden die Wahren Götter über die Sklaven des Falschen Imperators herfallen. Die Sterne selbst werden erzittern, wenn die mächtigen Flotten des Kriegsherrn an ihnen vorbeiziehen, um Hunderte von Welten zu vernichten. Unermesslich wird die Zahl der Toten sein, unvorstellbar das Blutvergiessen. Die Narren, die dem Falschen Imperator dienen, werden auf ihre Knie gezwungen werden, um zwischen den Leichen ihrer Familien und Freunde zu sterben. Der Dreifach Verfluchte wird zu einer lebenden Gottheit werden, mit der Macht, den Schwächlichen Herrscher der Menschheit zu zerquetschen. Wisset all dies, denn so wird es geschehen, und die Galaxis selbst wird der Preis des Siegers sein.”

Die Prophetin Konstanzia, zum Ketzer erklärt und verurteilt 6875356.M38

CHAOS INFERNO SCHLACHTSCHIFF 400 Punkte



Die Inferno-Klasse wurde im 36. Jahrtausend als Teil der Gareox-Direktive entwickelt. Es wurde davon ausgegangen, daß Raumjäger und -bomber den Kampf um die Vorherrschaft zwischen den Sternen entscheiden würden, und so sollten allein für die Segmentumflotte Tempestus 15 Inferno Schlachtschiffe gebaut werden. Die Geschichte hat aber gezeigt, daß Schlachtschiffe nie von Fliegern abgelöst wurden, und das Bauprogramm wurde schon nach der Konstruktion von nur drei Schiffen wieder eingestellt. Diese Schiffe wurden kaum in großen Kampfhandlungen eingesetzt, sondern stattdessen auf Patrouillen durch großteils unerforschte Systeme geschickt. Ungefähr 250 Jahre nach ihrem Stapellauf verschwand die *Gnadenloser Tod* im Amerikon-Sektor. Dreißig Jahre später tauchte das Schlachtschiff im Banardi-Konflikt überraschend wieder auf und vernichtete einen Konvoi aus 16 imperialen Transportern, die auf dem Weg nach Banardi Primus waren. Seitdem war das Schiff in zahllose Gefechte verwickelt, die es immer näher an den Wirbel des Chaos brachten, in dem es gegen Ende des 39. Jahrtausends verschwand. Kurze Zeit darauf brach auch der Kontakt zu den zwei Schwesterschiffen der *Gnadenloser Tod* ab, nachdem diese imperiale Schiffe angegriffen und danach die Flucht in den Warp angetreten hatten. Seit dem Beginn des Gothic-Krieges nimmt die Zahl der Sichtungen der Inferno Schlachtschiffe wieder zu.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

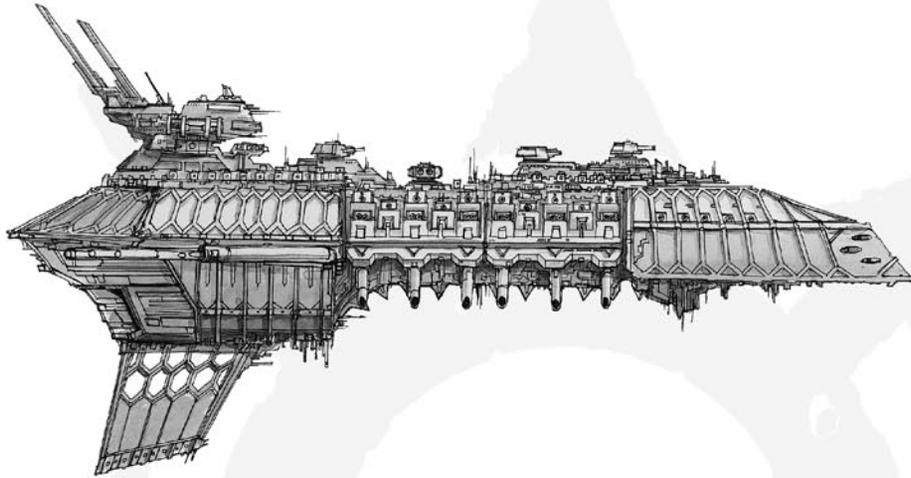
Gnadenloser Tod *Zorn der Verdammten*
Festung der Qualen

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|---------|--|-------------------|--------------------|-------------|
| Schlachtschiff/12 | 20 cm | 45° | 4 | 5+ | 4 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | |
| Flughangars - Backbord | | Sensenwind Jäger 30 cm Höllenfeuer Bomber 20 cm Tarantel Landungsboote 30 cm | 4 Schwadronen | – | |
| Flughangars - Steuerbord | | Sensenwind Jäger 30 cm Höllenfeuer Bomber 20 cm Tarantel Landungsboote 30 cm | 4 Schwadronen | – | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 60 cm | 6 | Links | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | | 60 cm | 6 | Rechts | |
| Lanzenbatterie - Deck | | 60 cm | 3 | Links/Front/Rechts | |
| Lanzenbatterie - Bug | | 30 cm | 4 | Front | |

Anmerkung: Inferno Schlachtschiffe dürfen nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten. Die Zorn der Verdammten kann ihre Buglanzen für +10 Punkt durch eine Stärke 8 Torpedolafette ersetzen.

“Wir hatten seit drei Tagen auf der Lauer gelegen. Alle Geschütze rund um die Uhr besetzt und die Plasmatriebwerke startbereit, trieben wir langsam durch das Asteroidenfeld. Plötzlich zeigten die Sensoren Triebwerkssignaturen am äußersten Rand ihrer Reichweite an. Endlich waren sie da, und sofort ordnete ich an, das Signal für einen Alarmstart zu geben. Augenblicke bevor die gewaltigen Triebwerke das Schiff erzittern ließen, meldeten unsere Schiffsgeschütze volle Kampfbereitschaft, und ein kurzer Blick über die Brücke zeigte mir, daß auch meine Mannschaft bereit war. Es bedurfte keiner weiteren Befehle – die kampfgestählten Veteranen meiner Crew waren wie immer bereit, mir in die Schlacht zu folgen.”

CHAOS WELTENBRAND PANZERKREUZER 230 Punkte



Die Panzerkreuzer waren die Vorgänger der heutzutage in der Imperialen Flotte eingesetzten Schlachtkreuzer und konnten es in Hinsicht auf Feuerkraft und Schadenskapazität fast mit Schlachtschiffen aufnehmen. Ihre Produktion wurde jedoch eingestellt, als die mit den vorhandenen technischen Möglichkeiten hergestellten Antriebe nicht mehr die benötigte Leistung erbringen konnten (mit den neueren Triebwerken konnte keine ausreichende Kampfgeschwindigkeit für Schiffe dieser Größe erzielt werden). Heute dienen nur noch einige wenige Panzerkreuzer in den Reserveeinheiten des Segmentum Obscurus und Segmentum Pacificus, allerdings sind diese Schiffe hoffnungslos veraltet. Von den 25 Panzerkreuzern, die sich seit der Indienststellung des letzten dieser Schiffe im 34. Jahrtausend vom Imperator abgewandt haben, wurde bis jetzt nicht mehr als ein Dutzend zurückerobert oder zerstört. Von den verbleibenden Weltenbrand Panzerkreuzern ist die *Todesbote* am aktivsten. Sie wurde in Dutzenden von Schlachten gesichtet, seit sie vor 23 Jahrhunderten von den dunklen Kräften des Chaos korrumpiert wurde. Bekannt, oder besser berüchtigt, ist die *Todesbote* vor allem für die Zerstörung des Adeptus Mechanicus Komplexes auf AFR-74. Bei dem Angriff starben innerhalb weniger Sekunden fünfzigtausend Adepten, als eine Salve speziell modifizierter Torpedos den Biosphärenschild vernichtete und die Menschen der giftigen Methanatmosphäre des Planetoiden aussetzte.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|---------|-----------------|-------------------|--------------------|-------------|
| Kreuzer/10 | 20 cm | 45° | 2 | 5+ | 3 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 45 cm | 14 | Links | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | | 45 cm | 14 | Rechts | |
| Lanzenbatterie - Deck | | 30 cm | 3 | Links/Front/Rechts | |
| Torpedolafette - Bug | | 30 cm | 6 | Front | |

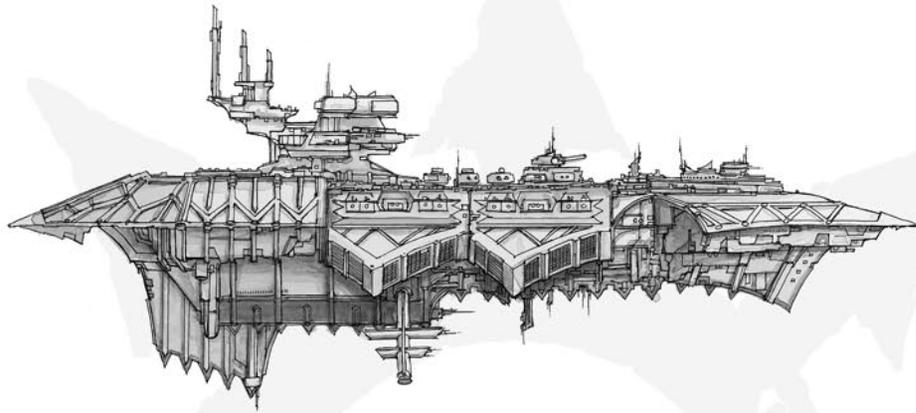
Anmerkung: Die Bote des Leids ist mit einem Zielsystem ausgerüstet, das noch aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie stammt und die Reichweite der Deckslanzenbatterie auf 45 cm erhöht. Das Zielsystem kostet +10 Punkte.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Blutiges Schwert *Todesbote*
Bote des Leids

„Die vier feindlichen Zerstörer der Zorn-Klasse unternahmen keinerlei Versuche, uns auszuweichen, es gab nicht einmal Anzeichen dafür, daß sie uns überhaupt entdeckt hatten. Wir näherten uns mit voller Geschwindigkeit, bis wir nur noch viertausend Längen entfernt waren. Ich fühlte, daß der entscheidende Moment gekommen war, und gab den Feuerbefehl. Auf diese Entfernung konnten unsere Geschütze nicht verfehlen, und der erste Zerstörer erzitterte unter der eröffnenden Salve. Die Antwort fiel erstaunlich schwach aus – der Zerstörer feuerte nur mit einigen Laserbatterien, schaffte es aber mit einem unglücklichen Treffer, unsere Steuerbordmunitionskammer zu treffen und ein auf einige wenige Sektionen begrenztes Feuer zu entfachen. Da ich nichts dagegen unternehmen konnte, ohne den Angriff abzubrechen, konzentrierte ich mich auf meine Beute, während mein Schiff vorwärts schoß. Jetzt konnte ich sehen, wie große Trümmerstücke aus dem Rumpf des Ketzers herausbrachen, und wie gewaltige Panzerplatten schmolzen, als unsere schweren Geschütze feuerten und die Seite des Zerstörers aufrißen.“

SCHWERER STYX CHAOSKREUZER 290 Punkte



| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME | | |
|--------------------------|---------|--|---------|-------------------|-------------|--------------------|--|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 3 | | |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Flughangars - Backbord | | Sensenwind Jäger 30 cm Höllengefeuer Bomber 20 cm Tarantel Landungsboote 30 cm | | 3 Schwadronen | | - | |
| Flughangars - Steuerbord | | Sensenwind Jäger 30 cm Höllengefeuer Bomber 20 cm Tarantel Landungsboote 30 cm | | 3 Schwadronen | | - | |
| Lanzenturme - Deck | | 60 cm | | 2 | | Links/Front/Rechts | |
| Waffenbatterie - Bug | | 60 cm | | 6 | | Links/Front/Rechts | |

„Wir näherten uns weiter, bis wir nur noch zweitausend Längen entfernt waren und auch unsere Steuerbordwaffen wieder zum Leben erwachten. Die Crew hatte die brennende Magazinkammer abgesprengt und eine Sekundärkammer aktiviert. Eine Plasmafackel loderte aus dem Rumpf des Zerstörers, als er wie ein Papiermodell auseinanderriß. Vor unseren Augen verschwand das Schiff in einer Serie von Explosionen, und unsere Schilde flackerten hell auf, als wir durch die Reste des Wracks brachen.“

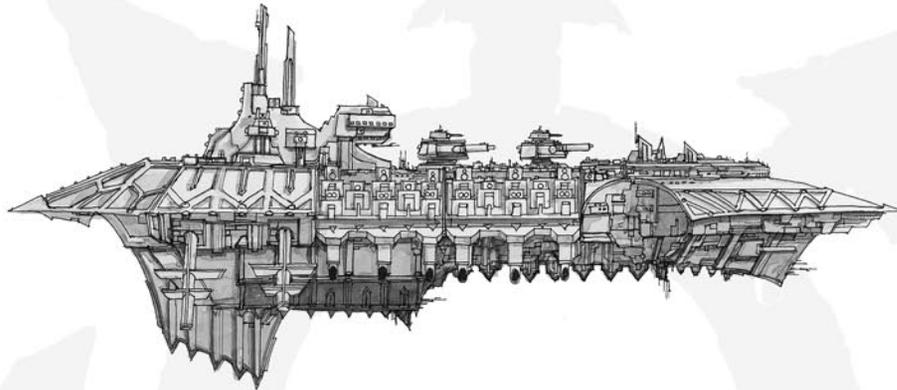
Der nächste Zerstörer lag nur fünftausend Längen voraus und eröffnete augenblicklich das Feuer, während die beiden anderen Zorn Zerstörer die Flucht ergriffen. Ich überließ unserem Schwesterschiff die Verfolgung und ließ mein Schiff weiter direkt auf den Ketzer zuhalten, während alle verfügbaren Geschütze das Feuer eröffneten. Als der Zerstörer zu einem Wendemanöver ansetzte, befahl ich, unsere Geschwindigkeit weiter zu erhöhen und auf seine Backbordseite zuzuhalten.“

Schwere Kreuzer der Styx-Klasse wurden im 32. und 33. Jahrtausend in vielen Sektorflotten des Segmentum Obscurus und Segmentum Ultima eingesetzt, später aber durch die in den Mars-Werften hergestellten Schlachtkreuzer ersetzt. Mit ihren weitreichenden Waffenbatterien, welche die Fliegerstaffeln des Kreuzers ergänzen, ist die Styx-Klasse ein härterer Gegner, als ihre Größe vermuten lassen würde. Aus der Zeit vor dem Gothic-Krieg gibt es Aufzeichnungen über sieben Gefechte von abtrünnigen Styx Kreuzern gegen die Streitkräfte des Imperators im Segmentum Obscurus. Diese Zahl stieg im Laufe des Konflikts auf über 39 große und zahllose kleine Konflikte an, und in jedem Gefecht zeigte sich die Schlagkraft der jahrtausendealten Schiffe aufs Neue. Auch wenn wenigstens fünf schwere Kreuzer der Styx-Klasse im Laufe des Krieges gegen das Imperium zum Einsatz kamen, konnten nur zwei eindeutig identifiziert werden: die *Schwarzes Herz* und die *Grenzenloses Grauen*. Beide Schiffe liefen zu Beginn des 33. Jahrtausends auf den Werften von Cypra Mundi vom Stapel und kämpften immer Seite an Seite. 299.M35 kam es zu einer Schlacht gegen eine Chaosflotte, aus der sich die *Schwarzes Herz* plötzlich zurückzog und ihr Schwesterschiff zurückließ, das von den Verrätern zusammengeschoßen und erobert wurde. Bis zu ihrem Auftauchen während des Gothic-Konflikts fehlte von beiden Schiffen jegliche Spur. Es gibt Anzeichen dafür, daß seit dem Zwischenfall im 35. Jahrtausend eine schwelende Feindschaft zwischen den Schiffen existiert, denn in der Schlacht bei Duran zahlte die *Grenzenloses Grauen* der *Schwarzes Herz* den Verrat heim und zog sich auf dem Höhepunkt des Gefechts zurück. Die *Schwarzes Herz* wurde schwer beschädigt und schließlich vernichtet, als sie steuerlos in die Reichweite der planetaren Verteidigungsplattformen trieb.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Schwarzes Herz *Grenzenloses Grauen*

SCHWERER HADES CHAOSKREUZER 200 Punkte



Die *Conquistador* war einst das hochdekorierteste Schiff der Sektorflotte Gothic und gehört nun zu ihren verhaßtesten Feinden. Vor dem Gothic-Krieg wurde die *Conquistador* als Trainingsschiff benutzt, nachdem sie nach dreizehn Jahrhunderten, in denen sie das Flaggschiff der 4. Schweren Kreuzerflotte gewesen war, vom aktiven Dienst entbunden wurde. Niemand kann sagen, wie lange die giftige Saat des Chaos schon im Rumpf des Schiffs gelauert hatte, wie vielen vielversprechende Offiziere auf der *Conquistador* die falschen Ideale gepredigt wurden, bevor sie sich über die Galaxis verstreuten, um auch die ihnen unterstellten Besatzungen zu korrumpieren. Der Verrat der *Conquistador* wurde erst zu Beginn des Gothic-Krieges offenbar, als der schwere Kreuzer kurz nach dem Abdocken das Feuer auf die Orbitalstation über Jarnu eröffnete. Das Wrack der Station stürzte auf den Planeten, traf die Hauptstadt Jarnus und tötete 3.250.000 imperiale Bürger. Die *Conquistador* konnte den wenigen verbleibenden Schiffen in Reichweite mühelos entkommen und wurde erste einige Zeit später bei der Blockade des Slavonis-Systems durch eine Chaosflotte wieder gesichtet. Bis heute ist der Hades Kreuzer der Vernichtung entgangen, obwohl er bereits zweimal schwere Schäden einstecken mußte und nur durch die Hilfe seiner Eskorte entkommen konnte.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

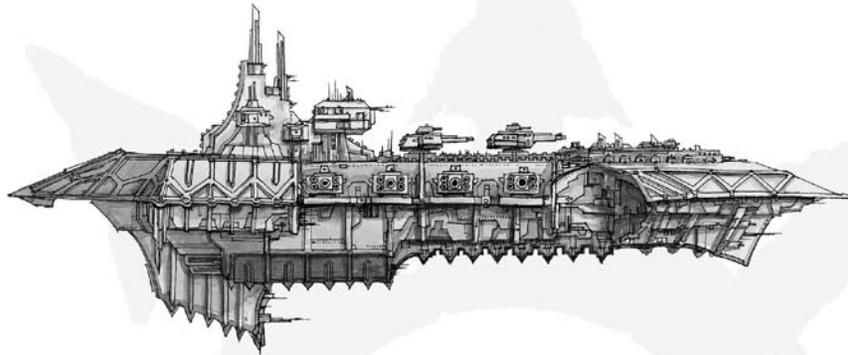
Malignus Maximus *Ungerechtigkeit*
Conquistador

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME | | |
|-----------------------------|---------|-----------------|---------|-------------------|-------------|--------------------|--|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 2 | | |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Backbord | | 45 cm | | 10 | | Links | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | | 45 cm | | 10 | | Rechts | |
| Lanzenbatterie - Deck | | 60 cm | | 2 | | Links/Front/Rechts | |
| Lanzenbatterie - Bug | | 60 cm | | 2 | | Front | |

“Unsere Geschütze fetzten durch seine Schilde und schmolzen tiefe Breschen in die Seite des Zerstörers, als unsere Buglaserbatterien sich überhitzten und abschalteten. Anstatt abzudrehen und darauf zu warten, daß sich die Geschütze wieder abkühlen würden, gab ich den Befehl, den Ketzer zu rammen. Während meine Männer sich auf den Aufprall vorbereiteten, stießen wir mit maximaler Geschwindigkeit auf den Chaoszerstörer herab. Wir trafen ihn knapp vor der Triebwerkssektion. Das gesegnete Adamatium unseres Rammsporns fraß sich durch den Rumpf des Zerstörers, während unser Schiff durch den Rumpf des Chaosschiffs brach. Durch das Kreischen von Metall und das dumpfe Krachen von Explosionen hörte ich, wie tief im Inneren des Zerstörers etwas zerbrach. Der vordere Teil des Ketzers trieb backbords davon, während das Heck des Schiffes an unserer Steuerbordseite von den Explosionen der Plasmatriebwerke zerrissen wurde – wir hatten uns direkt durch den Ketzer hindurchgebissen.”

• Kapitän Bayforth, Kommandant der Fregatte Wolfszahn, über ein Gefecht mit Chaospiraten im Magreth-System

SCHWERER ACHERON CHAOSKREUZER 190 Punkte



Die *Chaos Eternus* ist in mehrfacher Hinsicht ungewöhnlich. Soweit die Aufzeichnungen zeigen, lief nur ein einziges Schiff der Acheron-Klasse vom Stapel, um als Testplattform für neuartige Waffensysteme zu dienen, die aufgrund von Analysen uralter, möglicherweise außerirdischer Raumfahrzeuge entwickelt wurden, die von Exploratoren im Sektor 51 entdeckt wurden (im selben Sektor befindet sich auch das berühmte Portis Cthulhus). Ob ein Zusammenhang zwischen den Ursprüngen des Schiffs und dem späteren Überlaufen zum Chaos besteht, ist ein heftig diskutiertes Thema zwischen den Gelehrten der Imperialen Flotte. Die *Chaos Eternus*, die ursprünglich die schlichte Bezeichnung BF/67-A hatte, erhielt ihren Namen von Admiral Grove, nachdem das Schiff während des Schornharst-Konflikts seiner Flotte zum vierten Mal entkommen war.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME | | |
|-----------------------------|---------|-----------------|---------|-------------------|-------------|--------------------|--|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 3 | | |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Lanzenbatterie - Backbord | | 60 cm | | 2 | | Links | |
| Lanzenbatterie - Steuerbord | | 60 cm | | 2 | | Rechts | |
| Lanzenbatterie - Deck | | 45 cm | | 2 | | Links/Front/Rechts | |
| Waffenbatterie - Bug | | 45 cm | | 6 | | Links/Front/Rechts | |

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Chaos Eternus

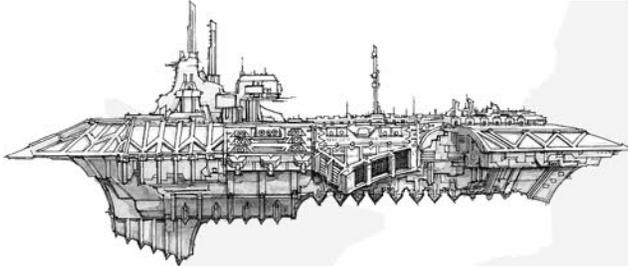
Kapitän Streck streifte wie ein eingesperrtes Raubtier über die Brücke, während das zerschmetterte Wrack des Chaos-Schlachtschiffs längsseits davontrieb. Aber der Kampf war noch nicht vorbei, denn irgendwo in diesem System befand sich ein weiteres feindliches Schiff. Laut der Fernsensoren hatte es Kurs auf Numitor genommen, wahrscheinlich, um den Planeten in einem tiefen Orbit zu umkreisen und so die Möglichkeit zur Flucht oder einen Überraschungsangriff zu haben. Wenn es die Wut des Imperators aus einer unerwarteten Richtung angreifen würde, konnte der Schaden noch schwerwiegender als der ausfallen, den der Kreuzer beim Duell mit der Tormentor erlitten hätte. Streck hörte nur mit einem Ohr auf die Schadensmeldungen, die aus den verschiedenen Schiffssektionen auf der Brücke eintrafen: "Triebwerke bei einundachtzig Hundertstel... Steuerbordbatterien 10 bis 14 ausgefallen... Hier Torpedoraum. Nur noch Torpedos für eine Salve verfügbar."

"Eine Nachricht von Flottenadmiral Mourndark, Kapitän," rief der Komm-Offizier durch das allgemeine Stimmengewirr, worauf hin sich Streck straffte und vor die Holo-Schirme trat. "Durchstellen!" Statisches Rauschen erfüllte den Schirm, wurde aber nach wenigen Augenblicken durch das Gesicht des Flottenadmirals ersetzt, das nur gelegentlich von Interferenzen verzerrt wurde. "Kapitän, wie ist Ihr Status?" fragte Mourndark. "Wir sind kampffähig, Flottenadmiral," erwiderte Streck zuversichtlich. "Wir haben ein Objekt im Orbit um Numitor geortet," sagte der Flottenadmiral mit einem finsternen Lächeln. "Positionieren Sie die Wut des Imperators über dem Südpol, Kapitän. Die Eiferer wird die nördliche Polarregion sichern. Nach der Triebwerkssignatur haben wir die Chaos Eternus gefunden. Wenn wir sie vernichten, wird Admiral Grove eine Woche lang Auszeichnungen verteilen!" Streck salutierte. "Verstanden, Flottenadmiral!" Als der Schirm erlosch, wandte sich der Kapitän an seine Offiziere.

"Alle Maschinen einsatzfähig machen. Neuer Kurs Null-Sechs-Zwo. Reparaturmannschaften an den Steuerbordbatterien verdoppeln. Verbleibende Torpedos laden und auf Feuerbefehl warten. Die Triebwerksmannschaften sollen die Maschinen auf maximale Belastung vorbereiten." Während Streck noch seine Befehle gab, reagierte die Brückenbesatzung schon, Komm-Links wurden aktiviert und Statusberichte abgefragt. Branman, der Erste Offizier des Schiffs, schritt auf Streck zu, stoppte und salutierte.

"Befehle sind ausgeführt, Kapitän," berichtete Branman. "Sehr gut, Nummer Eins," antwortete Streck nickend und begann, wieder unruhig über die Brücke zu schreiten. "Ihr nächster Befehl, Kapitän?" fragte Branman etwas unsicher. "Geduld, Nummer Eins. Wenn wir uns zu früh rühren, wird der Ketzer uns entdecken und wahrscheinlich die Flucht ergreifen. Wir können warten," antwortete Streck erklärend. "Sensorerfassung auf maximale Reichweite ausdehnen. Ich erwarte sofortige Meldung, sobald das Schiff über dem Horizont erscheint." Eine ewigwährende, angespannte halbe Minute später meldete der Sensoroffizier Feindkontakt über dem Südpol. Streck lachte. "Torpedos Feuer!" brüllte er. "Volle Kraft voraus. Diesmal haben wir ihn. Diesmal entkommt er uns nicht!"

DEVASTOR CHAOSKREUZER. 190 Punkte



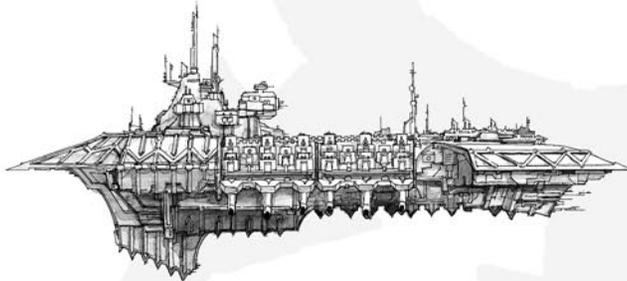
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|---|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 3 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Flughangars - Backbord | Sensenwind: 30 cm Höllener: 20 cm Tarantel: 30 cm | 2 Schwadronen | - | | |
| Flughangars - Steuerbord | Sensenwind: 30 cm Höllener: 20 cm Tarantel: 30 cm | 2 Schwadronen | - | | |
| Lanzentatterie - Backbord | 60 cm | 2 | Links | | |
| Lanzentatterie - Steuerbord | 60 cm | 2 | Rechts | | |
| Waffenbatterie - Bug | 30 cm | 6 | Links/Front/Rechts | | |

Die *Attentäter* erhielt ihren Namen im 37. Jahrtausend während eines Gefechts, das als der Mordia-Zwischenfall bekannt wurde. Vorher unter dem Namen *Gerechter Zorn* fliegend, begleitete der Kreuzer zusammen mit der *Justus Dominus*, einem Schlachtkreuzer der Orion-Klasse, sowie sechs kleineren Eskortschiffen einen Konvoi aus vierzehn Truppentransportern (an Bord 32.000 Imperiale Soldaten, 1500 Kampfpanzer und über 10.000 Mann Personal). Die *Gerechter Zorn* meldete Feindkontakt am Rand ihres Sensorbereichs und startete alle verfügbaren Bomber und Jäger, um den Angreifer abzufangen. Dies war allerdings nur ein Vorwand für das, was folgen sollte. Als die Schwadronen die *Justus Dominus* passierten, änderten die Flieger den Kurs und attackierten das Schiff. Durch den unerwarteten Angriff schwer beschädigt, konnte der Schlachtkreuzer nichts unternehmen, während die *Gerechter Zorn* das Feuer auf die Eskortschiffe eröffnete und vier der kleineren Schiffe vernichtete, während die zwei überlebenden die Flucht ergriffen. Damit waren die Transporter dem verräterischen Kreuzer hilflos ausgeliefert. Dreizehn Stunden später hatten die Bombergeschwader der *Gerechter Zorn* den letzten Transporter vernichtet. Nur dreitausend Mann überlebten das Gemetzel in Rettungskapseln und Fluchtbarken. Kurze Zeit später überrannten die Orks die letzten Verteidiger der Welt Gestenbal, die bis zuletzt auf Verstärkungstruppen gehofft hatten, die nie eintrafen. Auf den Namen *Attentäter* umgetauft, zog der Chaoskreuzer danach dreitausend Jahre lang plündernd durch das All, bis er im Gothic-Krieg während der Blockade von Port Maw von der *Hammer der Gerechtigkeit* unter Kapitän Grenfeld zerstört wurde.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Todesfluch *Attentäter*

BERSERKER CHAOSKREUZER. 170 Punkte



| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 45 cm | 10 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 45 cm | 10 | Rechts | | |
| Lanzentatterie - Bug | 60 cm | 2 | Front | | |

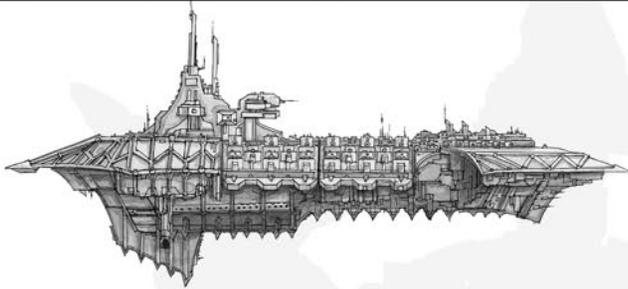
Bevor sie von den Schiffen der Lunar-Klasse ersetzt wurden, waren Berserker Kreuzer die am weitesten verbreitete Schiffsklasse in der Segmentumflotte Obscurus. Über 500 dieser Schiffe wurden allein zwischen dem 33. und 37. Jahrtausend gebaut, und eine erhebliche Anzahl schloß sich im Laufe der Zeit den Streitkräften des Chaos an. Mit einigen der besten Plasmakanonenbatterien bewaffnet, die je die Fabriken des Adeptus Mechanicus verlassen haben, ist ein Berserker Kreuzer auch über größere Distanz ein ernstzunehmender Gegner, während er sich mit seinen leistungsstarken Antrieben aus der Reichweite vieler gegnerischer Waffen halten kann. Ein Berserker-Verband kann ohne weiteres auch das größte Schlachtschiff vernichten, und es war die vereinte Feuerkraft der Kreuzer *Stern des Verderbens*, *Stahlzahn* und *Alptraum*, die das imperiale Schlachtschiff *Rastloser Vollstrecker*, das kurz zuvor aus dem Sektor Ardekka zur Sektorflotte Gothic versetzt worden war, gegen Ende des Gothic-Krieges zerstörte.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Todesklinge *Stahlzahn* *Alptraum* *Stern des Verderbens*
Seuchenklaue *Finstere Ekstase* *Geißel der Galaxis*

Anmerkung: Die Kreuzer *Seuchenklaue* und *Finstere Ekstase* können ohne zusätzliche Punktkosten Backbord- und Steuerbordlanzenbatterien mit einer Reichweite von 45cm und einer Stärke von 2 erhalten. Die Feuerkraft der Waffenbatterien reduziert sich dafür auf 4.

EXTERMINATOR CHAOSKREUZER 180 Punkte



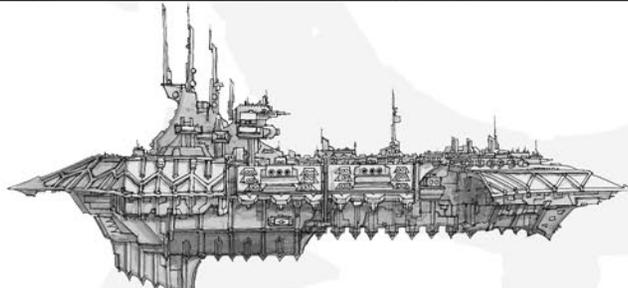
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------------|-----------------|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Kreuzer/8 | 25 cm | 45° | 2 | 5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 45 cm | 6 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 45 cm | 6 | Rechts | | |
| Waffenbatterie - Backbord | 60 cm | 4 | Links | | |
| Waffenbatterie - Steuerbord | 60 cm | 4 | Rechts | | |
| Waffenbatterie - Bug | 60 cm | 6 | Links/Front/Rechts | | |

Die Kreuzer der Exterminator-Klasse waren ursprünglich als Unterstützungsschiffe konzipiert und sollten dank der Reichweite ihrer Geschütze den Gegner aus großer Entfernung schwächen. Strukturelle Schwachpunkte und immer wiederkehrende Probleme mit der Energieversorgung der Waffenbatterien führten aber dazu, daß Exterminator Kreuzer in der Segmentumflotte Obscurus umstritten waren und nie in ähnlichen Mengen wie andere Kreuzerklassen produziert wurden. Die *Ruhelos*, der erste Kreuzer der Exterminator-Klasse, trug ebenfalls stark zum schlechten Ruf dieser Schiffe bei. Während der Invasion von Skalathrax begleitete der Kreuzer sechs Truppentransporter, die einen Brückenkopf auf dem Planeten errichten sollten. Als der Konvoi von Chaosschiffen angegriffen wurde, eröffnete die *Ruhelos* das Feuer, allerdings auf die Transporter. Die drei überlebenden Schiffe, die die Planetenoberfläche erreichten, mußten feststellen, daß der Gegner ihre Landekoordinaten kannte. Nach einer kurzen, blutigen Schlacht waren die imperialen Truppen vollständig von den Chaosstreitkräften vernichtet. Der danach auf den Namen *Schlächter von Skalathrax* umgetaufte Kreuzer überlebte dreitausend Jahre fortwährender Blockaden und Überfälle auf Konvois, bis er schließlich von Saboteuren zerstört werden konnte, während er in den Docks der rebellierenden Raumfestung *Stern der Finsternis* im Priam-Sektor lag. Einer der anderen Exterminator Kreuzer, die sich gegen das Imperium gewandt hatten, war die *Schwarze Vendetta*, die nach einer Massenmeuterei der Besatzung zum Chaos überlief. Nachdem die Offiziere an Bord der Station 26/A niedergemetzelt worden waren, verließ das Schiff das Dock und richtete erhebliche Schäden an, bevor es durch das Eintreffen der *Baron Helbrecht*, eines Schlachtschiffs der Apokalypse-Klasse, vertrieben wurde.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Schwarze Vendetta *Schlächter von Skalathrax* *Tempel der Freuden*
Wahllose Zerstörung

HENKER CHAOSKREUZER 165 Punkte



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

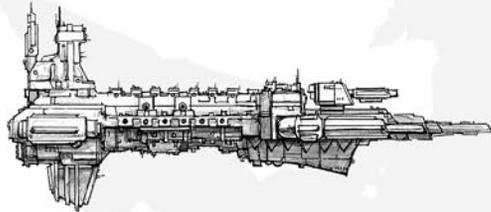
Henker Kreuzer sind mit Scartix-Triebwerkskernen ausgestattet, mit denen sie beträchtliche Geschwindigkeiten erreichen können. Als die 126.M34 vom Stapel gelaufene *Racheengel*, ein Kreuzer der Henker-Klasse, die Seiten wechselte und die Fabrikwelt Sethelan bombardierte, wurden alle existierenden Aufzeichnungen über diese Triebwerkskerne vernichtet. Es gibt Theorien, daß dieser Angriff nur verhindern sollte, daß jemals wieder derartige Schiffe gebaut werden. Die *Racheengel* wurde für diese Tat von Admiral Dorez in *Seelenlos* umgetauft und die nächsten sieben Jahrtausende erbarmungslos gejagt. Der Kreuzer wurde vernichtet, als die *Gebieten*, ein Schlachtkreuzer der Mars-Klasse, die Triebwerke des Schiffs während des Orar-Überfalls zerstörte. Das wohl gefürchtetste Schiff dieser Klasse ist die *Blutrausch*. Seinen Namen hat das Schiff von einem Funkspruch, den es in jeder Schlacht sendet, ein einziges Wort, das auf jeder Frequenz übertragen wird – BLUTRAUSCH BLUTRAUSCH BLUTRAUSCH... Der Kapitän des Schiffes, der scheinbar immer noch Abraham Thurst ist, der ursprüngliche Kommandant der *Blutrausch*, zeigt außerdem wenig Interesse für die Sicherheit seines Schiffes. In mehreren Schlachten hat der Kreuzer trotz schwerster Schäden weitergekämpft, ist aber bis jetzt immer der Vernichtung entgangen.

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Totenschädel *Blutrausch* *Seelenlos* *Falsches Versprechen*

Anmerkung: Henker Kreuzer erhalten durch ihre Scartix-Triebwerkskerne insgesamt +5W6 cm beim Sonderbefehl Volle Kraft voraus.

TERROR CHAOSFREGATTE 45 Punkte



Fregatten der Terror-Klasse sind den Imperialen Gelehrten ein Rätsel, da es keine Anhaltspunkte darüber gibt, wo sie hergestellt werden. Gerüchte, daß sich ihre Werften im Orbit der exkommunizierten Fabrikwelt Xana II nahe dem Wirbel des Chaos befinden, konnten bis jetzt noch nicht bestätigt werden. Terror-Fregatten weisen viele Konstruktionsmerkmale und Technologien auf, die eindeutig nichtmenschlichen Ursprungs sind und wahrscheinlich von außerirdischen Raumfahrern wie den Söldnern der Kroot oder Fra'al-Piraten gestohlen oder gekauft wurden. Die Geschütze dieser Schiffsklasse sind selbst auf große Distanz noch ungeheuer zielgenau, bis jetzt konnte das Adeptus Mechanicus allerdings noch nicht herausfinden, welche Vorrichtung dafür verantwortlich ist. Terror-Geschwader sind eine ständige Bedrohung für die Schifffahrtswege in der Nähe des Wirbels des Chaos, und es kommt recht häufig vor, daß drei bis vier dieser kleinen Schiffe durch die Blockade des Tors von Cadia schlüpfen, um Imperiale Konvois und kleinere Stationen heimsuchen, bevor sie wieder in den Tiefen des Weltalls verschwinden.

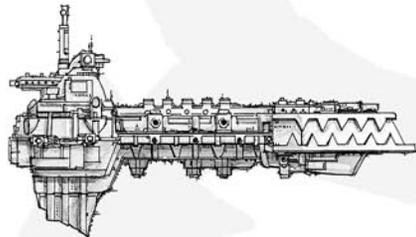
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 30 cm | 90° | 1 | 5+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Deck | 45 cm | 2 | Links/Front/Rechts | | |
| Lanzenbatterie - Bug | 30 cm | 1 | Front | | |

BERÜCHTIGTE VERBÄNDE DES GOTHIC-KRIEGES:

Die Verwüster Die Brandstifter Die Schwingen der Pest Khornes Diener

Anmerkung: Terror-Fregatten erleiden keine Spaltenverschiebung beim Feuern auf Ziele, die weiter als 30 cm entfernt sind.

FLUCH CHAOSFREGATTE 40 Punkte



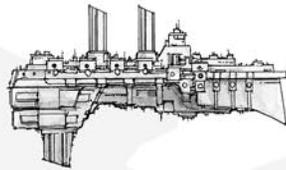
Gegen Ende des 40. Jahrtausends verschwanden die Pläne für ein schweres Eskortschiff, das die Rolle der Kobra Zerstörer übernehmen sollte, von den orbitalen Schiffswerften über Monsk. Jahre später tauchten verblüffend ähnlich aussehende Schiffe auf, die imperiale Aussenposten und Konvois im Damakles Sektor überfielen, der nur 780 Lichtjahre von Monsk entfernt liegt. Im Laufe der letzten 200 Jahre haben sich diese Überfälle allerdings immer weiter im Segmentum Obscurus ausgebreitet, es gab sogar Sichtungen im Alphon-System im Segmentum Solar und bei Xhatus, tief im nördlichen Spiralarm. Aufgrund der ständigen Bedrohung dieser Schiffe werden sie in den Imperialen Archiven als Fregatten der Fluch-Klasse geführt. Fluch-Fregatten kamen im Gothic-Krieg in großen Mengen zum Einsatz und waren besonders für ihre Überraschungsangriffe auf Schiffe berüchtigt, die in Raumdocks repariert oder neubestückt wurden. Einer der bekanntesten Verbände dieser Klasse bestand aus vier Fregatten, die sich selbst die *Exterminatoren* nannten. Dieser Verband nahm unter anderem am fehlgeschlagenen Orar-Überfall teil und tauchte bei wenigstens zwanzig anderen Gefechten auf, obwohl er im Laufe des Krieges mindestens zwanzig Schiffe einbüßte.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|--------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 30 cm | 90° | 1 | 5+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterie - Deck | 30 cm | 2 | Links/Front/Rechts | | |
| Torpedolafette - Bug | 30 cm | 2 | Front | | |

BERÜCHTIGTE VERBÄNDE DES GOTHIC-KRIEGES:

Die Klauen der Bestie Die Verdammten Die Exterminatoren

ZORN CHAOSZERSTÖRER. 30 Punkte



| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|-----------------|-------------------|---------|--------------------|-------------|
| Eskort/1 | 30 cm | 90° | 1 | 4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH | |
| Waffenbatterie - Deck | 30 cm | 3 | | Links/Front/Rechts | |

Marodierende Verbände aus Zerstörern der Zorn-Klasse sind eine ständige Gefahr für die Schifffahrtlinien. Die hauptsächlich von Piraten und anderen Gesetzlosen benutzte Zorn-Klasse ähnelt einer Menge anderer kleiner Eskortschiffe, die von fast jeder Schiffswerft hergestellt werden. Zorn Zerstörer verfügen über eine erhebliche Feuerkraft für ein Schiff ihrer Größe und können in entsprechender Anzahl durchaus eine Gefahr für viele Großkampfschiffe darstellen. In großen Flottenoperationen haben sie vorwiegend die Aufgabe, gegnerische Eskortschiffe anzugreifen sowie Fliegergeschwader abzufangen und Torpedosalven zu zerstören. Die *Aasgeier-Schwadron*, eine Bande von Piraten, die von einer verborgenen Basis auf dem Duran-Mond operiert, wird für ihre berüchtigten Blitzangriffe auf Konvois gefürchtet, während die *Verlorenen Seelen* vor allem durch die unbarmherzigen Angriffe bekannt geworden sind, die die Hälfte der orbitalen Verteidigungsanlagen von Faustus vernichteten, so daß die *Tempel der Freuden* und die *Seuchenklaue* die verbliebenden Verteidiger mit einem orbitalen Bombardement schwächen und so die folgende Invasion vorbereiten konnten.

BERÜCHTIGTE VERBÄNDE DES GOTHIC-KRIEGES:

Aasgeier-Schwadron *Boten der Furcht* *Verlorene Seelen*
Zeugen der Verwüstung

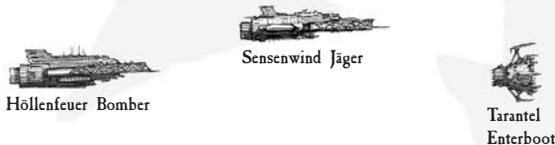
TRANSPORTER. Punkte: Spezial



Anmerkung: Für Transporter-Sonderregeln siehe Imperiale Transporter.

Auch wenn das Chaos anscheinend keine eigenen Transporter während des Gothic Krieges herstellte, wurden doch eine Vielzahl erobertes imperialer Schiffe eingesetzt. Oft zeigten diese Schiffe Zeichen hastiger Reparaturen, während Schiffe, die lange Jahre in den Flotten des Chaos gedient hatten, deutliche Spuren der verderblichen Kräfte der Dunklen Götter aufwiesen. Die Transportschiffe wurden in der Regel von Piraten, Kultisten oder Abtrünnigen gesteuert, wobei die Besatzung oft nur geringe navigatorische Kenntnisse hatte. Wir können nur vermuten, welchen Ekel die Anhänger des Chaos vor solch niedrigen Arbeiten wie dem Transport von Waffen, Eisbein und Versorgungsgütern für die Invasionsflotten empfunden haben müssen.

CHAOSFLIEGER. Punkte: Spezial

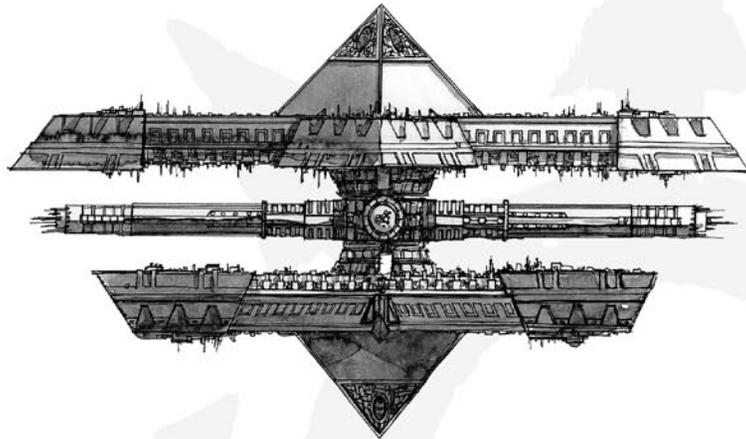


| FLIEGER | GESCHW. |
|----------------------|---------|
| Sensenwind Jäger | 30 cm |
| Höllengefeuer Bomber | 20 cm |
| Tarantel Enterboot | 30 cm |

Während des Gothic-Krieges setzte das Chaos eine Vielzahl kleiner Angriffsfahrzeuge ein, von denen die Sensenwind Jäger am häufigsten anzutreffen waren und besonders beim Abfangen von Torpedosalven unschätzbare Dienste erwiesen. Die tödlichen Höllenfeuer Bomber waren der Fluch zahlloser Eskort- und sogar einiger Großkampfschiffe. Es war ein Geschwader aus Höllenfeuer Bombern, das in der Schlacht von Gethsemane dem Schlachtkreuzer *Cypra Probatii* den Todesstoß versetzte. Enterboote der *Tarantel*-Klasse transportierten gefürchtete fanatische Chaoskultisten und oft sogar abtrünnige Space Marines der Verräterlegionen. Unter Verwendung einer uralten Phasenfeldtechnologie konnten sich diese Enterboote in Minuten durch die massivste Panzerung brennen, bevor die feindliche Mannschaft Gegenmaßnahmen ergreifen konnte.

Anmerkung: Für Flieger-Sonderregeln siehe Imperiale Flieger.

SCHWARZE FESTUNG [AKTIVIERT]..... 750 Punkte



Wie es den Ketzern genau gelungen ist, die Schwarzen Festungen zu aktivieren und zu kontrollieren, wird wohl immer ein Geheimnis bleiben, es deutet aber vieles darauf hin, daß es mit zwei alten Artefakten zu tun hat: dem Auge der Nacht und der Hand der Finsternis. Eine einsatzbereite Schwarze Festung war zu der Zeit das tödlichste Raumschiff der Galaxis. Ihre zahllosen Waffensysteme basierten auf einem Verständnis der Warp-Technologie, das selbst das der Eldar bei weitem überstieg. Auf nicht ganz rekonstruierbare Art und Weise konnte das Hauptwaffensystem der Festung die Grenze zwischen der Realität und dem Warp zerreißen und einen Strahl reinen Immaterialiums auf ihr Ziel fokussieren. Erschreckenderweise konnten die fluktuierenden Energien dieses Strahls nicht durch Schilde oder Schutzfelder aufgehalten werden. Außerdem konnte diese Technologie eine Warp-Schockwelle erzeugen, die alles in ihrem Weg vernichtete. Mehrere Schwarze Festungen waren außerdem in der Lage, ihre Feuerkraft zu kombinieren. Abaddon gelang es während des Gothic-Krieges, drei Schwarze Festungen unter seine Kontrolle zu bringen, welche die Sonne Tarantis zerstörten – unvorstellbar, über welche Mächte der Kriegsherr geboten hätte, wenn er alle sechs Festungen in seiner Hand gehabt hätte.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|----------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/16 | 10 cm | Spezial | 6 | 6+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Warp-Emitter | 90 cm | 8 | 360° | | |

Sonderregeln: Schwarze Festungen können keine Sonderbefehle erhalten, bestehen allerdings jeden Test auf den Moralwert, den sie anderweitig ablegen müssen. Eine Schwarze Festung kann sich in der Bewegungsphase bis zu 10 cm in jede beliebige Richtung bewegen, sie muß sich nicht wie ein normales Schiff drehen. Da eine Schwarze Festung keine Besatzung im üblichen Sinne hat, addiert sie bei einer Enteraktion keinen W6 zu ihrem Enterwert. Der Warp-Emitter einer Schwarzen Festung funktioniert wie eine Lanze. Für jeden Punkt Stärke wird ein W6 geworfen, jeder Schuß trifft bei einer 4+. Allerdings ignorieren Warp-Emitterschüsse Schilde, der Schaden wird sofort gegen die Schadenskapazität des Schiffes wirksam.

Anmerkung: Wir haben vorerst für die "Super-Mega-Todes-Warpschockwelle" der Schwarzen Festung keine Regeln entwickelt, aber vielleicht werden wir diese später im White Dwarf veröffentlichen, zusammen mit Regeln zum Kombinieren mehrerer Schwarzer Festungen. Wenn du also Ideen oder Vorschläge dazu hast, schreib uns.

“Kapitän! Die Schwarze Festung scheint uns zu scannen. Irgendwie stört sie alle unsere Sensoren!” berichtete Leutnant Davo atemlos.

“Notfallschotts schließen!” befahl Kapitän Blade. “Aufprallkompressoren aktivieren! Reaktoren sichern! Alle Maschinentrupps in volle Alarmbereitschaft! Löschzüge auf allen Stationen melden! Auf Feindbeschuß vorbereiten! Kollisionsalarm! Ich wiederhole, Kollisionsalarm!”

CHAOSINVASIONSFLOTTEN IM GOTHIC-SEKTOR

FLOTTENKOMMANDANT

1 Kriegsherr

Deine Flotte muß immer einen Kriegsherrn enthalten, auch wenn sie 750 Punkte oder weniger wert ist. Er muß auf dem größten (sprich teuersten) Schiff der Flotte stationiert sein und verbessert den Moralwert des Schiffs wie angegeben.

Aufstrebender Kriegsherr (MW 8) 50 Punkte
Kriegsherr des Chaos (MW 9) 100 Punkte

In den Punktkosten jedes Kriegsherrn ist ein Wiederholungswurf enthalten. Zusätzlich darf er bis zu vier Male des Chaos erhalten (kein Mal darf mehr als einmal gewählt werden).



Mal des Slaanesh +25 Punkte

Der Raum um den Kriegsherrn ist erfüllt von den unharmonischen, verführerischen Schreien der Dämonen Slaaneshs, des Prinzen des Schmerzes und Vergnügens. Gegnerische Schiffe im Umkreis von 15 Zoll um das Schiff des Kriegsherrn erleiden einen Malus von -2 auf ihren Moralwert.

Mal des Khorne +20 Punkte

Der Kriegsherr und seine Anhänger sind ergebene Diener Khorne und preisen den Blutgott in ihren Gebeten und Riten, während sie auf eine Möglichkeit warten, das Blut ihrer Feinde im Nahkampf zu vergießen. Das Schiff des Kriegsherrn verdoppelt seinen Enterwert bei Enteraktionen und erhält einen Bonus von +1 auf alle Würfe für kritische Treffer, die bei Enteraktionen erzeugt werden.

Mal des Tzeentch +30 Punkte

Der Herrscher des Wandels selbst wacht über das Schicksal des Kriegsherrn und überträgt seine Kräfte in seinen Diener. Der Kriegsherr erhält einen zusätzlichen Wiederholungswurf.

Mal des Nurgle +35 Punkte

Das Schiff des Kriegsherrn ist ein eiternder Hort der Pestillenz, während seine Anhänger die Zeichen von Krankheit und Verfall tragen. Das Schiff erhält +1 Punkt Schadenskapazität. Außerdem dürfen keine Enteraktionen gegen das Schiff durchgeführt werden.

0-3 Aufstrebende Champions

Du darfst bis zu drei Aufstrebende Champions in deiner Flotte einsetzen. Jeder Aufstrebende Champion muß einem Schiff zugeordnet werden und verbessert dessen Moralwert wie angegeben.

Aufstrebender Champion (MW 8) 50 Punkte

Ein Aufstrebender Champion darf eins der folgenden Male des Chaos erhalten.

Mal des Slaanesh +25 Punkte

Gegnerische Schiffe im Umkreis von 15 cm um das Schiff des Aufstrebenden Champions erleiden einen Malus von -2 auf ihren Moralwert.

Mal des Khorne +20 Punkte

Das Schiff des Aufstrebenden Champions verdoppelt sein Ergebnis bei Enteraktionen

Mal des Tzeentch +30 Punkte

Der Aufstrebende Champion erhält einen Wiederholungswurf.

Mal des Nurgle +35 Punkte

Das Schiff erhält +1 Punkt Schadenskapazität, außerdem dürfen keine Enteraktionen gegen das Schiff durchgeführt werden.

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Für jeweils drei Kreuzer, Panzerkreuzer und/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

Schwere Kreuzer

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

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

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

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

FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flughangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Sensenwinds, Höllenfeuers und Taranteln bestückt werden. Schiffe mit Torpedolafetten sind immer mit normalen Torpedos und Entertorpedos bestückt.

Die Warpstürme erschwerten nicht nur die Navigation erheblich, unter den Mannschaften ging auch das Gerücht um, daß sie ein uraltes, im Warp lebendes Monster in der Nähe des Bhein-Morr-Subsektors geweckt hatten. Es existieren nur wenige glaubhafte Dokumente über Angriffe dieser Kreatur, darunter der Bericht der Aristotle, einem Verstärkungsschiff aus dem Thrace-Sektor. Das Schiff wurde von der Raumbestie angegriffen, konnte aber entkommen. Die Besatzung beschreibt das Wesen als eine gigantische, tentakelbewehrte Monstrosität, einen amorphen Blob mit einem riesigen Auge, gewaltigen Flügeln und fünfzig krebsartigen Greifscheren. Inwiefern dieser Bericht der Wahrheit entspricht, ist unbekannt, fest steht allerdings, daß im Laufe des Krieges siebzehn Schiffe im Bereich um Bhein-Morr spurlos verschwanden – mehr als doppelt so viel, wie in jedem anderen Subsektor.

ELDARKORSAREN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC



Die Eldar sind ein uraltes Volk, dessen exotische Raumschiffe schon lange vor der Gründung des Imperiums die Galaxis durchstreiften. Eldarraumschiffe gehören zu den technisch fortgeschrittensten Fahrzeugen der Galaxis. Dazu kommt, daß Eldarkapitäne und -crews besser ausgebildet

und an die Anforderungen interstellarer Reisen angepaßt sind als die Raumschiffbesatzungen jedes andere Volks. Eldarschiffe werden nicht durch primitive Plasmatriebwerke vorwärtsbewegt, sondern fangen mit gigantischen Segeln die Energien der Sonnenwinde ein, um sich von diesen vorwärtstragen zu lassen. Die Menge an eingefangener Energie und damit die Geschwindigkeit, mit der sich ein Eldarschiff bewegen kann, hängt dabei davon ab, in welcher Position sich das Schiff zum nächstgelegenen Stern befindet. Die Schiffe der Eldar sind kunstvolle, graziöse Gebilde, die ungeheuer manövrierfähig sind und zuschlagen und verschwinden können, bevor ihr langsames Opfer überhaupt reagieren kann. Im Gegensatz zu den Raumfahrzeugen anderer Völker verlassen sich die Eldar nicht auf meterdicke Panzerung und starke Schilde, sondern hüllen ihre Schiffe in Holofelder, die gegnerische Zielsysteme stören und es sehr schwierig machen, ein Eldarschiff zu treffen. Wenn sie allerdings getroffen werden, erleiden die hochentwickelten, aber vergleichsweise zerbrechlichen Schiffe der Eldar in der Regel erhebliche Schäden.

Aufgrund ihrer Geschwindigkeit sind Eldarschiffe ideal für Überfälle geeignet. Sie greifen überraschend an und nutzen ihre Manövrierfähigkeit und Schnelligkeit, um den Gegner dort zu treffen, wo er am verwundbarsten ist, bevor sie wieder verschwinden. Es hat sich aber gezeigt, daß die Eldarschiffe nicht genug Schaden einstecken können, um es mit einem zahlenmäßig überlegenen Gegner aufnehmen zu können. Die beste Verteidigung gegen einen Eldarangriff ist daher eine zahlenstarke, gut bewaffnete Streitmacht.

ELDAR-MORALWERT

Eldarschiffe werden von exzellent trainierten Besatzungen gesteuert und von begabten Kapitänen kommandiert. Alle Eldarschiffe erhalten daher einen +1 Bonus auf ihren mit der Tabelle auf Seite 10 ermittelten Moralwert. Sie können also einen Moralwert zwischen 7 und 10 haben.

Aufgrund ihrer besonderen Antriebsart können Eldarschiffe die folgenden Sonderbefehle **nicht** einsetzen: *Volle Kraft voraus*, *Retrobrenner zünden*, *Wendemanöver einleiten*.

ELDAR-BEWEGUNG

Die folgenden Regeln stellen die spezielle Fortbewegungsmethode von Eldarschiffen dar und ersetzen die entsprechenden normalen Bewegungsregeln. Alle Regeln, die nicht modifiziert oder geändert wurden, gelten für die Eldar wie für andere Völker auch. Eldarschiffe bewegen sich normal in ihrer Bewegungsphase, dürfen in ihrer Flugkörperphase allerdings noch eine zusätzliche Bewegung durchführen. Beachte, daß sich Eldarschiffe nur in ihrer eigenen Flugkörperphase bewegen dürfen, nicht in der des Gegners.

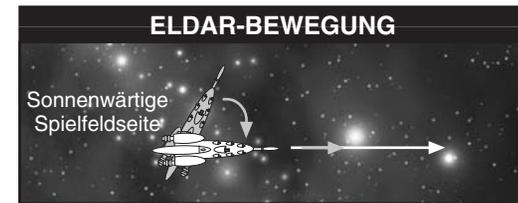
Bevor sich ein Eldarschiff bewegt, darf es sich in eine beliebige Richtung drehen. Es darf sich nur vor seiner Bewegung drehen und muß diese Ausrichtung dann bis zum Beginn seiner nächsten Bewegungs- bzw. Flugkörperphase beibehalten.

Nach der Drehung, aber noch vor der Bewegung, mußt du die Geschwindigkeit ermitteln, mit der sich das Schiff in diesem Spielzug bewegen kann. Die Geschwindigkeit hängt davon ab, in welcher Position sich das Schiff zur sonnenwärts liegenden Spielfeldseite befindet. Alle Eldarschiffe haben drei verschiedene Geschwindigkeitswerte (z.B. 10/20/30). Der erste Wert wird verwendet, wenn sich die sonnenwärtige Spielfeldseite im Frontschußfeld des Schiffs befindet, der zweite Wert, wenn die sonnenwärtige Spielfeldseite im Heckschußfeld des Eldarschiffs liegt, und der dritte Wert, wenn sich die sonnenwärtige Spielfeldseite im Backbord- oder Steuerbordschußfeld befindet. Sollte die sonnenwärtige Spielfeldseite in zwei Schußfeldern liegen, darf der Eldarspieler entscheiden, welche Geschwindigkeit er benutzen will.

Eldarschiffe haben keine minimale Bewegungsreichweite, sie können sich immer bis zu ihrer maximalen Geschwindigkeit bewegen oder auch stationär bleiben. Allerdings dürfen sie nach der Drehung zu Beginn ihrer Bewegung keine weiteren Drehungen für diese Bewegungs- bzw. Flugkörperphase durchführen.

Eine Fregatte der Monsun-Klasse hat eine Geschwindigkeit von 10/20/30. Zu Beginn ihrer Bewegungsphase dreht sie sich wie angegeben, so daß die sonnenwärtige Spielfeldseite in ihrem Backbordfeuerbereich liegt. Demzufolge kann sich die Fregatte in der Bewegungsphase bis zu 30 cm geradeaus bewegen.

Wie bereits erwähnt, dürfen sich Eldarschiffe in ihrem Spielzug zweimal bewegen. Die erste Bewegung erfolgt



normal in der Bewegungsphase, die zweite wird in der Eldar-Flugkörperphase durchgeführt, nachdem alle Flugkörper bewegt wurden. Für beide Bewegungen gelten die beschriebenen Regeln für die Bewegung von Eldarschiffen.

Trümmermarken und Anziehungsfelder

Eldarschiffe werden durch Trümmermarken genauso beeinflusst wie andere Schiffe ohne Schilde. Ihre Geschwindigkeit reduziert sich für die Bewegungsphase um 5 cm, und sie nehmen einen Punkt Schaden bei einer 6 auf einem W6. Die Anziehungsfelder eines Planeten erlauben es Eldarschiffen, ihre ansonsten gerade Flugbahn zu krümmen. Eldarschiffe, die sich zum Ende ihrer Bewegung im Anziehungsfeld eines Planeten befinden, dürfen eine zusätzliche Drehung in Richtung des Planeten durchführen (da sie sich zu Beginn ihrer Bewegung beliebig drehen dürfen, hat dies allerdings keine zu großen Auswirkungen).

Holofelder

Schüsse mit Waffen, welche die Feuerkrafttabelle benutzen, rutschen durch Holofelder, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen für Reichweite oder Trümmermarken, eine Spalte nach rechts. Gegen jegliche andere Form von Angriff (Lanzen, Torpedos, Bomber, usw.) werden Trefferwürfe normal durchgeführt, der Eldarspieler darf allerdings einen Rettungswurf gegen den Schaden durchführen. Wurf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

W6 ERGEBNIS

- | | |
|-----|---|
| 1 | Treffer! Das Eldarschiff ist getroffen. |
| 2-6 | Daneben! Das Schiff erleidet keinen Schaden. Plaziert eine Trümmermarke in Kontakt mit dem Schiff. |

Beachte, daß Holofelder nicht gegen Schaden schützen, der bei Bewegung durch Trümmermarken entsteht. Gegen Torpedos, Bomber, usw. wirken sie jedoch wie beschrieben.

SCHIFFE DES GOTHIC-SEKTORS

Kritische Treffer

Jeder Schadenspunkt, den ein Eldarschiff erleidet, verursacht schon bei einer 4+ auf einem W6 einen kritischen Treffer, statt erst bei einer 6+. Verwende für sämtliche kritische Treffer gegen Eldarschiffe die nebenstehende kritische Treffertabelle für Eldarschiffe, nicht die normale kritische Treffertabelle.

ELDARWAFFEN

Im Folgenden sind die Waffensysteme beschrieben, mit denen Eldarschiffe ausgerüstet sein können.

Pulsarlanzen

Pulsarlanzen sind gewaltige Schiffsgeschütze, die ganze Salven vernichtender Laserbündel verschießen können. Pulsarlanzentreffer gelten als normale Lanzentreffer und treffen daher immer bei einer 4+, unabhängig von der Panzerung des Ziels. Wenn ein Pulsarlanzenschuß trifft, darfst du allerdings solange weiter Trefferwürfe mit der Pulsarlanzenbatterie durchführen, bis ein Schuß nicht trifft oder die Pulsarlanze insgesamt 3 Treffer erzielt hat.

Waffenbatterien

Eldar Waffenbatterien haben zwar nur eine relativ kurze Reichweite, machen dies aber durch ein hochentwickeltes Feuerleitsystem wieder wett. Waffenbatterien der Eldar verwenden daher auf der Feuerkrafttabelle immer die Spalte "Ziel nähert sich", unabhängig von der Position des Ziels. Davon abgesehen gelten die normalen Schußregeln.

Torpedolafetten

Eldar-Torpedos sind mit wirkungsvollen Sensorstörssystemen ausgestattet und werden daher von Abwehrtürmen nur bei einer 6 getroffen, anstatt wie normal schon bei einer 4, 5 oder 6.

Außerdem verfügen Eldar-Torpedos über präzise Zielensensoren. Deshalb darfst du die mißlungene Trefferwürfe einer Eldartorpedosalve einmal wiederholen.

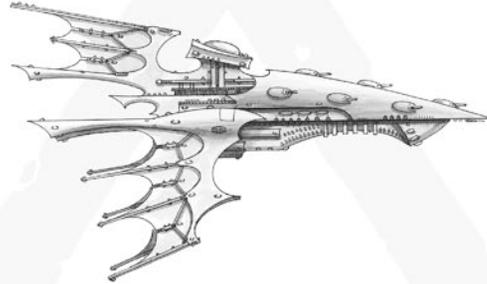
"...Wiederhole, hier ist die Standhaftigkeit an alle imperialen Schiffe im Bereich von Picus VI. Wir benötigen dringend Unterstützung. Triebwerke und Waffen sind ausgefallen, zwölf Decks stehen in Flammen... Wurden von fremdartigen Schiffen der Eldar vor zwei Punkt drei Standardstunden angegriffen. Die Teufel haben im Asteroidenfeld gelauert... Empfehlen äußerste Vorsicht vor weiteren Hinterhalten... Wiederhole, hier ist die Standhaftigkeit..."

Während der Picus-Offensive empfangenes Notsignal

KRITISCHE TREFFERTABELLE FÜR ELDARSCHIFFE

| 2W6 | ZUSATZ-SCHADEN | AUSWIRKUNG |
|-----|----------------|---|
| 2 | +0 | Unendlichkeitsmatrix beschädigt. Die Unendlichkeitsmatrix des Schiffs, die Steuerung und Kommunikation unterstützt, wird durch den Treffer beschädigt. Bis der Schaden behoben wird, sinkt der Moralwert des Schiffs um -1. |
| 3 | +0 | Kielbewaffnung beschädigt. Die Energiezufuhr der Kielwaffen wird unterbrochen, und die Waffen können bis zur Reparatur des Schadens nicht eingesetzt werden. |
| 4 | +0 | Bugbewaffnung beschädigt. Der Bug des Schiffs erleidet schwere Schäden. Die Bugwaffen können bis zur Reparatur des Schadens nicht eingesetzt werden. |
| 5 | +0 | Kristalltaue durchtrennt. Die Kristalltaue, die es dem Schiff ermöglichen, die Stellung der Segel zu ändern und scharfe Drehungen durchzuführen, werden durchtrennt. Bis der Schaden repariert ist, darf sich das Schiff vor seiner Bewegung nur noch um maximal 90° drehen. |
| 6 | +0 | Hauptsegel gerissen. Das Hauptsolarsegel des Schiffs hat große Risse davongetragen, was die Speicherkapazität des Segels erheblich beeinträchtigt. Alle Geschwindigkeiten des Schiffs sinken um 5 cm, bis der Schaden repariert ist. |
| 7 | +1 | Außenhülle durchbrochen. Der Treffer reißt ein Leck in die Außenhülle, und die filigrane Struktur des Schiffs erzittert unter der strukturellen Belastung. Solange der Schaden nicht repariert ist, würfelst du jedes Mal, wenn sich das Schiff mehr als 45° dreht, mit einem W6. Bei einem Ergebnis von 1 erleidet das Schiff einen zusätzlichen Punkt Schaden. |
| 8 | +0 | Hauptsegel zerfetzt. Das Hauptsolarsegel ist schwer beschädigt. Bis zur Reparatur des Schadens kann sich das Schiff nur noch in seiner Bewegungsphase bewegen, nicht mehr in der Flugkörperphase. |
| 9 | +1 | Unendlichkeitsmatrix zerschmettert. Die Kristallstruktur der Unendlichkeitsmatrix zersplittert unter der Gewalt des Treffers, und der Moralwert des Schiffs reduziert sich um -3. Dieser Schaden kann nicht repariert werden. |
| 10 | +0 | Holofeldprojektoren zerstört. Die Maschinen, die das Holofeld um das Schiff erzeugt haben, sind hoffnungslos zerstört, und das Schiff profitiert nicht länger von den Vorteilen von Holofeldern. Dieser Schaden kann nicht repariert werden. |
| 11 | +W3 | Domkuppel zerschmettert. Eine der Kuppeln des Schiffs wird zerschmettert, und Dutzende Eldar werden in die Leere des Weltraums geblasen. |
| 12 | +W6 | Seelenskelett erschüttert. Stützsäulen brechen, Schotts werden eingedrückt und die Phantomkristallstruktur ganzer Sektionen zersplittert, während das Ächen des gepeinigten Seelenskeletts das ganze Schiff durchdringt. |

TSUNAMI ELDARKREUZER 210 Punkte



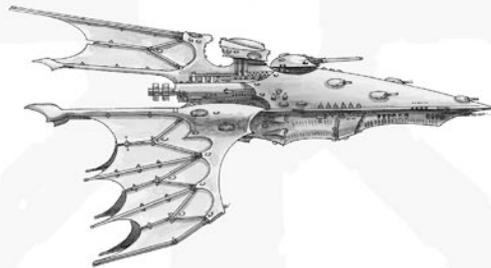
Kreuzer der Tsunami-Klasse sind ein typisches Beispiel für Großkampfschiffe der Eldar. Die großen Solarsegel verleihen Tsunami Kreuzern erhebliche Manövrierfähigkeit und Geschwindigkeit, so daß sie sogar Eskortschiffen anderer Völker entkommen können. Der berühmteste Tsunami Kreuzer während des Gothic-Kriegs war zweifellos die *Schwarzer Stern* unter dem Kommando Prinz Conanmaols, dem Anführer der Phantomkrieger. Die *Schwarzer Stern* ist für die Vernichtung mehrerer imperialer Großkampfschiffe und einer erheblichen Anzahl imperialer Transporter verantwortlich. Das Schiff entging bis zum heutigen Zeitpunkt der Zerstörung und operiert immer noch aus den Tiefen des Graildark-Nebels heraus. Die *Fhianna Rethol* ist als das erste Eldarschiff im Gothic-Sektor bekannt geworden, das verhältnismäßig intakt erbeutet werden konnte. Noch während es von Techadepten der Station Argante untersucht wurde, griff eine kleine Flotte von Eldar-Eskortschiffen scheinbar aus dem Nichts an und feuerte mehrere Torpedosalven auf das wehrlose Schiff, bevor sie sich mit hoher Geschwindigkeit in die Tiefen des Weltalls zurückzogen. Die *Fhianna Rethol* wurde durch diesen Angriff vollständig zerstört.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|----------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Kreuzer/6 | 10/20/25 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Torpedolafette - Kiel | | 30 cm | 4 | | Front |
| Waffenbatterie - Bug | | 30 cm | 12 | | Front |

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Schwarzer Stern Khaines Schwert König des Alls Mathurirs Streitwagen
 Fhianna Rethol [nicht übersetzbar] Sternenklaue

BLIZZARD ELDARKREUZER 250 Punkte



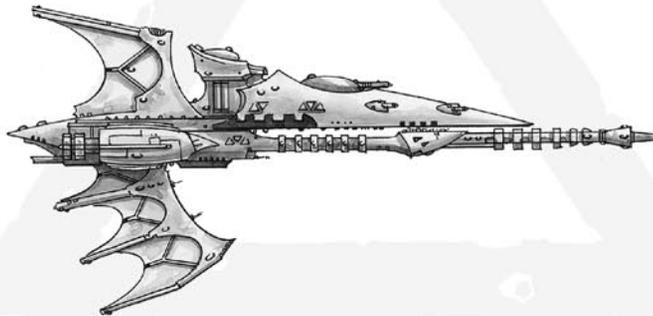
Die Blizzard-Klasse ist wahrscheinlich das effektivste Angriffsfahrzeug der Eldar im gesamten Gothic-Sektor. Während sich die meisten Trägerschiffe vom Feind entfernt halten müssen, um möglichst viele Geschwader starten zu können, können Blizzard Kreuzer dank ihrer Geschwindigkeit ihre Bomber und Jäger bis in Angriffreichweite heranbringen, um sich dann in eine sichere Entfernung zurückzuziehen. Wenn man dazu noch die außergewöhnliche Leistungsfähigkeit von Eldarfliegern nimmt, kann man verstehen, warum Kreuzer der Blizzard-Klasse der Schrecken vieler imperialer Konvoikommandanten im Gothic-Sektor sind. So ist zu Beispiel die *Tod der Sterne* für die Zerstörung von 14 Konvois und damit die Vernichtung von über 28 Transportern und Begleitschiffen verantwortlich. Die *Tod der Sterne* wurde schließlich nach einer dreitägigen Jagd durch den Graildark-Nebel von Fregatten der Skargul-Patrouille zerstört, nachdem ein glücklicher Torpedotreffer die Holofeldprojektoren des Schiffs beschädigt hatte. Die *Lautloser Krieger* wurde speziell in der Gegend um Port Maw nach dem Walpurgisangriff berüchtigt. Während dieses Gefechts enterten die Piraten dieses Schiffes die *Wachsamkeit* und eroberten das Schiff. Der leichte Kreuzer sollte mehrere Sträflingstransporter der Imperialen Armee nach Lethe eskortieren. Die Piraten brachten den Kapitän der *Wachsamkeit* dazu, den noch auf dem Planeten wartenden Transportern das Signal "Gebiet sicher" zu senden, und als die wehrlosen Schiffe die Atmosphäre des Planeten verließen, wurden sie von den Bomberschwadronen der *Lautloser Krieger* gnadenlos vernichtet.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|--------------------|----------|----------------------------|-------------------|-----------|-------------|
| Kreuzer/6 | 10/20/25 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Flughangars - Kiel | | Falke 30 cm Adler 20 cm | 4 Schwadronen | | - |
| Pulsarlanzen - Bug | | 30 cm | 2 | | Front |

BERÜCHTIGTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES:

Lautloser Krieger Asuryans Auserwählte Tod der Sterne Eliarenaths Gabe

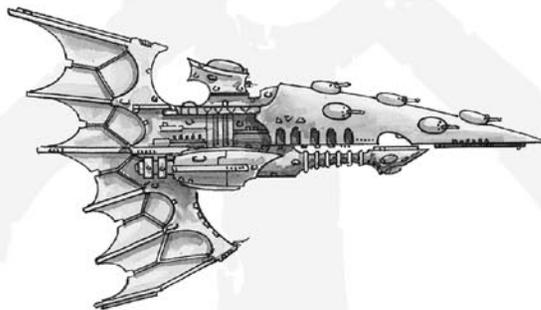
MONSUN ELДАРFREGATTE 75 Punkte



Die Monsun-Klasse stellt wahrscheinlich das schwerstbewaffnete Eskortschiff im ganzen Gothic-Sektor dar und ist die Verkörperung der Ideale der Eldar, ein Wahrzeichen für die technologische Überlegenheit dieses Volkes. Auch wenn der schlanke Rumpf dieser Fregatten kaum Schaden einstecken kann, verfügt die Monsun-Klasse über genug Waffen, um es mit leichten Kreuzern aufzunehmen und selbst größeren Schiffen noch schwere Schäden zuzufügen. In Schwadronen eingesetzt, sind Monsun Fregatten eine tödliche Kombination aus Geschwindigkeit, Flexibilität und Schlagkraft, bestehend aus der Reichweite der Torpedobatterie und der soliden Feuerkraft ihrer Pulsarlanze und der hochentwickelten Laserbatterien im Bug. Diese Fregatten sind ideal für Überfälle geeignet. Während sie mit einer ersten Torpedosalve die Verteidiger zu Ausweichmanövern zwingen, können sie sich danach auf die verstreuten Geleitschiffe stürzen, um diese eins nach dem anderen zu zerstören. Diese Taktik wurde mehrfach gegen imperiale Konvois angewandt, die durch den Graildark-Nebel flogen. Es war eine Schwadron aus drei Monsun Fregatten, die während der Picus-Offensive in den letzten Jahren des Gothic-Kriegs die *Standhaftigkeit* zu einem Wrack zusammenschossen und der *Schwert von Orion* schwere Schäden zufügten.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|----------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 10/20/30 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Pulsarlanze - Bug | | 30 cm | 1 | | Front |
| Torpedolafette - Kiel | | 30 cm | 2 | | Front |
| Waffenbatterie - Bug | | 30 cm | 1 | | Front |

TAIFUN ELДАРFREGATTE 65 Punkte

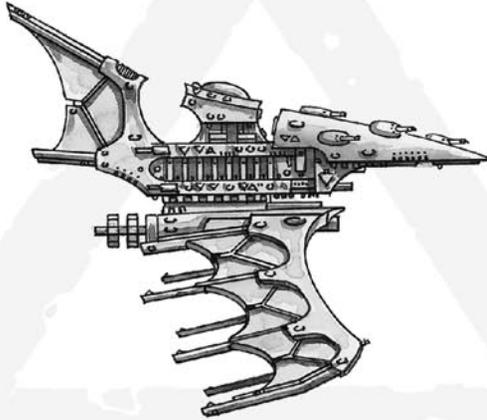


Fregatten der Taifun-Klasse verfügen über die leistungsfähigsten Laserbatterien aller Eldarschiffe, mit einer Schlagkraft, welche die anderer Schiffe dieser Klasse bei weitem übersteigt. Die normalerweise in Schwadronen aus drei bis vier Schiffen operierenden Taifun Fregatten können leicht eine Feuerkraft aufbringen, die es mit der Breitseite eines Schlachtschiffs aufnehmen kann. Taifun Fregatten benutzen ihre überragende Geschwindigkeit, um sich in den Rücken feindlicher Schiffe zu bewegen, so daß sie nicht beschossen werden können. Wenn gegnerische Eskortschiffe versuchen, die Fregatten anzugreifen, können sie sich schnell zurückziehen, um an einer anderen Stelle zu attackieren. Diese Taktik wurde während des Gothic-Kriegs häufig eingesetzt und ist für den Verlust von wenigstens drei imperialen Großkampfschiffen und die Zerstörung mehrerer Chaoßschiffe, darunter der *Geißel der Galaxis*, verantwortlich.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|----------------------|----------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 10/20/30 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Waffenbatterie - Bug | | 30cm | 5 | | Front |

„Wir hätten euch auslöschen sollen, bevor ihr die Sterne mit eurer floßen Gegenwart beschmutzt.“
 „Schattenlord“ Arain

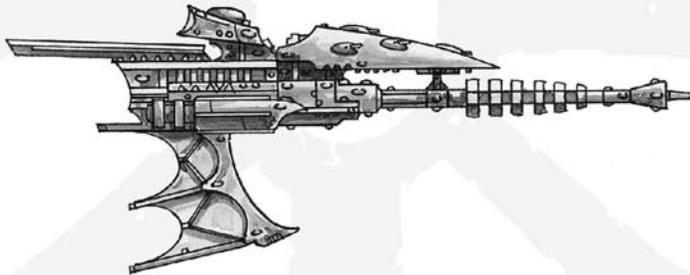
ZYKLON ELДАРZERSTÖRER 40 Punkte



Die größte Stärke der Zyklon-Klasse ist die Fähigkeit, sich dem Gegner schnell zu nähern, Torpedos abzuschießen, und sich wieder zurückzuziehen. Dies ist deshalb so gefährlich, weil Eldar-Torpedos über hochpräzise Zielerfassungs- und Steuersysteme verfügen und oft mit gefährlichen Neutron- oder Vortexsprengköpfen bestückt sind. Das Adeptus Mechanicus geht davon aus, daß sie dadurch mit einer doppelt so hohen Wahrscheinlichkeit als normale imperiale Plasmatorpedos ihr Ziel treffen. Bei einem beweglichen Schiff wie einem Zyklon Zerstörer bedeutet dies, daß man eine Waffe hat, die praktisch überall und zu jeder Zeit zuschlagen kann. Dies würde während des Überfalls der Eldar auf Naxos deutlich, während der das Chaosschlachtschiff *Zorn der Verdammten* von einer Schwadron aus drei Zyklon Zerstörern mit drei aufeinanderfolgenden Torpedosalven trotz der Gegenwart mehrerer andere Großkampf- und Eskortschiffe schwer beschädigt wurde.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------------|----------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 15/20/30 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Torpedolafette - Kiel | | 30 cm | 2 | | Front |
| Waffenbatterie - Bug | | 30 cm | 1 | | Front |

ORKAN ELДАРZERSTÖRER 40 Punkte



Die Orkan-Klasse ist für ihre schlichte, einfache Konstruktion bekannt. Diese Zerstörer bestehen praktisch nur aus einer Pulsarlanze und hocheffizienten Triebwerken. Admiral Grove sagte einst, daß die Orkan-Klasse "...mehr ein fliegendes Geschütz als ein echtes Raumschiff..." sei. Durch die Energie, die der Antrieb und die Pulsarlanze benötigen, reichen die Lebenserhaltungssysteme der Orkan-Klasse selbst mit der fortschrittlichen Technologie der Eldar gerade für eine Minimalbesatzung, um das Schiff zu steuern und die Pulsarlanze abzufeuern. Dadurch sind diese Zerstörer sehr verwundbar durch gegnerische Enteraktionen. – falls es ein Schiff schaffen sollte, nahe genug an einen Orkan Zerstörer heranzukommen.

Anmerkung: Orkan Zerstörer können keine Enteraktionen durchführen. Schiffe, die Enteraktionen gegen Orkan Zerstörer durchführen, erhalten zusätzlich zu allen anderen Modifikationen einen Bonus von +1 auf das Wurfergebnis.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-------------------|----------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 15/20/30 | Spezial | Holofeld | 4+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Pulsarlanze - Bug | | 30 cm | 1 | | Front |

"Es ist leichter, das Licht der Sterne zu fangen, als die Eldar zum Kampf zu stellen"

Sprichwort in der Imperialen Flotte

ELDARFLIEGER

Punkte: Spezial



Falke Jäger



Adler Bomber

| FLIEGER | GESCHW. |
|-----------------|---------|
| Falke Raumjäger | 30 cm |
| Adler Bomber | 20 cm |

Genau wie alle anderen Eldarfahrzeuge profitieren auch die Raumjäger und Bomber von der hochentwickelten Technologie und einer talentierten Besatzung. Falken Raumjäger zählen zu den effektivsten Abfangjägern in der Galaxis. Sie sind nicht nur ungeheuer schnell und wendig (durch ein kompliziertes Trägheitsdämpfungssystem können sie praktisch auf der Stelle wenden), durch ihre Kristall-Energiegeneratoren können sie auch wesentlich längere Einsätze fliegen als andere Jäger. Das bedeutet, daß sich feindliche Abfangjäger oft schon lange vor einem Falken aus Mangel an Munition oder Treibstoff zurückziehen müssen — falls sie den Kampf überleben. Adler Bomber verfügen über ein modifiziertes Holofeld, das ähnlich wie die Holofelder größerer Schiffe die Umrisse des Bombers verzerrt und gegnerische Sensoren stört. Adler Bomber sind häufig mit tödlichen Sonarminen bestückt, die nicht nur mit erstaunlicher Präzision abgefeuert werden, sondern selbst die massivste Panzerung durchschlagen können. Kombiniert man diese beiden Fliegertypen, erhält man hocheffektive Bomber, die von den besten Abfangjägern im Gothic-Sektor beschützt werden. Es gibt keine Berichte darüber, daß die Eldar bei Kämpfen im Gothic-Sektor zu irgendeinem Zeitpunkt Enterboote eingesetzt hätten.

***Sonderregeln:** Wenn ein Eldarflieger auf eine gegnerische Flugkörpermarke trifft, entfernst du diese und wirfst einen W6. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 bleiben die Eldarflieger im Spiel. Denk daran, daß für jede Fliegermarke nur eine gegnerische Flugkörpermarke pro Flugkörperphase entfernt werden darf.*

Abwehrtürme benötigen eine 6 statt der normalen 4+, um Eldarbomber zu treffen. Außerdem darfst du den Wurf zur Ermittlung der Anzahl der Attacken eines Adler Bombers einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis ist allerdings bindend, auch wenn es niedriger ausgefallen ist als der ursprüngliche Wurf.

ELDARKORSARENFLOTTEN IM GOTHIC SEKTOR

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Korsarenprinz

Du darfst einen Korsarenprinzen einsetzen, der sich dann auf einem von dir bestimmten Schiff befinden muß und dessen Moralwert um +2 (bis zu einem Maximum von 10) erhöht. 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

0-12 Kreuzer

Blizzard-Klasse..... 250 Punkte

Tsunami-Klasse..... 210 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl an Eskortschiffen enthalten.

Monsun-Klasse..... 75 Punkte

Taifun-Klasse 65 Punkte

Orkan-Klasse 40 Punkte

Zyklon-Klasse..... 40 Punkte

FLUGKÖRPER

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

„Ihr Chem-Pan-Seyn glaubt, daß euch die Sterne gehören, aber ihr begreift nicht, was ihr da behauptet. Ihr könnt mit Mühe eure grobschlächtigen Körper kommandieren, wie wollt ihr über ganze Welten und Planetensysteme gebieten?“

Wird Prinz Morvael, dem Anführer der Korsaren des Weißen Feuers, zugeschrieben. Antwort auf die Aufforderung, sich den imperialen Schiffen während der Schlacht von Lithorc zu ergeben.

ORKPIRATEN IN RAUMFLOTTE GOTHIC

Die Orks sind nicht das größte Raumfahrervolk der Galaxis. Ihre Schiffe sind oft gewagt konstruierte, unzuverlässige Rosteimer, die nur durch die andauernden Bemühungen der Mekboyz und ihrer Grotksklaven in Betrieb gehalten werden. Ihre größten Schiffe sind häufig geborgene Space Hulks, die wie durch göttliche Fügung in der Nähe ihrer Welten aus dem Warp getrieben kommen, und die sie wieder funktionstüchtig machen. Angriffe von Orkpiraten sind brutal und direkt. Ihre Schiffe rasen frontal auf ihre Gegner zu und feuern dabei wie wild aus allen Rohren. Unglücklicherweise sind Orkschiffe für ihre Größe äußerst schwer bewaffnet, so daß diese Taktik schwerer zu schlagen ist, als man annehmen möchte.

ORK SONDERREGELN

Moralwert

Orks widmen sich dem Raumkampf mit dem gleichen Elan wie jeder anderen Art von Gewaltanwendung auch, doch die technische Natur dieser Kampfform kollidiert oft mit ihren Fähigkeiten. Dies führt dazu, daß alle Orkschiffe einen Punkt von ihrem gewürfelten Moralwert abziehen müssen, weshalb er nur zwischen 5 und 8 liegen kann.

Sonderbefehl *Volle Kraft voraus*

Orks benötigen nicht erst einen wichtigen Grund, um schnell zu fliegen. Ihre Schiffe besitzen eine Vielzahl zusätzlicher Düsen, Booster und Triebwerke, die meist von einem großen roten Knopf auf der Brücke aus aktiviert werden können.

Daher müssen Orks keinen Kommandotest ablegen, um den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* zu erteilen. Die Triebwerke der Orks sind allerdings weniger effizient als die anderer Völker, und häufig knapp an Treibstoff, so daß sie sich auf *Volle Kraft voraus* nur zusätzlich 2W6 cm bewegen, statt 4W6 cm.

Entern

Orks sind starke Nahkampfgegner und bei Enteraktionen voll in ihrem Element, wo ihre rohe Kraft und ihre Zähigkeit sich ideal einsetzen läßt. Um diese gefürchtete Kampfkraft darzustellen, erhalten sie für Enteraktionen einen Bonus von +1.

ORKWAFFEN

Ork Waffen feuern meist ziemlich primitive aber effektive Geschosse und Raketen ab, und werden mit erbeuteten Waffensystemen aus Hulks und besiegten Feindschiffen ergänzt. Ihre Wirkung im Gefecht variiert stark von Augenblick zu Augenblick, denn ständig fallen Waffen aus und werden wieder repariert oder sogar während einer Schlacht modifiziert und verbessert.

Wummenz

Die Standard-Waffenbatterien der Orks werden als "Wummenz" bezeichnet. Sie haben eine variable Feuerkraft, die vor jedem Abfeuern ausgewürfelt wird. Der Würfelwurf und die Modifikation der jeweiligen Wummen sind im Profil des Orkschiffs aufgeführt.

Torpedoz

Die Torpedoz der Orks sind wie ihre Wummenz starken Leistungsschwankungen unterworfen. Die Stärke einer Torpedosalve wird bei jedem Abfeuern zufällig ermittelt, indem der im Profil angegebene Würfelwurf durchgeführt wird. Orkschiffe in Schwadronen dürfen ihre Torpedoz nicht zu größeren Salven zusammenfassen.

Megawummenz

Die Orks bauen neben normalen Waffenbatterien häufig massive Batterien aus starken aber kurzreichenden Waffen in ihre Schiffe ein. Auf kurze Entfernung hat der Feuerhagel solcher Waffen schon manchem Schiff das Ende gebracht.

Megawummenz führen Trefferwürfe wie normale Waffenbatterien durch, aber sie erhalten keine Modifikationen für Reichweite. Jeder erzielte Treffer verursacht doppelten Schaden, d.h. zwei Treffer statt einem.

Kampfbombaz

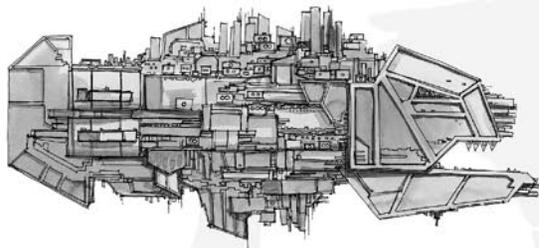
Die Orks bezeichnen ihre Flieger als Kampfbombaz, denn sie erfüllen gleichermaßen die Rolle von Abfangjägern und Bombern. Sie sind mit schweren Bomben und Raketen für das Attackieren von Zielen auf kurze Entfernung bestückt, aber sie stürzen sich auch mit Begeisterung auf andere Flieger, die ihnen in den Weg geraten. Durch diese Herangehensweise fungieren sie normal als Jäger, können aber Schiffe attackieren, als wären sie Bomber. Wenn sie ein Schiff attackieren, wirft jede Schwadron aber nur einen W3 statt eines W6 für die Anzahl der Treffer, die sie erzielt.

Die Brücke der Orks bot einen chaotischen Anblick. Schrottteile und Blutstropfen trieben schwerfällig durch den Raum, bis sie schließlich gegen rostige Stahlträger prallten. Waaaghbloss Urluk schüttelte seinen Kopf, um ihn wieder klarzubekommen, und brüllte die Orks und Grotz wütend an, gefälligst weiterzuarbeiten. Durch die dicken, gepanzerten Bullaugen konnte er eine verzerrte Kette aus Lichtblitzen voraus erkennen, wo die Chaosboyz auf seine Schiffe ballerten. Die Mekz hatten sich in einem Wirrwarr aus Kabeln und Drähten verheddert und löteten auf Mork-komn-raus, doch der Kuekschirm blieb schwarz und tot. Egal, dachte Urluk bei sich, wir wissen, wo sie sind, und sie sind, wo wir sind. Er zog die Brüllbox aus der Seite seines Throns, legte den Schalter um und vernahm mit leiser Überraschung ein statisches Knacken – also funktionierte doch noch etwas. Er brüllte in den faustgroßen Kasten hinein nach seinen Wummenz und bekam nach dem dritten Versuch eine Antwort. Er befahl ihnen, sich bereitzuhalten, und ging dann zu den Maschinez über und brüllte den Steuergitzen zu, nach rechts zu steuern.

Gerade als die Sterne hinter den Bullaugen zu wandern begannen, wurden sie wieder getroffen – orangene Feuerbälle ließen die Sterne verblassen, das Schiff bockte und erzitterte, und Funken sprühten aus den Armaturen. Einer der Mekz verbrannte sich gehörig, doch Urluk ignorierte den resultierenden Tumult und hämmerte seine Faust auf den großen roten Knopf auf der Armlehne seines Throns. Einen Augenblick später flog alles, was nicht niet- und nagelfest war, gegen die Rückwand der Brücke, als das Schiff vorwärtsraste. Die Feuer vor den Bullaugen verschwanden, während sie mitten durch den Mahlstrom heizten. Eines der entfernten Chaosschiffe wuchs an, bis es fast das ganze Bullauge ausfüllte, und Urluk spürte das Beben, als die Frontwummenz feuerten. Explosionen fetzten durch die Oberfläche des Feindes, als die Ballaboyz sich einschossen.

Urluk grinste ein breites, zahniges Grinsen, als er erkannte, daß sie eine Chance zum Rammen erhalten würden...

ORK KILLAKREUZA..... 155 Punkte



Schwere Kriegsschiffe der Orks waren schon immer der Schrecken der Handelsschiffe, die den Gothic-Sektor in Friedenszeiten durchkreuzten. Während des Gothic-Krieges stieg die Zahl der Sichtungen beträchtlich, womöglich aufgrund der Schiffswracks, welche die Orks nach Schlachten zwischen imperialen und Chaostreitkräften bergen konnten. Die gebräuchlichste Version des Orkkreuzaz startt vor Megawummenz und Wummenz, die zum Großteil in imposanten Bugbatterien konzentriert sind. Nur ein Orkkreuzer, welchen die Flottenaufklärung *Schlächter* taufte, wurde über den gesamten Verlauf des Gothic-Krieges immer wieder gesichtet, wobei andere aber womöglich einfach durch das ständige Flicken und Umbauen unkenntlich wurden, das bei Orkschiffen üblich ist. Die *Schlächter* griff im Kriegsverlauf sechs Konvois im Quinox-Sund an, wobei sie insgesamt fünfzehn dringend benötigte Transportschiffe aufbrachte sowie sieben Eskortschiffe und einen Kreuzer zerstörte, die *Admiral Lenox*. Die *Schlächter* führte vermutlich auch die Piratenflotte an, welche die Bralutha-Basis plünderte und wieder verschwand, bevor Verstärkungen eintrafen.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|--------------------------|----------------|-------------------|---------|-----------------------------------|-------------|
| Kreuzer/10 | 20 cm | 45° | 1 | 6+ Front/ 5+ Seite/ 4+ Heck | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW/GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Megawummenz – Backbord | 15 cm | 4 | Links | | |
| Wummenz – Backbord | 30 cm | W6 | Links | | |
| Megawummenz – Steuerbord | 15 cm | 4 | Rechts | | |
| Wummenz – Steuerbord | 30 cm | W6 | Rechts | | |
| Megawummenz – Bug | 15 cm | 6 | Front | | |
| Wummenz – Bug | 45 cm | W6+2 | Front | | |

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC-KRIEGES

Schlächter

Anmerkungen: Ein Killakreuzer darf seine Megawummenz im Bug ohne zusätzliche Punktkosten gegen einen Torpedowerfer austauschen (Geschwindigkeit 30 cm, Stärke W6+2). Wenn er mit Torpedowerfer ausgestattet ist, darf ein Killakreuzer für +5 Punkte Entertorpedos erhalten (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2).

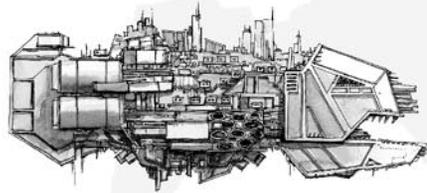


Jetz' geht's los, jetz' geht's los, jetz' geht's los,
 jetz' geht's los, jetz' geht's los, durch'n Kosmos.
 Jetz' geht's los, jetz' geht's los, jetz' geht's los,
 jetz' geht's los, jetz' geht's los, durch'es Nix.

Jetz' geht's los, jetz' geht's los, jetz' geht's los,
 jetz' geht's los, wiss'n nich' wohin, bis wa da sin'!

altes Raumfahrerlied der Orks,
 wird beim Entern von Space Hulks gesungen

ORK WAAAGHKREUZA 185 Punkte

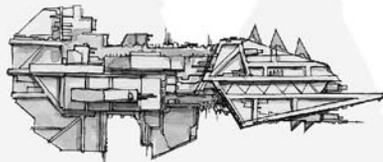


Ork Waaaghkruzaz sind Varianten des Standard-Kreuzaz, die vornehmlich mit Überfällen auf leicht verteidigte Außenposten und Horchstationen in der Zyklonenballung in Verbindung gebracht werden. Waaaghkruzaz befördern Flieger ins Gefecht und fungieren für sie als Basisschiffe zum Auftanken und Wiederbewaffnen. Die meisten Waaaghkruzaz scheinen um geborgene Wracks herum gebaut zu sein, da es relativ einfach ist, große Starthangars zu schaffen, indem man einfach Stücke aus den Seiten der Wracks schneidet. Waaaghkruzaz sind mit einer Mischung aus Kampfbombaz und Enterbooten bestückt. Kampfbombaz sind nicht nur dafür geeignet, gegnerische Flugkörper abzufangen, sondern tragen auch Bomben und Raketen, mit denen sie Kriegsschiffe beschädigen können. Die Enterboote der Orks sind einfache gepanzerte Kapseln mit einem Triebwerk an einem Ende und einem Rammsporn am anderen, die eher riesigen Entertorpedos als den komplexeren Gefährten anderer Völker ähneln. Ein typisches Beispiel für die Brutalität der Orks fand sich beim Angriff auf Mirrobel, eine kleine Versorgungsbasis für Patrouillenschiffe. Zwei Waaaghkruzaz tauchten mit einem halben Dutzend Eskortschiffen im System auf. Aus dem Orbit um Mirrobels Mond heraus schickten die Waaaghkruzaz Wellen aus Enterbooten voller Orkrieger los, um die kleine Garnison zu überwältigen. Während die Basis noch umkämpft wurde, traf eine Patrouille bestehend aus den beiden leichten Kreuzern *Abdiel* und *Uziel* der Armatus-Klasse zusammen mit vier Fregatten der Feuersturm-Klasse in der Nähe auf, um sich neuzubestücken, und wurde prompt von den Waaaghkruzaz attackiert. Obwohl die Schwadrone der Waaaghkruzaz auf dem Planeten im Einsatz waren, reichte ihre brachiale Feuerkraft noch aus, um die Patrouille zu vertreiben, nachdem die *Abdiel* beschädigt und eine Fregatte zerstört worden war.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|----------------------------|---|-------------------|---------|-----------------------------------|-------------|
| Kreuzer/10 | 20 cm | 45° | 1 | 6+ Front/ 5+ Seite/ 4+ Heck | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Wummenz - Backbord | 30 cm | W6 | Links | | |
| Flughangar- Backbord | Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm | 2 | - | | |
| Wummenz - Steuerbord | 30 cm | W6 | Rechts | | |
| Flughangar - Steuerbord | Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm | 2 | - | | |
| Wummenz - Bug | 45 cm | W6+2 | Front | | |
| Megawummenz - Bug | 15 cm | 6 | Front | | |

Anmerkungen: Ein Ork Waaaghkruza darf seine Megawummenz im Bug ohne zusätzliche Punktkosten gegen Torpedowerfaz austauschen (Geschwindigkeit 30 cm, Stärke W6+2). Wenn er mit Torpedowerfaz ausgestattet ist, kann ein Waaaghkruza für +5 Punkte Entertorpedos erhalten (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2).

BARRAKUTTA KANONENBOOT 45 Punkte



Das Barrakutta Kanonenboot ist häßlich, schwer zu manövrieren und an den Seiten und am Heck schwach gepanzert, weshalb es sich nur für Frontalangriffe eignet. Wie Admiral Sartus an Bord der verlorenen *Laertes* jedoch erfahren mußte, kann eine Schwadron aus Barrakuttaz aus ihren Frontwaffenbatterien einen furchterregenden Feuerhagel abgeben. In Kombination mit der dicken Frontpanzerung und dem Schildgenerator sind sie auf ihrem Angriffsanflug gut geschützt. Wie alle Ork-Eskortschiffe können Barrakuttaz als Teil einer Invasionsstreitmacht auf Planeten landen und große Orkhorden mit ihren Fahrzeugen und ihrer Artillerie befördern.

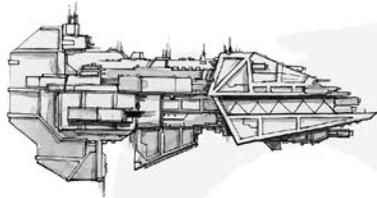
| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|------------|-----------------|-------------------|---------|-------------|-------------|
| Eskort/1 | 20 cm | 45° | 1 | 6+ Front/4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Wummenz | 30 cm | W6+1 | Front | | |

“Eine grobschlächtere, ineffizientere und schlicht häßlichere Flotte läßt sich kaum vorstellen.”

Admiral Sartus bei Platea

ORKA KANONENBOOT

40 Punkte

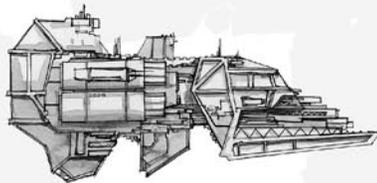


| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-------------|-----------------|-------------------|---------|-------------|-------------|
| Eskort/1 | 20 cm | 45° | 1 | 6+ Front/4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Megawummenz | 15 cm | 4 | Front | | |

Die Kanonenboote der Orka-Klasse sind noch extremer als die Barrakuttaz, denn sie verfügen nur über sehr kurzreichende Megawummenz im Bug. Es wird darüber spekuliert, ob die Orkaz einfache Umbauten der Barrakuttaz sind, oder umgekehrt. Die Orks sind Meister der Improvisation und des "Rezaiklinks", also sind vielleicht beide Vermutungen richtig. In einer offenen Schlacht sind Orkaz weniger gefährlich als die weiter reichenden Barrakuttaz, da sie ausmanövriert und aus der Entfernung zerstört werden können. In einem Hinterhalt jedoch, wo die Orks zwischen Asteroiden oder Weltraumschrott lauern, können Orkaz äußerst gefährliche Gegner darstellen, wenn sie aus ihrer Deckung hervorbrechen und gegnerische Schiffe unter schweres Feuer nehmen.

MANTA ZERSTÖRA

35 Punkte



| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|---------------|-----------------|-------------------|---------|-------------|-------------|
| Eskort/1 | 20 cm | 45° | 1 | 6+ Front/4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Torpedowerfaz | 30 cm | | W6 | Front | |
| Wummenz | 30 cm | | 2 | Front | |

Der Einsatz von Torpedos nimmt bei den Orks eine untergeordnete Rolle ein, im Gegensatz zur Imperialen Flotte, bei der Torpedos zur Haupttaktik gehören. Dies liegt in Teilen sicher an der Qualität der Orkmannschaften, die in der Hitze des Gefechts meist anderes im Sinn haben als das Nachladen von Torpedorohren. Mantaz werden daher öfter in Begleitung von Barrakuttaz und Orkaz gesehen, als in eigenen Schwadronen wie die imperialen Zerstörer der Kobra-Klasse. Mantaz verfügen allerdings über eine große Anzahl von Torpedorohren, und wenn sie es schaffen, eine ordentliche Salve zusammenzubekommen, können sie erschreckend destruktiv sein. Ein großer Teil der Orktorpedos geht meist wegen Lenkausfällen oder Triebwerksversagen unterwegs verloren, so daß Orks bei jeder Gelegenheit erbeutete Torpedos einsetzen.

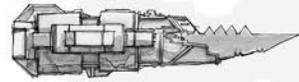
“Die Transporter bummelten wie üblich herum und waren weitverstreut. Ich schickte die Ruhmeshand und die Drakon aus, um sie zusammenzutreiben, als wir uns der Mosaic Wolke näherten. Commander Jamieson von der Drakon beschwerte sich per Kommetz bitter über die mangelnde Disziplin der Handelsflotte. Der Konvoi war immer noch weit auseinandergezogen, als wir den Rand der gigantischen Gasspirale erreichten. Wir flogen hinein, und plötzlich wurden unsere Arguren von Energiesignalen überladen, als sich uns mehrere Schiffe mit hoher Geschwindigkeit näherten.

Ich gab Alarm und befahl der Drakon und der Ruhmeshand, bei den Transportern zu bleiben, während mein Schiff und die Wächter der Sache nachgingen. Unsere Sensoren konnten die exakte Natur unserer Angreifer erst erkennen, als sie sich auf 25.000 genähert hatten. Es waren Orkpiraten, die mit erschreckender Geschwindigkeit auf uns zuhielten. Ich zählte sieben Kanonenboote, drei Zerstörer und zwei der gefürchteten Waaaghkreuzer.

Die Wächter war die Vorhut unserer Flotte, und sie hatte schon scharf gewendet, um ihre Lanzen auszurichten. Sie brachte den führenden Kanonenbooten sichtbaren Schaden bei, doch von ein paar beiläufigen Salven abgesehen ignorierten die Orks sie und hielten direkt auf uns zu. Es war offensichtlich, daß sie es auf die Transporter abgesehen hatten. Ich befahl dem Maschinenraum, die Retrobrenner zu zünden, und wendete dann, um die Grünhäute mit einer vollen Breitseite zu empfangen.”

Kapitän Ezram von der Virtus

MOSCHA RAMMSCHIFF..... 25 Punkte



Moschaz sind seltsame Schiffe und vom Konzept her typisch orkig. Sie sind mit starken Triebwerken und verbesserten Manöverdüsen ausgestattet, doch diese dienen nicht etwas dazu, das Schiff im Gefecht wendiger zu machen. Der wahre Zweck eines Moschaz wird an seinem gepanzerten Spitzbug erkenntlich, der mit rotierenden Klingen und Bohrer versehen ist, die gegnerische Schiffe beim Rammen auseinanderfetzen können. Im Gefecht manövrieren Moschaz sich in eine Position, von der aus sie ein gegnerisches Schiff rammen können, und vernichten es in einem einzelnen Anlauf. Moschaz sind so massiv gebaut, daß sie sogar Großkampfschiffe schwer beschädigen können.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|------------|-----------------|-------------------|--------------------|-------------|-------------|
| Eskort/1 | 25 cm | 90° | 1 | 6+ front/4+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Wummenz. | 30 cm | 2 | Front/links/rechts | | |

Anmerkung: Das Moscha Rammschiff wurde konstruiert, um mit hoher Geschwindigkeit in Gegner zu rammen, daher wirft es 4 Würfel als Rammschaden.

ORKPIRATEN DER ZYKLOPENBALLUNG

WAAAGHBOSS

Maximal 1 Waaaghboss pro 500 Punkte

Deine Flotte darf einen oder mehrere Waaaghbosse enthalten, von denen jeder einem Schiff zugewiesen sein muß. Wenn die Flotte 500 Punkte oder mehr wert ist, mußst du mindestens einen Waaaghboss haben, um sie anzuführen.

Ork Waaaghboss 40 Punkte

Waaaghbosse erhalten einen Wiederholungswurf. Sie können zu den aufgeführten Punktkosten bis zu zwei weitere Wiederholungswürfe erhalten.

Ein zusätzlicher Wiederholungswurf 20 Punkte
Zwei zusätzliche Wiederholungswürfe . . . 40 Punkte

Ein Schiff mit einem Waaaghboss verdoppelt seinen Enterwert und darf eine der unten aufgeführten Aufrüstungen 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.

Entertrupps 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 kann maximal einen Waaaghboss pro 500 Punkte enthalten. Wenn die Flotte aus bis zu 500 Punkten besteht, darf sie also einen Waaaghboss enthalten. Besteht sie aus 500 bis 1000 Punkten, darf sie zwei enthalten, etc. .

KREUZAZ

Deine Flotte darf maximal sechs Kreuzaz enthalten.

Ork Killakreuzaz 155 Punkte
Ork Waaaghkreuzaz 185 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

Ork Barrakutta Kanonenboot 45 Punkte
Ork Manta Zerstöra 40 Punkte
Ork Orka Kanonenboot 35 Punkte
Ork Moscha Rammschiff 25 Punkte

„...Woraufhin die bestialischen Orks zwischen den Welten unter Eurem Schutz auftauchen werden. Zuerst werden sie auf die bewohnten Sphären vorstoßen und dabei größere Kräfte gegen die Schwachen richten, während sie sich von den Starken zurückziehen. Sollten alle solche Vorstöße erfolgreich pariert werden, werden sich die Kriegsherren der Orks zu den äußeren Grenzen zurückziehen und versteckte Festungen auf unbevölkerten Welten und Asteroiden errichten, wo sie die gerechte Vergeltung nicht treffen kann. Dort werden sie brüten und sich wie eine Seuche ausbreiten, während jeder Kriegsherr seine Untertanen nach Erzen schürfen und neue Schiffe bauen läßt. Die Orks werden passierende Schiffe jagen und sie ohne Gnade ausplündern. Es müssen Wachen an Orten vergangener Schlachten postiert werden, damit die Orks sich keine Wracks und Schrott für ihre Flotte von diesen stehlen können. Ohne einen aggressiven und effektiven Angriffsfeldzug werden die Bestien mit der Zeit zu solchen Mengen anwachsen, daß sie zurückkehren und die inneren Sphären erobern können.“

Auszug aus De Xenos Maleficorum.
Schriftwerk des Ordo Xenos der Inquisition

PLANETARE VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Viele Planeten verlassen sich nicht nur darauf, daß sie von gewaltigen Raumschiffen geschützt werden, sondern sichern sich auch durch planetare Verteidigungsanlagen (oder kurz "Planetare Verteidiger") gegen Angreifer. Dies sind zum einen orbitale Verteidigungsanlagen, die in der Lage sind, gegnerische Schiffe schon beim Anflug auf die Welt zu vernichten. Zu diesen Verteidigungsanlagen zählen orbitale Verteidigungsplattformen, die mit Waffenbatterien oder Torpedolafetten ausgerüstet einen massiven Schutzgürtel um den Planeten ziehen. Größere Konstruktionen wie Orbitaldocks oder Raumstationen verfügen über noch größere Waffenarsenale und haben in der Regel auch Flughangars, um Abfangjäger und Bomber gegen die Angreifer einzusetzen. Die gewaltigsten orbitalen Verteidigungsanlagen im Gothic-Sektor sind die sechs Schwarzen Festungen, deren umfangreiche Waffenbatterien angreifende Großkampfschiffe ausradieren können, während sich die Fliegergeschwader um kleinere Gegner kümmern.

Neben diesen stationären Verteidigungseinrichtungen haben viele Systeme auch mobile Streitkräfte. Im Gegensatz zu Kriegsschiffen verfügen diese Raumfahrzeuge allerdings nicht über Warptriebwerte und sind somit an das System gebunden, in dem sie operieren. Im Vergleich zu den Fregatten und Zerstörern der Flotte sind diese Schiffe langsam und behäbig, aber ihre Waffen sind trotzdem stark genug, um auch Großkampfschiffe in Bedrängnis zu bringen.

Zusätzlich zu den orbitalen Verteidigungsanlagen besitzen die meisten Planeten bodengestützte Raketen-silos, Abwehrlaser und Flugbasen, um Schiffe anzugreifen, die mit dem Ziel in die Atmosphäre des Planeten eindringen, Bomben abzuwerfen oder Truppen für eine planetare Invasion abzusetzen.

EINSATZ VON PLANETAREN VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, planetare Verteidigungsanlagen in euren Raumflotte Gothic Gefechten einzusetzen.

In Szenarien: Einige Szenarien geben an, daß der Verteidiger für eine bestimmte Anzahl von Punkten

planetare Verteidigungsanlagen kaufen kann. In diesem Fall wählt sich der Spieler Anlagen aus der Liste für planetare Verteidigungsanlagen aus. Beachte aber, daß der durch das Szenario vorgegebene Punktwert nicht überschritten werden darf.

Einige größere Verteidigungsanlagen, wie zum Beispiel Orbitalstationen oder Schwarze Festungen, werden wahrscheinlich nur in größeren Gefechten oder von dir entwickelten Szenarios zum Einsatz kommen. Du könntest zum Beispiel in einem Szenario Abaddons Angriff auf eine Schwarze Festung nachspielen und dem Verteidiger erlauben, einen beliebigen Teil seiner Punkte für planetare Verteidigungsanlagen auszugeben und so Mobilität gegen einen bis an die Zähne bewaffneten, aber absolut unbeweglichen Planeten einzutauschen.

In normalen Gefechten mit Planeten: Mit der folgenden Methode kannst du planetare Verteidigungseinrichtungen aber auch in normalen Spielen einsetzen. Wenn du einen Planeten als Himmelskörper erwüffelst, kannst du ihn gleichzeitig mit planetaren Verteidigungsanlagen ausstatten. Ein kleiner Planet würde dann W6-2, ein mittleren W6-1 und ein großer Planet W6 Verteidigungsanlagen aufweisen. Wenn das gespielte Szenario Angreifer und Verteidiger beinhaltet, kontrolliert der Verteidiger diesen Planeten (natürlich könnte auch der Angreifer die planetaren Verteidigungsanlagen steuern, zum Beispiel, wenn ein Versorgungskonvoi samt Eskorte durch eine gegnerische Blockadeflotte brechen muß). Wenn es weder Angreifer noch Verteidiger gibt, würfeln die Spieler um die Kontrolle über den Planeten.

Den Maximalpunktwert der Verteidigungsanlagen könnt ihr ebenfalls durch einen Würfelwurf bestimmen, beispielsweise W6x5 Punkte für einen kleinen Planeten und 2W6x5 für einen mittleren oder großen Planeten.

Eine andere Möglichkeit wäre, daß ihr schon vor dem Spiel festlegt, daß das Gefecht in der Nähe eines Planeten stattfindet. In diesem Fall kann der Verteidiger die planetaren Verteidigungsanlagen aus seinen normalen Punktkosten bezahlen. Dabei gilt, daß ein kleiner Planet maximal 4, ein mittlerer bis zu 5 und ein großer Planet bis zu 6 Anlagen besitzen kann. Es

empfiehlt sich auch, eine Punktbegrenzung für planetare Verteidigungsanlagen festzulegen (z.B. 10% der Gesamtpunktzahl der Flotte).

Denkt auch daran, daß der Großteil der Planeten in der Galaxis unbewohnbar ist, und auch der Gothic-Sektor nicht gerade als dichtbesiedelt gilt. Große und kleine Planeten sind außerdem wesentlich seltener besiedelt als mittlere. Ihr könnt planetare Verteidigungsanlagen in normalen Spielen einsetzen, um diese etwas abwechslungsreicher zu gestalten, ihr solltet aber nicht jeden Planeten auf dem Spielfeld in eine Festung verwandeln!

In einer Kampagne: Wenn ihr eine Kampagne spielt und wißt, welche bewohnten Planeten in dem System vorkommen, in dem gekämpft wird (Makropolwelt, Sträflingskolonie, usw.), könnt ihr die Stärke der planetaren Verteidigung mit der folgenden Tabelle ermitteln. Bedenkt aber, daß nicht alle Schlachten immer in der Nähe der Hauptwelt stattfinden – oft wird auch nur in der Nähe eines unbewohnten Mondes gekämpft.

Du kannst mit dieser Tabelle auch zufällig ermitteln, was für ein Planet sich auf dem Spielfeld befindet. Wirf einfach 2W6, um den Typ zu ermitteln. In diesem Fall bestimmt die Art des Planeten die Zahl der Verteidigungsanlagen, nicht seine Größe.

| 2W6 | PLANETENTYP | VERTEIDIGER |
|-------|-------------------|-------------|
| 2 | Fabrikwelt | W6+1 |
| 3 | Makropolwelt | W6 |
| 4-5 | Zivilisierte Welt | W6-1 |
| 6-7 | Leblose Welt | W3-1 |
| 8-9 | Agrarwelt | W6-2 |
| 10-11 | Bergwerkwelt | W6-2 |
| 12 | Sträflingskolonie | W6 |

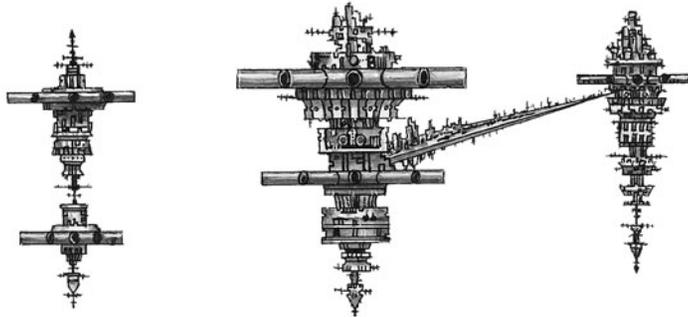
Moralwert planetarer Verteidigungsanlagen

Wie im Abschnitt Planetare Verteidigungsanlagen im Kapitel *Regeln für Fortgeschrittene* bereits beschrieben, dürfen planetare Verteidigungsanlagen nur den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* erhalten. Sie haben zu diesem Zweck einen Moralwert von 7.

ORBITALE VERTEIDIGUNGSANLAGEN

Orbitale Verteidigungsanlagen befinden sich, wie der Name schon sagt, im Orbit eines Planeten oder Monds. Sie müssen immer im Anziehungsfeld eines Planeten plaziert werden (also 10 cm bei kleinen Planeten, 15 cm bei mittleren Planeten usw.).

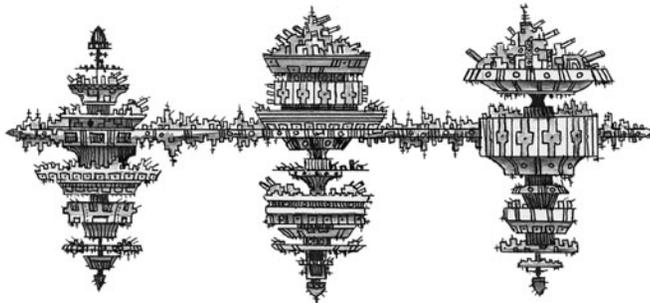
ORBITALE ABWEHRLASERPLATTFORM. 30 Punkte



Abwehrlaser sind mächtige Energiewaffen, die ähnlich wie die Lanzen von Großkampfschiffen funktionieren. Die von einem gewaltigen Plasmareaktor gespeiste Abwehrlaserplattform verfügt über mehrere dieser Geschütze, um alle Feuerbereiche abdecken zu können. Abwehrlaserplattformen sind besonders gut geeignet, um schnelle Eskortereinheiten zu vernichten, die der Hauptflotte vorausgeeilt sind. Gute Beispiele dafür sind die Abwehr der Chaosangriffe auf Orar und Elysium zu Beginn des Gothic-Kriegs.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 1 | 6+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Lanzenbatterien | 30 cm | 2 | 360° | | |

ORBITALE TORPEDOPLATTFORM. 30 Punkte

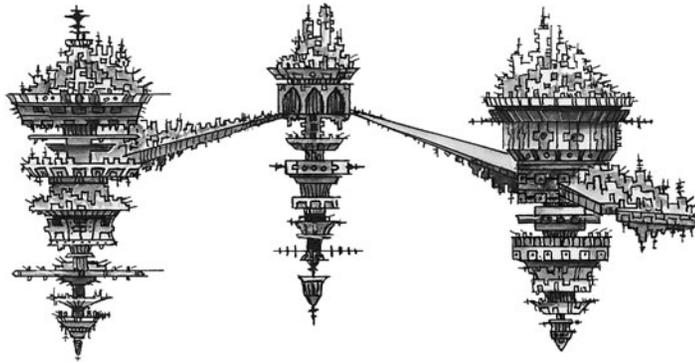


Orbitale Torpedo- und Raketenbatterien zählen zu den größten Bedrohungen, denen sich ein Angreifer beim Anflug auf einen Planeten gegenübersehen. Sie können schon aus großer Entfernung angreifen, um den Vorstoß des Gegners zu verzögern, und jedem Schiff vernichtende Treffer zufügen, das dem Planeten zu nahe kommt. Der Orkzerstörer *Groblurk* wurde beim Angriff auf die Minenkolonie Platea in der Zyklopenballung von drei Torpedosalven zerstört, und auch gegen mehrere Chaosinvasionen haben sich orbitale Torpedoplattformen als sehr hilfreich erwiesen.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 1 | 6+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Torpedolafetten | 30 cm | 6 | 360° | | |

| | | |
|---|---|--|
| <p>0700 Minimalfrühstück im Gefechtsstand. 1145 Zielzuweisung durch vorgeschobenen Feuerleitoffizier [auf Planet]. Feindliche Artilleriestellung. Eigene Truppen in der Nähe, extreme Präzision erforderlich. Ziel mit dritter Breitseite getroffen und ausgeschaltet. 1200 Neues Ziel. Feindlicher Vorposten. Ziel getroffen.</p> | <p>1330 Abwehrbatterie feuerte vom Planeten auf uns. Sind Geschossen problemlos ausgewichen. 1455 Neues Ziel. Feindliche Panzerfabrik. 1505 Feuer eröffnet. Mit zweiter Breitseite getroffen. 1540 Warten auf nächste Zielzuweisung. Feindlicher Transporter, schlechte Sicht. Bodenbatterie feuerte erneut auf uns. Schüsse lagen</p> | <p>allerdings zu kurz. 1550 Feuer auf weitere Artilleriestellungen eröffnet. Getroffen. 1700 Fliegeralarm – Alarmstufe Gelb verhängt. 1705 Fliegeralarm – Alarmstufe Rot 1730 Zwölf versuchte Angriffe gegen begleitende Transporter der Imperialen Armee. Abwehrtürme trafen nicht.</p> |
|---|---|--|

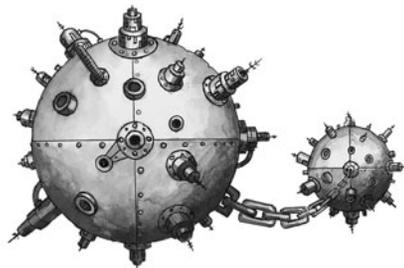
ORBITALE GESCHÜTZPLATTFORM. 30 Punkte



Orbitale Geschützplattformen sind in der Regeln mit einer Vielzahl an Laserbatterien bewaffnet, um angreifende Schiffe schon frühzeitig unter Beschuß nehmen zu können. Die meisten Geschützplattformen werden von der Imperialen Flotte gebaut und bemannt, es gibt aber auch Planetare Gouverneure, die diese Kosten auf sich nehmen, um ihre Welt zu schützen. Besonders hochentwickelte Geschützplattformen, wie die um Port Maw oder über vielen Fabrikwelten des Adeptus Mechanicus, benötigen überhaupt keine menschliche Besatzung, sondern verwenden komplexe Mechaniken, die das Feuer auf jedes Schiff eröffnen, das sich nicht rechtzeitig identifiziert.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|---------|-----------------|-------------------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 1 | 6+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Waffenbatterien | | 60 cm | 6 | | 360° |

JAGDMINE 5 Punkte



Eine Jagdmine ist ein massiver Flugkörper, der in der Nähe eines Planeten, Monats oder einer Orbitalstation stationiert wurde. Mittels eines kleinen Triebwerks steuern Jagdminen zielsicher auf jede geortete Energiesignatur zu, die nicht von einem imperialen Identifikationscode begleitet ist. In der Nähe des Zielschiffs wird dann ein massiver Sprengsatz gezündet, der selbst größere Schiffe schwer beschädigen kann.

Sonderregeln

Eine Jagdmine bewegt sich in jeder Flugkörperphase 10 cm auf das nächste gegnerische Schiff zu. Wenn sie in Kontakt mit dem Base eines gegnerischen Schiffs kommt, explodiert die Mine. Schiffe können ihre Abwehrtürme gegen Minen einsetzen. Wurde die Mine getroffen, explodiert sie vorzeitig, und du würfelst die Treffer mit 4 Trefferwürfeln aus. Konnte die Mine nicht abgewehrt werden, wird die Zahl der Treffer mit 8 Trefferwürfeln ermittelt. Jagdminen werden im Bezug auf Bewegung, Trümmermarken und Beschuß wie andere Flugkörper behandelt. Mit Ausnahme von Abfangjägern werden Jagdminen von keinen anderen Flugkörpern beeinflusst, mit denen sie in Kontakt kommen, und haben auch keinen Einfluß auf diese. Kommt eine Jagdminenmarke in Kontakt mit einer Abfangjägermarke, werden beide Marken normal entfernt.

- 1730 Zwanzig Ork Kampf bomber über Landezone gesichtet.
- 1830 Prediger Trust hielt Andacht auf Deck 3, Kapelle B ab. Ermahnte zur Wachsamkeit - verdammt richtig!
- 1844 Fliegeralarm - Alarmstufe Rot.
- 1850 Tech-Priester Juliz meldete Fehlfunktion im Plasma-beschleuniger-Kühlsystem. Feuer bis zum Abschluß der Reparaturen eingestellt.

- 1857 Fliegeralarm - Alarmstufe Rot.
- 1940 Reparaturen des Kühlsystems beendet.
- 2000 Bombardement fortgesetzt.
- 2100 Fliegeralarm - Alarmstufe Gelb.
- 2110 Fliegeralarm - Alarmstufe Rot. Plasmabomben beschädigen linke Antriebsssektion. Abwehrtürme haben hervorragende Arbeit geleistet.

- 2150 Letzter Feuerbefehl des Tages. Feindlicher Beobachtungsposten zerstört. Schützen haben gute Arbeit geleistet.
- 2230 Mündungsschotts geschlossen.

Logbuch von Geschützkapitän Brimst. Geschütz C. 14. Backbordbatterie, Imperialer Kreuzer Herrscher der Galaxis, während der vorbereitenden Angriffe der Faustus-Offensive.

MINENFELD 40 Punkte

Neben einzelnen Jagdminen sind viele Systeme auch durch weitläufige Minenfelder geschützt, die sich über tausende Kilometer hinrecken. Wenn die Bewegungssensoren des Minenfelds ein gegnerisches Schiff aufspüren, aktivieren sich einige der Jagdminen des Felds und steuern auf den Eindringling zu, um zu detonieren.

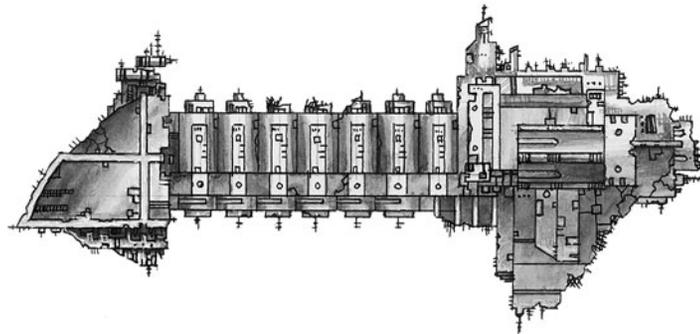


Sonderregeln

Ein Minenfeld bedeckt ein Gebiet von $W3 \times 5$ cm Länge und Breite und muß wenigstens mit einer Kante 15 cm oder näher an einem anderen Himmelskörper (z.B. einem Planet, Mond oder Asteroidengürtel) platziert werden. Minenfelder blockieren die Sichtlinie durch sie hindurch. Würfel in jeder Flugkörperphase für jedes feindliche Schiff im Umkreis von 30 cm von einer der Kanten des Minenfelds einen $W6$. Modifizier das Ergebnis mit +1, wenn das Schiff dem Sonderbefehl Volle Kraft voraus unterliegt und mit -1, wenn der Sonderbefehl Retrobrenner zünden wirksam ist. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 wurden die Sensoren des Minenfelds durch das Schiff ausgelöst. Platziert $W3$ Jagdminen in Kontakt mit der dem Schiff nächstgelegenen Seite des Minenfelds. Diese Minen folgen ab dem Zeitpunkt den Regeln für Jagdminen.

Oft feuern Kapitäne in ein Minenfeld, um die Bewegungssensoren durch die von den Explosionen aufgewirbelten Staubwolken und Gesteinsbrocken zu stören. Ein Minenfeld kann wie eine normale Flugkörpermarke beschossen werden und hat eine Panzerung von 6. Für jeden erzielten Treffer platzierst du eine Trümmermarke in Kontakt mit dem Minenfeld. Pro Trümmermarke in Kontakt reduzieren sich alle Sensorwürfe des Minenfelds um -1. In jeder Endphase verliert ein Minenfeld $W6$ Trümmermarken. Es dürfen nur Trümmermarken entfernt werden, die sich in direktem Kontakt mit dem Minenfeld befinden. Diese werden separat zu den anderweitig entfernten Trümmermarken behandelt, und zählen nicht zur Gesamtzahl der in dieser Endphase entfernten Marken.

BRANDSCHIFF 10 Punkte



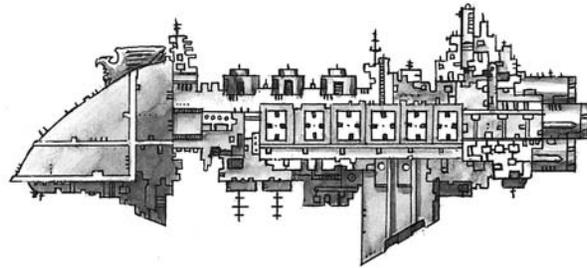
Brandschiffe sind ausgemusterte Kriegsschiffe, abgeschriebene Transporter und andere alte Raumfahrzeuge, die bis zum Rand mit instabilen Plasmacontainern und hochexplosiven Sprengsätzen vollgestopft wurden. Sie werden von einer Minimalbesatzung auf Kollisionskurs mit der feindlichen Flotte gesteuert und zur Explosion gebracht, nachdem sich die Crew mit Rettungsbooten in Sicherheit gebracht hat (auch wenn es Berichten nach schon öfter vorgekommen ist, daß die Besatzung an Bord blieb, um möglichst viel Schaden anzurichten). Die Explosion eines Brandschiffs durchdringt normale Schilde problemlos und richtet furchtbare Schäden am Schiffsrumpf an. Brandschiffe wurden im Gothic-Krieg zuerst von Kommodore Kurtz während der Verteidigung von Delos benutzt, wo die Attentäter von der Zwillingsexplosion zweier Brandschiffe über Delos IV schwer beschädigt wurde.

Sonderregeln

Der das Brandschiff kontrollierende Spieler kann das Schiff zu einem beliebigen Zeitpunkt der Bewegungsphase explodieren lassen, die Explosion verursacht $W3$ kritische Feuertrichter bei jedem Schiff im Umkreis von $3W6$ cm. Eskortschiffe und Flugkörpermarken im Detonationsradius werden automatisch zerstört. Entfernen das Brandschiff nach der Explosion und platzier an seiner Stelle eine Trümmermarke.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|----------|---------|-----------|---------|-----------|-------------|
| Eskort/1 | 15 cm | 45° | 1 | 5+ | 1 |

RAUMBOOT 20 Punkte



Als Raumboote wird eine Vielzahl kleiner Schiffe und Raumfahrzeuge bezeichnet, die kein Warptriebwerk besitzen. Sie werden oft von einer zivilen Besatzung gesteuert und verfügen nicht über die hochentwickelten Zielsysteme und mächtigen Triebwerke eines Kriegsschiffs, können aber in entsprechender Anzahl durchaus eine Bedrohung darstellen. Während des Eldarangriffs auf Misere um 153.M41 wurden die zahllosen Luxusbarken des Gouverneurs mit Geschützdecks ausgerüstet und in den Kampf geschickt. Bevor die Raumboote vernichtet wurden, gelang es ihnen, zwei Eskortschiffe der Eldar zu zerstören.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|---------|-----------------|-------------------|-----------|--------------------|
| Eskort/1 | 15 cm | 45° | 1 | 5+ | 1 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Waffenbatterien | | 30 cm | 3 | | Links/Front/Rechts |

PANZERBOOT 60 Punkte

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|---------|-----------------|-------------------|-----------|--------------------|
| Eskort/1 | 10 cm | 45° | 2 | 6+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Waffenbatterien | | 30 cm | 8 | | Links/Front/Rechts |
| Lanzenbatterie | | 30 cm | 1 | | Front |

Panzerboote werden von fanatischen Matrosen der Imperialen Flotte gesteuert und haben nur den Zweck, aus kürzester Entfernung auf den Gegner einzuschließen. Der Großteil der von den Reaktoren dieser Schiffe erzeugten Energie wird den Waffensystemen zugeführt, so daß sie eine erstaunliche Feuerkraft für ihre Größe aufbringen können. Dafür sind sie aber eher langsam und träge. Wenn man allerdings gegen einen Feind kämpft, der näherkommen muß, ist Geschwindigkeit nicht so wichtig wie in einer offenen Raumschlacht.

RAUMDOCK 90 Punkte

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|---------|-----------------------------|-------------------|-----------|-------------|
| Verteidiger/6 | 0 | 0 | 2 | 5+ | 3 |
| BEWAFFNUNG | | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | | BEREICH |
| Waffenbatterien | | 30 cm | 4 | | 360° |
| Flughangars | | Jäger 30 cm Bomber 20 cm | 4 Schwadronen | | - |

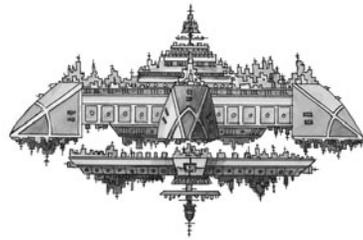
In Friedenszeiten dienen Raumdocks zum Be- und Entladen interstellarer Frachter und als Anlaufstation für die Transportbarken, die Waren und Passagiere vom und zum Planeten bringen. Wird das System angegriffen, können die Einrichtungen eines Raumdocks dazu benutzt werden, Fliegerschwadronen zu stationieren, außerdem können kleinere Schiffe repariert und neu bestückt werden. Aufgrund ihrer Größe und des Mangels an spezialisierten Werkhallen können Raumdocks allerdings keine Arbeiten an Kriegsschiffen ausführen.

“Wir werden schuften und wir werden arbeiten und wir werden schwitzen,
In all dem Blut, dem Schweiß, dem Fett und der Hitze,
Von dem Augenblick, da wir erwachen, bis es unsere Glieder nicht mehr machen,
Und der Peitsche im Nacken, so daß wir loyal bleiben.”

Von Zwangsarbeitern während harter körperlicher Arbeit dargebotener Sprechgesang

ORBITALSTATION

150 Punkte

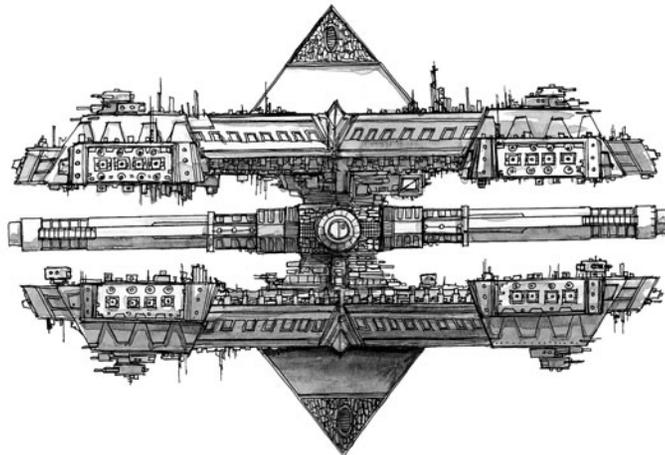


| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------------------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/8 | 0 | 0 | 2 | 5+ | 4 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterien | 60 cm | 12 | 360° | | |
| Lanzenbatterien | 30 cm | 3 | 360° | | |
| Flughangars | Abfangjäger 30 cm Bomber 20 cm | 4 Schwadronen | - | | |

Als Orbitalstation werden eine Vielzahl von großen, in der Umlaufbahn eines Planeten stationierte Konstruktionen bezeichnet, die als zivile und militärische Versorgungsstützpunkte, Forschungsstationen des Adeptus Mechanicus, Kommandobasen der Flotte und vereinzelt auch riesige Städte im Weltall dienen. Die größten Orbitalstationen können mehrere Großkampfschiffe gleichzeitig versorgen, die Mehrheit bietet aber meist nur Andockvorrichtungen für einen einzelnen Kreuzer oder eine Schwadron Eskortschiffe an. Die meisten Orbitalstationen werden von der Imperialen Flotte oder dem Adeptus Mechanicus kontrolliert, aber es gibt auch ein paar Welten im Gothic-Sektor, darunter Lucor und Verstap, die unabhängige Raumstationen unter der Aufsicht von Port Maw unterhalten. Orbitalstationen sind gut gepanzert und geschützt und durchaus in der Lage, sich gegen kleinere Invasionsflotten zur Wehr zu setzen. Die Kontrolle von Orbitalstationen, in denen Kriegsschiffe repariert und bestückt werden konnten, war im Gothic-Krieg von äußerster Wichtigkeit, und viele Schlachten wurden um solche Raumstationen geführt. Die Chrysalis-Schiffswerft bei Arimaspia wurde zwischen 150.M41 und 153.M41 über achtzehn Mal zum Zentrum erbitterter Schlachten, einschließlich einer Enteraktion, bei der sich Verräterlegionäre und Flottenangehörige über drei Wochen lang in den weitläufigen Korridoren und Fabrikmodulen der Orbitalstation erbitterte Gefechte lieferten.

SCHWARZE FESTUNG

400 Punkte



Die mächtigen Schwarzen Festungen bildeten den Grundstein der Flottenstrategie der Imperialen Flotte im Gothic-Sektor. Mit der Ausnahme von Port Maw war die Kommandostruktur jedes Subsektors um den Standpunkt einer Schwarzen Festung herum aufgebaut, die als Hauptflottenstützpunkt für den Subsektor fungierte. Obwohl stationär, boten die Schwarzen Festungen den imperialen Exploratoren endlose Möglichkeiten zu neuen Entdeckungen. Das Adeptus Mechanicus schloß zahllose Waffensysteme an das fremdartige, rätselhafte Energienetz der Bauwerke an, öffnete gewaltige Kammern, um diese als Hangars für Jäger und Bomber zu verwenden, und installierte Abwehrtürme auf der Oberfläche der Festungen. Abaddon gelang es während des Gothic-Krieges mit bis dahin unentdeckt gebliebenen Methoden, die Energieversorgung der Schwarzen Festungen und damit sämtliche Waffensysteme der Verteidiger lahmzulegen. Ohne nennenswerten Schutz waren die Schwarzen Festungen gegen die fanatischen Enterkommandos des Kriegsherrn nicht zu verteidigen. Gegen Ende des Gothic-Konfliktes zerstörten sich die noch in imperialer Hand befindlichen Schwarzen Festungen wie auf ein geheimes Kommando von selbst. Es ist nicht bekannt, ob die von Abaddon gesteuerten Festungen das gleiche Schicksal erlitt.

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------------------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/16 | 0 | 0 | 6 | 5+ | 6 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Waffenbatterien | 60 cm | 20 | 360° | | |
| Lanzenbatterien | 60 cm | 4 | 360° | | |
| Flughangars | Abfangjäger 30 cm Bomber 20 cm | 8 Schwadronen | - | | |

BODENVERTEIDIGUNGSANLAGEN

Bodenverteidigungsanlagen dürfen nur auf dem Spieltisch des niederen Orbits aufgestellt werden. Da sie auf der Planetenoberfläche stationiert sind, müssen sie entlang der Tischkante plaziert werden, die den Boden darstellt. Abwehrlaserstationen und Raketensilos haben ein Frontalschußfeld, das vom Boden weg direkt zur Orbit-Spielfeldseite weist. Bodenverteidigungsanlagen können nur Ziele angreifen, die sich auf dem Spieltisch des niederen Orbits befinden, außerdem können von Bodenverteidigungsanlagen gestartete Flugkörper den Spieltisch des niederen Orbits nicht verlassen – die Torpedos haben zu wenig Treibstoff, um die Schwerkraft des Planeten zu überwinden, und die Lebenserhaltungssysteme der Flieger sind nicht für Kämpfe im Weltraum konzipiert.

ABWEHRLASERSTATION 15 Punkte

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 0 | 6+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Langenbatterien | 60 cm | 3 | Front | | |

Diese Konstruktionen beherbergen gewaltige Lasergeschütze, die bis in die höchsten Schichten der Planetenatmosphäre feuern können. Der Energiebedarf dieser Waffen ist noch gewaltiger als der von Schiffslanzen, da sie die Streuung des Laserstrahls durch die Atmosphäre kompensieren müssen. Der Großteil einer Abwehrlaserstation, darunter auch die gigantischen Reaktoren, befindet sich unter Tage und werden von Hunderten Metern Fels sowie den massiven Mauern der Station selbst geschützt.

LUFTABWEHRRAKETENSTATION [L.A.R.S.] 5 Punkte

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|-----------------|-----------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 0 | 6+ | 0 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Torpedolafetten | 30 cm | 6 | Front | | |

Es gibt viele verschiedene Arten von Luftabwehrraketenstationen. Einige sind einfache, in den Fels geschnittene Schächte, aus denen eine selbstlenkende Rakete auf in die Planetenatmosphäre eingetretene Ziele abgefeuert wird, andere wiederum mobile Abschußanlagen, die dorthin transportiert werden können, wo sie benötigt werden. Die Langstreckensensoren dieser Stationen entdecken Ziele schon beim Eintritt in die Atmosphäre und steuern die Gefechtsköpfe ihrer Raketen präzise ins Ziel.

FLIEGERBASIS 20 Punkte

| TYP/SK | GESCHW. | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | ABWEHRTÜRME |
|------------------------|-----------------------------------|-------------------|---------|-----------|-------------|
| Verteidiger/1 | 0 | 0 | 0 | 6+ | 2 |
| BEWAFFNUNG | REICHW./GESCHW. | FEUERKRAFT/STÄRKE | BEREICH | | |
| Start- und Landebahnen | Abfangjäger 30 cm Bomber 20 cm | 4 Schwadronen | - | | |

Viele Abfangjäger und Bomber können sowohl in der Atmosphäre, als auch im Weltraum eingesetzt werden, aber auch auf technisch rückständigen Welten finden sich oftmals vergleichsweise primitive Luftfahrzeuge. Von Flugplätzen oder unterirdischen Hangars aus können diese Flieger in die Atmosphäre des Planeten eingedrungene Schiffe angreifen oder Bomberangriffe und Torpedosalven abfangen, die gegen Ziele am Boden gerichtet sind.

“Der wichtigste Aspekt einer planetaren Invasion ist die Gewährleistung der Sicherheit der Truppentransporter und Landungsschiffe. Die größte Bedrohung für diese Schiffe sind seit jeher Bodenverteidigungsanlagen.”

Trainingsdogma der Imperialen Flotte

PLANETARE VERTEIDIGUNGSANLAGEN IM GOTHIC SEKTOR

ORBITALE VERTEIDIGUNG

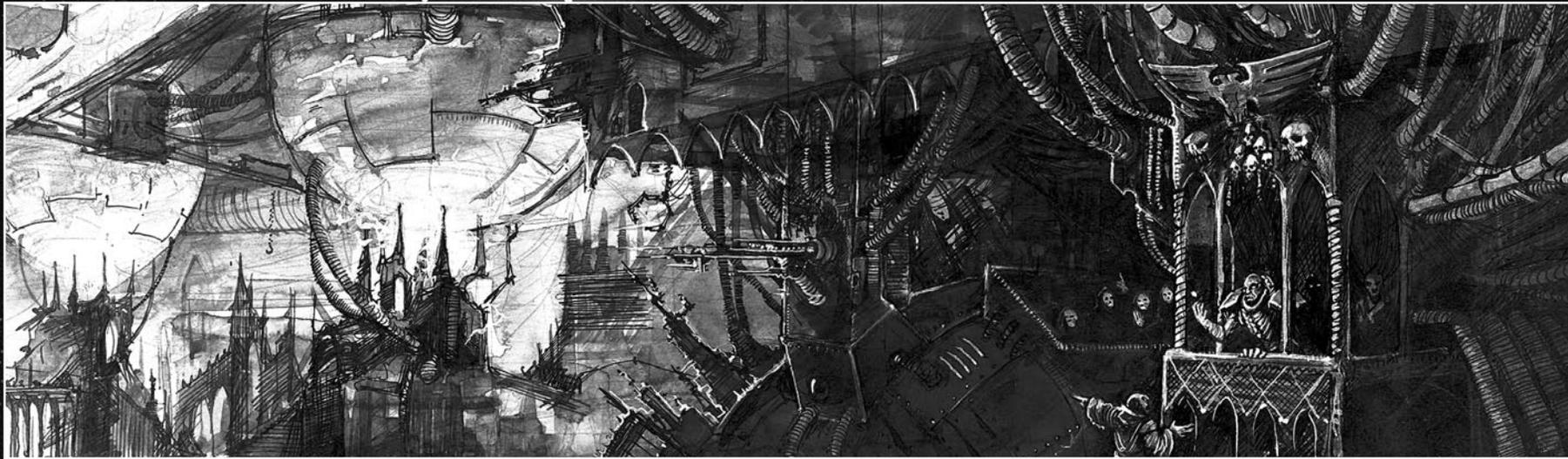
| | | |
|-------------------------------|-------|------------|
| Orbitale Abwehrlaserplattform | | 30 Punkte |
| Orbitale Torpedoplattform | | 30 Punkte |
| Orbitale Geschützplattform | | 30 Punkte |
| Jagdmine | | 5 Punkte |
| 0-2 Minenfelder | | 40 Punkte |
| 0-6 Brandschiffe | | 10 Punkte |
| Raumboot | | 20 Punkte |
| Panzerboot | | 60 Punkte |
| Raumdock | | 90 Punkte |
| Orbitalstation | | 150 Punkte |
| Schwarze Festung | | 400 Punkte |

BODENVERTEIDIGUNG

| | | |
|---------------------------------|-------|-----------|
| 0-8 Abwehrlaserstationen | | 15 Punkte |
| 0-8 Luftabwehrraketensstationen | | 5 Punkte |
| 0-4 Flugbasen | | 20 Punkte |

“Ich blickte mich in der Kajüte um, einem keine fünf Schritte breiten Raum, in dem zweiundzwanzig von uns ohne die kleinste Spur von Privatsphäre essen, schlafen und leben mußten. Zwei Stahlische an jeder Seite des Raums beanspruchten einen Großteil der Decksfläche, die in einer Ecke durch einen Geschützaufzug und Maschinenteile in einer anderen noch weiter eingeschränkt wurde. Durch den Geschützaufzug war die Wand an einer Seite nach innen gewölbt, was noch weniger Platz für uns bedeutete. An der Decke über meiner Koje verliefen eine Vielzahl von Kabeln, Rohren und Leitungen, während sich in der Rumpfwand ein paar schmale Bullaugen befanden, die im Kampf mit massiven stählernen Pfropfen verschlossen wurden. Normalerweise werden Kojenplätze erbittert verteidigt, aber ich lernte bald, warum niemand meinen Platz wollte. Der Lüftungsschacht über meinem Kopf diente den Schiffsratten dazu, zwischen den Decks hin- und herzuwechseln.”

Schütze Johans, Plattform XXI des Port Maw Verteidigungsnetzwerks



KAMPAGNENREGELN

Irgendwann einmal denkt jeder Tabletop-Spieler darüber nach, eine Kampagne zu starten. Das ist durchaus verständlich – schließlich finden Gefechte nicht einzeln für sich statt, sondern sind meist Teil einer größeren Auseinandersetzung. Eine Kampagne gibt dir die Möglichkeit, einen fortlaufenden Konflikt darzustellen, indem du die einzelnen Spiele so miteinander verbindest, daß der Ausgang eines früheren Spiels die späteren auf die ein oder andere Weise beeinflusst. Es trägt enorm zur Atmosphäre der Kampagne bei, wenn du eine Art Tagebuch über ihren Fortgang schreibst und dadurch deinen eigenen Teil der Geschichte des Gothic-Sektors zum Leben erweckst. Im Verlauf des Krieges wirst du gerissene Strategien entwickeln, um die Macht über ganze Subsektoren an dich zu reißen. Du wirst sehen, wie sich deine Flotte weiterentwickelt, indem die Mannschaften der Schiffe immer zäher und fähiger werden – oder vernichtet und durch neue, unerfahrene Mannschaften ersetzt werden müssen. In deinen Kämpfen wird es zu legendären Siegen und beschämenden Niederlagen kommen, berühmte (oder berühmte!) Kommandanten werden sich hervortun, und deine Flotte wird für ihre Siege Ruhm erlangen, die sie ihren Feinden auf Messers Schneide abtrotzt!

Kampagnen machen einfach Spaß, und es ist auch gar nicht so schwer, eine zu organisieren. Um dir dabei zu helfen, haben wir ein kartenbasierendes Kampagnensystem entwickelt, das auf unseren eigenen Erfahrungen mit Kampagnen basiert, die wir über die Jahre gespielt haben. Das sollte dich aber nicht davon abhalten, die Regeln so zu modifizieren, daß sie deinem Geschmack entsprechen.

Eine Kampagne bietet zum Beispiel den richtigen Hintergrund, um neue Regeln oder neue Schiffsklassen auszuprobieren, die du selbst entworfen hast. Oder du könntest die Gelegenheit wahrnehmen, Landschlachten und Enteraktionen mit Hilfe der Regeln für Warhammer 40.000 und Epic 40.000 nachzuspielen. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt!

DER ANFANG

Um eine Kampagne zu spielen, benötigst du zumindest einen Spieler mit einer Chaosflotte und einen Spieler mit einer Imperialen Flotte. Darüber hinaus kann eine beliebige Zahl an Spielern teilnehmen, einschließlich Spielern mit Ork- oder Eldarflotten.

Sobald du deine Spieler zusammen hast, kannst du dir als Austragungsort der Kampagne einen der Subsektoren auswählen, für den wir Karten vorbereitet haben (die Karten finden sich am Ende dieses Kapitels). Für deine erste Kampagne empfehlen wir dir, mit einem der kleineren Subsektoren zu beginnen, solange keine große Zahl an Spielern (also mehr als acht) an der Kampagne teilnimmt. Dazu photokopierst du dir am besten die Karte (oder zeichnest sie von Hand auf), um auf dem Laufenden zu bleiben, welcher Spieler welches System kontrolliert. Wir klebten unsere Karte auf ein Stück Pappe und befestigten sie an einer Wand in unserem Spielbereich. Um darzustellen, welcher Spieler welches System kontrollierte, benutzten wir farbige Stecknadeln. Genausogut kann man aber auch schriftlich festhalten, wer was kontrolliert.

Als nächstes mußt du alle Spieler für ein “Kampagnenbriefing” zusammenrufen. Am wichtigsten ist es bei diesem Treffen, die Regeln für die Kampagne zu erläutern, so daß jeder weiß, was vor sich geht. Außerdem solltest du festlegen, wie lang die Kampagne dauern soll. Für deine erste Kampagne empfehlen wir einen Zeitraum von etwa einem Monat, und im allgemeinen empfehlen wir, Kampagnen möglichst kurz zu halten – du kannst ja jederzeit eine neue starten!

Sobald dies entschieden wurde, können die Spieler ihre Anfangssysteme auswählen und ihre Flotten mit Hilfe der im folgenden beschriebenen Regeln zusammenstellen. Danach könnt ihr mit dem Spielen beginnen. Zusätzlich ist es ratsam, Ort und Zeit für

ein regelmäßiges Kampagnentreffen auszumachen, und außerdem einen “Kampagnen-Spielleiter” zu wählen, der Streitigkeiten regelt und dafür sorgt, daß die Kampagne flüssig abläuft. Vielleicht wollt ihr auch eine Kampagnenzeitung zusammenstellen, wofür ihr dann am besten einen Redakteur bestimmt.



ANFANGSSYSTEME

Zu Beginn der Kampagne sind viele Systeme des Subsektors neutral. Während die Kampagne fortschreitet, wird sich dies ändern, indem die Spieler die Kontrolle über diese Systeme übernehmen, um mit Hilfe der eingenommenen Steuern ihre Schiffe zu reparieren.

Anmerkungen der Designer: Normalerweise beginnen die Systeme unter der nominellen Kontrolle durch das Imperium. Da jedoch die meisten Planetaren Gouverneure ihren eigenen Weg zu pflegen gehen, bevor sie an ihre Verpflichtungen gegenüber dem Imperium erinnert werden, gelten sie in jeder Hinsicht als neutral.

Imperiale und Chaosspieler beginnen die Kampagne mit einem der Systeme des Subsektors unter ihrem Kommando. Werft einen W6, um zu bestimmen, wer mit der Auswahl seines Systems beginnen darf, und haltet die von den Spielern ausgewählten Systeme auf der Kampagnenkarte fest. Eldar- und Orkspieler beginnen stattdessen mit einer versteckten Piratenbasis und sollten am besten im Geheimen notieren, in welchem System diese versteckt ist (sie können sogar ein von einem Chaos- oder Imperialen Spieler kontrolliertes System wählen).

ANFANGSFLOTTEN UND DAS FLOTTENREGISTER

Imperiale und Chaosflotten beginnen die Kampagne mit 2000 Punkten, und Ork- und Eldarflotten mit 1500 Punkten. Es ist dabei wichtig, für jedes Schiff der Flotte über ein Modell zu verfügen, für den Fall daß sie alle gemeinsam an einer großen Schlacht teilnehmen! Wenn deine Flotte nicht ganz an die 2000 Punkte heranreicht, nimmst du einfach, was gerade verfügbar ist (keine Sorge – im späteren Verlauf der Kampagne erhältst du Gelegenheit, neue Schiffe zu deiner Flotte hinzuzufügen).

Jeder Spieler verfügt über ein eigenes Flottenregister. Er verwendet dieses, um die Daten seiner Großkampfschiffe und Eskortswadronen festzuhalten, zum Beispiel wann sie ihren Stapellauf hatten (d.h. gekauft wurden), wann die Indienststellung war (d.h. Zusammenbau und Bemalung erfolgt sind), ihre Schiffsklasse, ihre Leistungen während der Kampagne, und eventuell ihre Vernichtung, wenn es so weit kommt. Wenn ein Schiff vor seiner Indienststellung (d.h. wenn es noch nicht komplett zusammengebaut und bemalt ist) an einem Kampf teilnimmt, mußt du für jeden Sonderbefehl, den es ausführt, einen W6 werfen, und es erleidet bei einer 1 einen kritischen Treffer.

Schiffe, die nach dem Start der Kampagne zum Flottenregister hinzugefügt werden, erleiden einen Malus von -1 auf ihren Anfangsmoralwert, um die überhastete Ausbildung und die unerfahrenen Offiziere darzustellen.

Bei ihren Spielen müssen die Spieler ihre Streitkräfte aus ihrem Flottenregister auswählen.

DER KOMMANDANT

Jede Flotte eines Spielers verfügt über einen Kommandanten (oder einen entsprechenden Anführer mit einem passenden Titel), der den Spieler selbst darstellt. Im Verlauf der Kampagne erwirbt dieser Kommandant Ruhmpunkte und steigt in seinem Rang auf. Am Ende der Kampagne ist der Kommandant mit den meisten Ruhmpunkten der Sieger.

Nachdem du dein Flottenregister ausgefüllt hast, mußt du die Details deines Kommandanten

bestimmen. Er braucht einen Namen und beginnt mit einem Ruhepunkt und einem Wiederholungswurf. Darüber hinaus mußt du ein Schiff in deiner Flotte als Flaggschiff auswählen. Wenn dieses Schiff an einem Spiel teilnimmt, bist “du” dabei und darfst die Wiederholungswürfe und andere besondere Fähigkeiten deines Kommandanten einsetzen. Wenn das Flaggschiff nicht am Kampf teilnimmt, dürfen auch die Wiederholungswürfe und besonderen Fähigkeiten nicht eingesetzt werden.

Bei Einzelspielen könntest du aus den Flottenlisten Kommandanten mit unterschiedlichen Fähigkeiten auswählen, indem du die dafür geforderten Punktkosten bezahltest. Beim Kampagnenspiel gehen wir dagegen davon aus, daß dir nur dein Kommandant zur Verfügung steht, dafür allerdings kostenlos, sofern dein Flaggschiff am Spiel teilnimmt. Wenn ihr wollt, könnt ihr natürlich auch Regeln in eure Kampagne aufnehmen, die den Erwerb zusätzlicher Kommandanten erlauben.

Bei der Zerstörung des Flaggschiffs gehen wir davon aus, daß es deinem Kommandant irgendwie gelingt, zu entkommen. Im laufenden Spiel hat er keine Auswirkungen mehr, aber nach Beendigung des Spiels darfst du ein neues Flaggschiff für ihn auswählen.

KAMPAGNENSPIELE

Um die Kampagne mit Leben zu erfüllen, müssen sich die Spieler zu regelmäßigen Spielen treffen. Die einfachste Vorgehensweise ist dabei, einen Mitspieler der Kampagne herauszufordern, und wenn dieser einwilligt, beim Spiel neben den normalen Regeln die zusätzlichen Kampagnenregeln zu verwenden.

Das einzige Problem dabei ist, daß dies zu seltsamen Situationen führen kann, in denen Imperiale Flotten andere Imperiale Flotten angreifen, um die Zahl der von ihnen kontrollierten Systeme auszubauen. Deshalb wird es den Imperialen Spielern am besten verboten, sich gegenseitig zu bekämpfen, während die Chaos- und Eldarspieler möglichst darauf verzichten sollten, andere Flotten ihrer eigenen Art zu attackieren. Wenn viele Imperiale Flotten in der Kampagne enthalten sind (oder sogar *nur* Imperiale Flotten), werden diese am besten in *Loyalisten* und *Rebellen* unterteilt, von denen letztere zu den dunklen Göttern des Chaos übergelaufen sind!

Für welche Möglichkeit auch immer ihr euch entscheidet, wenn du ein Spiel spielen willst, mußt du andere Spieler der Kampagne dazu herausfordern. Ein Kampagnenspiel wird auf die gleiche Weise durchgeführt wie ein Einzelspiel: Einigt euch einfach auf Zeit und Ort und werft euch ins Getümmel. Du kannst so viele oder wenige Kampagnenspiele spielen, wie du magst, solange du einen Gegner findest.

Beachte, daß gegnerische Spieler nicht einwilligen müssen, nur weil du sie herausgefordert hast – doch Spieler, die über einen längeren Zeitraum jedermanns Herausforderung ablehnen, sollten mit entsprechenden Nachteilen bestraft werden, weil sie die Kampagne für die anderen Spieler verderben.

Wenn ein Spieler (zum Beispiel) zwei Wochen lang nicht mitspielt, verliert er einen Ruhepunkt, und wenn er einen ganzen Monat lang nicht mitspielt, rebelliert eines seiner Systeme (zufällig ermittelt) und fällt in die Hände eines anderen Spielers.

DER KAMPAGENSPIELZUG

Kampagnenspiele weisen ein paar zusätzliche Phasen auf, die am Beginn und Ende des Spiels abgewickelt werden, wie unten beschrieben wird. Solange im Folgenden nichts anderes erwähnt wird, gelten für das Spiel selbst die normalen Regeln.

Jedesmal, wenn zwei Spieler ein Kampagnenspiel austragen, führen sie beide einen *Kampagnenspielzug* durch. Dieser unterteilt sich in folgende Phasen:

1) Vor dem Spiel

- Initiative bestimmen
- Befehle erhalten
- Zielsystem auswählen, wenn nötig
- Streitkräfte vom Flottenregister auswählen

2) Das Spiel austragen

3) Nach dem Spiel

- System in Anspruch nehmen
- Ruhepunkte angleichen
- Beförderungen und Degradierungen
- Schiffserfahrung
- Reparaturen und Trockendocks
- Wünsche ans Hauptquartier

VOR DEM SPIEL

Diese Phase des Kampagnenspielzugs wird vor Beginn des eigentlichen Spiels abgewickelt. Es wird entschieden, um welche Art von Raumschlacht es sich handeln soll, welches Szenario gespielt wird, und welche Flottengrößen eingesetzt werden. Dazu wird die Phase in folgender Reihenfolge abgewickelt:

- 1) Initiative bestimmen
- 2) Befehle erhalten
- 3) Flotte zusammenstellen

1. Initiative bestimmen

Werft beide einen Würfel. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist der Angreifer, der andere Spieler ist der Verteidiger. Wenn ein Spieler mehr Systeme kontrolliert als der andere, sind seine Streitkräfte dünner gesät, also erhält der Spieler mit den *wenigeren* Systemen einen Bonus von +1 auf seinen Würfelwurf. Du kannst auch die Strategiewerte aus der Szenarieneinleitung verwenden, wobei dann mehrere Würfel geworfen und das höchste Ergebnis ausgewählt wird.

2. Befehle erhalten

Obwohl Flottenkommandanten über große Auto-nomnie verfügen, gibt es immer noch das Flottenhauptquartier, das ihnen mitteilt, was als nächstes zu geschehen hat. Im Endeffekt dürfen die Spieler selbst entscheiden, wie sie ihre Flotten in den Kampf führen, doch die grundlegende Strategie, der sie dabei folgen sollen, wird ihnen vom Hauptquartier vorgegeben. Um dies darzustellen, wirft einer der Spieler einen W6, um die Art und Größe des Gefechts zu bestimmen.

BEFEHL VOM HAUPTQUARTIER

| W6-Wurf | Befehl |
|---------|------------------------------|
| 1-2 | Scharmützel (500-750 Punkte) |
| 3-6 | Schlacht (750-1500 Punkte) |

Wenn ein Spieler über 21 oder mehr Ruhmpunkte verfügt, darf er selbst auswählen, ob ein Scharmützel oder eine Schlacht gespielt werden soll (wenn beide Spieler über diesen Status verfügen, wird ein Würfel geworfen, um zu ermitteln, wer entscheiden darf).

Szenario ermitteln: Mit Hilfe der folgenden Tabellen ermittelst du das zu spielende Szenario. Wenn beide Spieler zustimmen, können sie sich auch für eins der Szenarien entscheiden.

SCHARMÜTZEL

| W6 Roll | Szenario |
|---------|-----------------|
| 1 | Kreuzerkampf |
| 2 | Der Köder |
| 3 | Überfall |
| 4 | Blockadebrecher |
| 5-6 | Konvoi |

SCHLACHTEN

| W6-Wurf | Szenario |
|---------|-----------------------|
| 1 | Exterminatus |
| 2 | Überraschungsangriff |
| 3 | Planetarische Landung |
| 4 | Eskalation |
| 5-6 | Raumschlacht |



“Die korrekte Platzierung und Ausrichtung einer Flotte ist ebenso wichtig wie jedes einzelne Manöver, sobald man auf Tuchfühlung mit dem Feind geht. Behaltet eure Missionsziele im Auge. Wenn der Feind schnell und agil ist, wird euch eine langsame Flotte aus Schlachtschiffen und Kreuzern nichts Gutes tun. Wenn der Feind sich zurückhält und euch auf große Entfernung vernichten will, dann nähert ihm euch schnell und überwallt ihn auf kurze Reichweite.”

Großadmiral Ravensburgs Rede vor dem
Admiralshaus der Raumflotte Gothic 127.M41

Kampfgebiet festlegen: Der Angreifer muß das System festlegen, in dem das Szenario stattfinden soll. Das System muß über eine Warproute mit mindestens einem anderen System des Angreifers verbunden sein. Wenn der Angreifer keine Systeme sein eigen nennt, darf er an einer beliebigen Stelle zuschlagen. Wenn ein unbewohntes System ausgewählt wird, muß der Verteidiger den Punktwert seiner Flotte um 100 reduzieren. Andere Arten von Systemen können die Zahl der Planetaren Verteidiger beeinflussen, wie an anderer Stelle der Regeln beschrieben wird.

Gesamtpunktzahl der Flotten festlegen: Nachdem das zu spielende Szenario festgelegt wurde, müssen sich die Spieler auf eine Gesamtpunktzahl für die beteiligten Flotten einigen. Diese Zahl muß innerhalb des Bereichs liegen, der durch die Art des Szenarios

bestimmt wird. Wenn ein Spieler mehr Systeme als der andere kontrolliert, sind seine Streitkräfte dünner gesät, wodurch der Spieler mit den weniger Systemen einen Vorteil erhält. Jedes System, das ein Spieler mehr besitzt als sein Gegner reduziert seine Flottengröße um 10 Punkte.

Ork- und Eldarszenarien: Ork- und Eldarflotten beschränken sich bei ihren Aktivitäten auf Scharmützel, sie führen niemals Schlachten durch. Wenn du bei ihnen eine Schlacht erwürfelst, wird dies stattdessen wie ein Großes Scharmützel behandelt. Ermittle das Szenario bei einem Großen Scharmützel mit Hilfe der Scharmützelszenarientabelle, mit der einzigen Ausnahme, daß die Gesamtpunktzahl der Flotten auf 750-1500 Punkte erhöht wird.

3. Flotten auswählen

Als nächstes müssen beide Spieler ihre Flotten aus den Schiffen des Flottenregisters zusammenstellen. Der Gesamtwert der Schiffe in deiner Flotte darf nicht die für dieses Spiel festgelegte Gesamtpunktzahl überschreiten. Beachte, daß die Details der Schiffe zu diesem Zeitpunkt nicht verändert werden dürfen – die Schiffe müssen dem Flottenregister entnommen, und dürfen nicht modifiziert werden.

Auf in den Kampf: Nun, da alle Vorbereitungen abgeschlossen sind, müßt ihr nur noch die Nebenmission auswürfeln und könnt euch ins Getümmel stürzen.

Piratenbasen angreifen: Orks und Eldar erobern keine Systeme, sondern verfügen stattdessen über eine geheime Piratenbasis. Wenn der Gegner eines Ork- oder Eldarspielers über 21 oder mehr Ruhmpunkte verfügt und die Initiative gewinnt, darf er versuchen, die Basis anzugreifen, anstatt ein normales Szenario zu spielen.

Dazu muß er die Basis jedoch zunächst finden. Wirf einen W6 und multiplizier das Ergebnis mit 10. Wenn das Gesamtergebnis kleiner als die Ruhmpunkte des angegriffenen Ork- oder Eldarspielers ausfällt, wurde seine Basis aufgespürt, und das System, in dem sie sich befindet, muß bekanntgegeben werden. Wenn der Spieler die Basis nicht findet (d.h. nicht unter dem Ruhm des Verteidigers würfelt), spielt ihr ein normales Szenario. Sobald du die Position der Basis herausgefunden hast, brauchst du sie nicht erneut zu suchen (du kannst sie auch anderen Spielern mitteilen, wenn du willst).

Sobald die Basis gefunden wurde, darf sie der Angreifer attackieren, sofern sie sich in einem von ihm kontrollierten oder einem neutralen System befindet. Wenn keine dieser beiden Bedingungen erfüllt ist, spielt ihr stattdessen ein normales Szenario. Wenn der Angreifer die Basis findet und in der Lage ist, sie zu attackieren, darf er sich entscheiden, ob er das Szenario Planetarische Landung oder Exterminatus spielen will. Wenn der Angreifer das Szenario gewinnt, wurde die Basis zerstört und kann vom Ork- oder Eldarspieler nicht mehr eingesetzt werden.



NACH DEM SPIEL

Nachdem ihr ein Kampagnenspiel gespielt und den Sieger bestimmt habt, müßt ihr ermitteln, wie sich der Ausgang der Raumschlacht auf die weitere Kampagne auswirkt. Diese Phase gehört damit zum wichtigsten und interessantesten Teil eines Kampagnenspiels. Sie unterteilt sich in mehrere Schritte, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

- 1) Früchte des Sieges
- 2) Ruhm angleichen
- 3) Beförderungen und Degradierungen
- 4) Schifferfahrung
- 5) Reparaturen und Trockendocks
- 6) Wünsche ans Hauptquartier

1. Die Früchte des Sieges

Wenn der Angreifer eine Schlacht gewinnt, kann er die Kontrolle über das System an sich reißen, sofern es durch eine Warproute mit einem System verbunden ist, das er bereits kontrolliert. Das System kann nur dann vom Angreifer übernommen werden, wenn es zuvor dem Spieler gehörte, den er angreift, oder wenn es neutral war.

Wenn der Angreifer ein Scharmützel gewinnt, darf er das System des Gegners für den Rest des Kampagnenspielzugs als sein eigenes betrachten (was ein wichtiger Umstand ist, da die von dir kontrollierten Systeme deine Fähigkeit zur Reparatur von Schiffen beeinflussen, etc.).

2. Ruhm angleichen

Der Ruhmwert zeigt an, wie berühmt oder berüchtigt du als Flottenkommandant bist. Spieler beginnen die Kampagne mit einem Ruhmpunkt und können ihren Ruhm ausbauen und wieder verlieren, wie auf der nebenstehenden Tabelle angezeigt wird. Ruhm ist sehr, sehr wichtig, denn der Spieler, der am Ende der Kampagne über den höchsten Ruhmwert verfügt, ist der Sieger! Beachte, daß du auch dann Ruhm erlangen und verlieren kannst, wenn dein Kommandant und sein Flaggschiff nicht an dem Szenario teilgenommen haben.

RUHMTABELLE

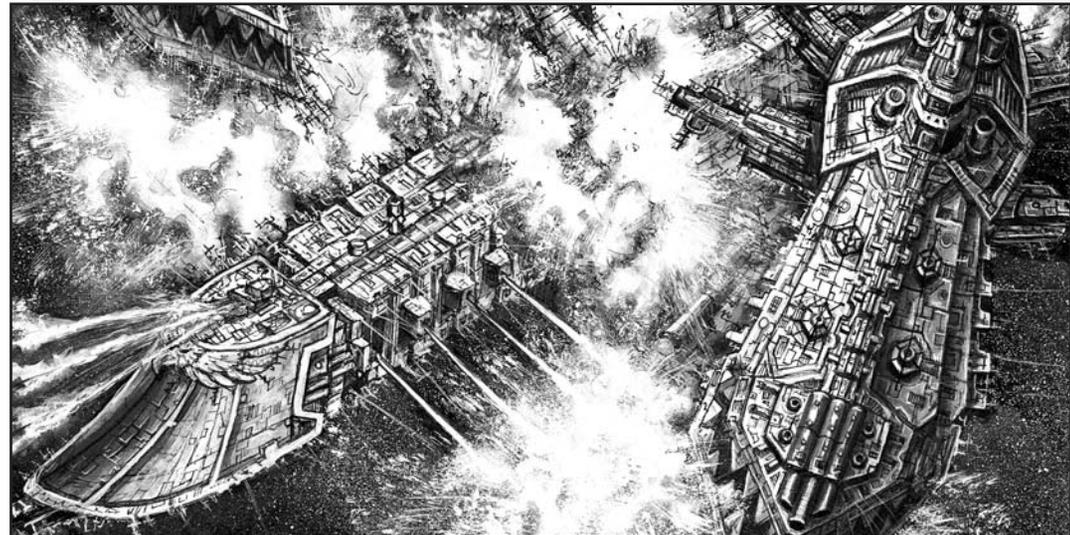
Ruhm kann durch folgende Taten erlangt werden:

| | |
|--|-----------------------|
| Sieg in einem Großen Scharmützel oder einer Schlacht | +2 |
| Sieg in einem Scharmützel | +1 |
| Errungene Siegespunkte | +(SP/100 aufgerundet) |
| Nebenmissionen | variabel |
| Jedes erbeutete Wrack eines feindlichen Großkampfschiffs | +1 |
| Kommandant mit höherem Ruhm bekämpft | +1 |
| Flotte mit höherer Punktzahl bekämpft und verloren | +1 |
| Flotte mit höherer Punktzahl bekämpft und gewonnen | +2 |

Ruhm kann durch die folgenden Schmähungen verloren gehen:

| | |
|---------------------------------|----------|
| Eine Schlacht verlieren | -1 |
| Ein Scharmützel verlieren | -1 |
| Jedes verlorene Großkampfschiff | -1 |
| Nebenmissionen | variabel |

Anmerkung: Ein Kommandant kann niemals unter 1 Ruhmpunkt reduziert werden (du magst als schlechter Kommandant bekannt sein, aber bekannt bist du allemal).



3. Beförderungen und Degradierungen

Je nachdem, wie viele Ruhmpunkte du erlangst, kannst du auf den Tabellen unten ablesen, welchen Rang du einnimmst. Es ist durchaus möglich, einen Rang zu verlieren, wenn du die dafür nötigen Ruhmpunkte einbüßt. Dein Rang zeigt an, wie viele Wiederholungswürfe oder Male des Chaos du in einem Szenario einsetzen darfst, an dem du persönlich (d.h. mit deinem Flaggschiff) teilnimmst.

“Der Imperator wird deine Sünden strafen – nachdem der Sicherheitsoffizier mit dir fertig ist!”

Beliebtes Sprichwort der Raumflotte

IMPERIALE RANGTABELLE

| Ruhm | Titel | MW | Anmerkungen |
|-------|---------------------------|----|-------------|
| 1-5 | Kommandant | 8 | 1 Wd.-Wurf |
| 6-10 | Gefechtsflottenkommandant | 8 | 2 Wd.-Würfe |
| 11-20 | Subsektorkommandant | 9 | 2 Wd.-Würfe |
| 21-30 | Admiral | 9 | 3 Wd.-Würfe |
| 31-50 | Flottenadmiral | 10 | 3 Wd.-Würfe |
| 51+ | Solaradmiral | 10 | 4 Wd.-Würfe |

CHAOS RANGTABELLE

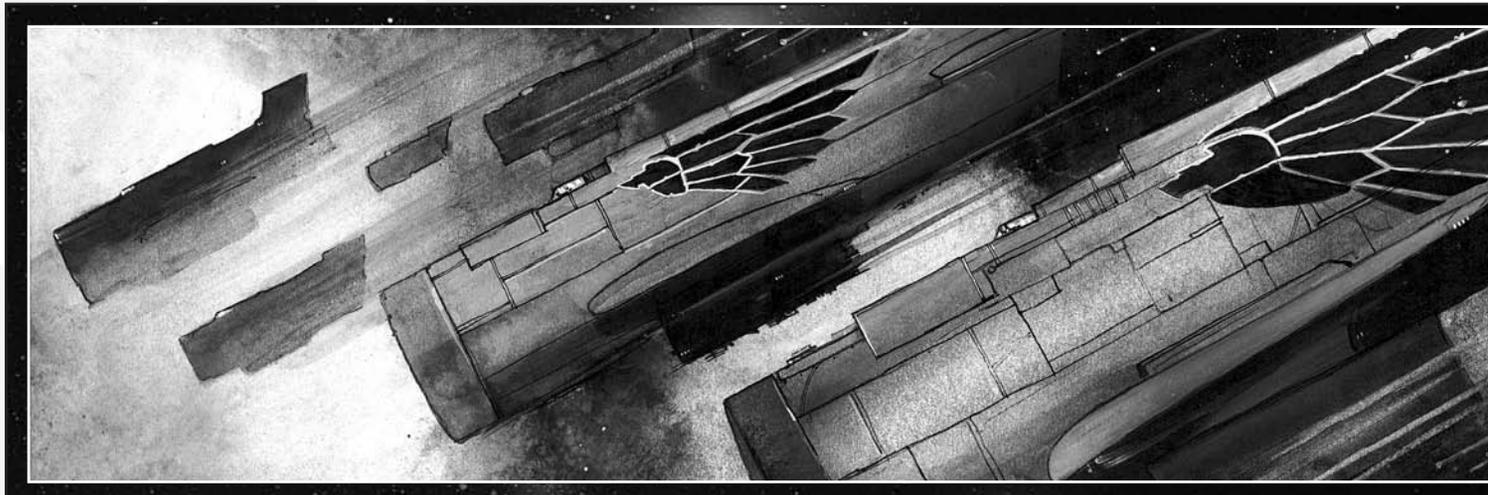
| Ruhm | Titel | MW | Anmerkungen |
|-------|------------------------|----|---------------------------|
| 1-5 | Chaos Champion | 8 | 1 Wd.-Wurf |
| 6-10 | Aufstrebender Champion | 8 | 1 Wd.-W, 1 Mal des Chaos |
| 11-20 | Erhabener Champion | 9 | 1 Wd.-W, 1 Mal des Chaos |
| 21-30 | Chaos Lord | 9 | 1 Wd.-W, 2 Male des Chaos |
| 31-50 | Overlord | 10 | 1 Wd.-W, 2 Male des Chaos |
| 51+ | Kriegsherr | 10 | 1 Wd.-W, 3 Male des Chaos |

ORK RANGTABELLE

| Ruhm | Titel | Anmerkungen |
|-------|------------------|-------------|
| 1-5 | Boss | 1 Wd.-Wurf |
| 6-10 | Oberboss | 2 Wd.-Würfe |
| 11-20 | Chefoberboss | 2 Wd.-Würfe |
| 21-30 | Megaboss | 3 Wd.-Würfe |
| 31-50 | Megachefoberboss | 3 Wd.-Würfe |
| 51+ | Waaaghboss | 4 Wd.-Würfe |

ELDAR RANGTABELLE

| Ruhm | Titel | MW-Bonus | Anmerkungen |
|-------|---------------|----------|-------------|
| 1-5 | Kapitän | 0 | 1 Wd.-Wurf |
| 6-10 | Lord | +1 | 1 Wd.-Würfe |
| 11-20 | Schattenlord | +1 | 2 Wd.-Würfe |
| 21-30 | Prinz | +2 | 2 Wd.-Würfe |
| 31-50 | Schattenprinz | +2 | 3 Wd.-Würfe |
| 51+ | König | +2 | 4 Wd.-Würfe |



“Wir fielen über sie her wie Falken aus einem wolkenlosen Himmel. Geschütze waren unsere furchtbaren Klauen und Laser unsere reißenden Schnäbel. In einem einzigen, vernichtenden Schlag zerfetzten wir sie und kehrten dann nach Hause zurück und prisen den Imperator und unseren Staffelpkapitän.”

4. Schiffserfahrung

Im Laufe der Kampagne sammeln Schiffe (oder besser, deren Mannschaften) wertvolle Erfahrungen. Die wird dargestellt, indem ihr Moralwert steigt und sie besondere "Mannschaftsfertigkeiten" erlangen. Auf der anderen Seite verliert ein schwer beschädigtes Schiff eine spürbare Anzahl erfahrener Besatzungsmitglieder, wodurch seine Erfahrung wieder sinken kann. Schiffe, die zerstört wurden, müssen durch ein neues oder erbeutetes Schiff mit einer sehr unerfahrenen Mannschaft ersetzt werden.

Erfahrung sammeln: Schiffe, die an einem Spiel teilgenommen haben und nicht beschädigt oder zerstört wurden, werfen 2W6. Wenn das Ergebnis höher ausfällt als ihr Moralwert, dann darf entweder ihr Moralwert um +1 erhöht werden (bis zu einem Maximum von 10), oder das Schiff darf einen Wurf auf der Tabelle für Mannschaftsfertigkeiten durchführen. Du darfst dich für eine dieser beiden Optionen entscheiden, solange das Schiff nicht über einen Moralwert von 6 oder 7 verfügt, da dann auf jeden Fall sein Moralwert um +1 angehoben werden muß, anstatt ihm eine Mannschaftsfertigkeit zu verleihen.

Beschädigte Schiffe: Wenn Schiffe beschädigt wurden, verlieren sie -1 von ihrem Moralwert (bis zu einem Minimum von 6). Beachte, daß ein Schiff auf diese Weise keine Mannschaftsfertigkeiten verlieren kann, selbst wenn der Moralwert des Schiffs auf 6 oder 7 reduziert wird.

Zerstörte Schiffe: Schiffe, die zerstört wurden (also auf Schadenskapazität Null reduziert wurden), müssen durch neue Schiffe ersetzt werden. Ändere den Namen des Schiffs in deinem Flottenregister. Das neue Schiff verfügt über einen Moralwert von 6, keine Mannschaftsfertigkeiten, und alle Schiffsmodifikationen gehen verloren (die Regeln für Schiffsmodifikationen folgen an späterer Stelle).

Eskortschiffschwadronen: Eskortschiffschwadronen erlangen und verlieren Moralwerte und Fertigkeiten auf die gleiche Weise wie einzelne Schiffe. Eskortschiffschwadronen, die 50 % oder mehr Verluste erlitten, gelten für die Erfahrungsregeln als beschädigt, während völlig ausgelöschte Schwadronen als zerstört betrachtet werden.

5. Reparaturen und Trockendocks

In einer Kampagne müssen Schiffe, die Schadenskapazität verloren haben, repariert werden. Wie viele Punkte Schadenskapazität dabei repariert werden können, hängt von den Systemen ab, die der Spieler kontrolliert. Manchmal reichen die Systeme unter deiner Kontrolle nicht aus, um den gesamten Schaden reparieren zu können. Dann kannst du entweder entscheiden, sie zur Reparatur in ein Trockendock außerhalb des unmittelbaren Kampfgebiets zu verfrachten, oder sie so belassen wie sie sind, bis dir Zeit und Ressourcen für eine Reparatur zur Verfügung stehen.

Reparaturen: Jedes System unter deiner Kontrolle erlaubt dir die Reparatur einer bestimmten Anzahl Schadenspunkte, abhängig von deinem Ruhm und der Art des Systems. Die Anzahl Schadenspunkte, die auf diese Weise repariert werden können, werden in der Tabelle unten angezeigt. Ruhm ist wichtig, da er beim Rekrutieren/Zwangsrekrutieren zusätzliche Mannschaftsmitglieder einbringt, mehr Ressourcen in Dockanlagen einräumt, usw. Beachte, daß alle kritischen Beschädigungen automatisch repariert werden, einschließlich solcher, die nicht während einer Raumschlacht repariert werden können (z.B. Brücke getroffen oder Schildgeneratoren zerstört). Beachte außerdem, daß ein Angreifer, der ein Scharmützel gewonnen hat, das feindliche System, welches das Ziel des Scharmützels war, in diesem Spielzug als sein eigenes betrachten darf. Du darfst außerdem Reparaturpunkte einsetzen, um Eskortschiffschwadronen wieder auf volle Stärke zu bringen, in welchem Fall jedes Eskortschiff 1 Schadenspunkt wert ist.

RAUMFAHRZEUGE REPARIEREN

Ein Imperialer Kommandant hat ein Gefecht gewonnen. Er besitzt nun 28 Ruhmpunkte und kontrolliert eine Makropolwelt, zwei Agrarwelten und eine Sträflingskolonie. Während des Kampfes erlitt einer seiner Kreuzer fünf Schadenspunkte, ein anderer drei Schadenspunkte und ein weiterer vier Schadenspunkte. Er verlor außerdem zwei Fregatten aus einer Viererschwadron. Durch die von ihm kontrollierten Systeme darf er neun Schadenspunkte reparieren, plus W6-2 für seine Sträflingskolonie. Er wirft eine 4, was ihm insgesamt 11 Reparaturpunkte verleiht. Er verwendet 5, um seinen ersten Kreuzer vollständig zu reparieren, und weitere 3 für seinen zweiten Kreuzer. Er ersetzt die zwei verlorenen Fregatten, wonach ihm nur noch 1 Punkt übrig bleibt. Sein dritter Kreuzer muß den nächsten Kampf also mit drei Schadenspunkten weniger beginnen als üblich.

Trockendock: Ein Spieler darf sich entscheiden, ein oder mehrere Schiffe zu einer Station außerhalb des Kampfgebiets zurückzuziehen und dort in einem Trockendock völlig reparieren zu lassen. Markiere dies im Flottenregister. Schiffe im Trockendock dürfen am nächsten Spiel nicht teilnehmen, kehren danach jedoch mit ihrer vollen Schadenskapazität zurück. Eskortschiffschwadronen dürfen ebenfalls in ein Trockendock abgezogen werden und kehren danach mit voller Gefechtsstärke zurück.

| Ruhm | Agrar | Sträflingsk. (min. 1) | Bergw. | Ind., Makropol, Piratenstütz. | Zivilisiert | Unbewohnt |
|-------|-------|--------------------------|--------|----------------------------------|-------------|-----------|
| 1-5 | 1 | 1 | 2 | 3 | 1 | 1 |
| 6-10 | 1 | W6-4 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| 11-20 | 1 | W6-3 | 2 | 4 | 3 | 1 |
| 21-30 | 2 | W6-2 | 2 | 5 | 4 | 1 |
| 31-50 | 2 | W6-1 | 3 | 6 | 5 | 1 |
| 51+ | 3 | W6 | 4 | 12 | 6 | 1 |

6. Wünsche an das Hauptquartier

Nachdem die Reparaturen abgehandelt wurden, dürfen die Spieler Wünsche an ihre Vorgesetzten/die Götter des Chaos richten. Inwieweit ein Spieler auf deren Hilfe zählen kann, hängt davon ab, wie gut er sich bisher geschlagen hat, mit anderen Worten von seinem Ruhm. Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Wünsche ein Spieler aussprechen darf.

| RUHM | ANZAHL WÜNSCHE |
|-------|----------------|
| 1-10 | 1 Wunsch |
| 11-30 | 2 Wünsche |
| 31-50 | 3 Wünsche |
| 51+ | 4 Wünsche |

Wünsche dürfen für die unten aufgelisteten Dinge ausgesprochen werden. Wenn du mehr als einen Wunsch aussprechen darfst, kannst du für die gleiche Sache bis zu zwei Wünsche aussprechen (und evtl. beide Wünsche erfüllt bekommen), oder auch unterschiedliche Wünsche vorbringen – es liegt ganz bei dir! Du mußt jedoch erst alle Wünsche aussprechen, bevor du auswürfelst, welche davon erfüllt werden. Wirf dann einfach 1W6 für jeden Wunsch, und wenn das Wurfresultat dem Mindestwurf entspricht oder ihn überschreitet, wird dir der Wunsch gewährt.

ERLAUBTE ARTEN VON WÜNSCHEN

Imperiale: Modifikationen, Nachschub, Space Marines
Chaos: Modifikationen, Nachschub, Mächte des Chaos.
Orks: Modifikationen, Nachschub
Eldar: Modifikationen, Nachschub

| WUNSCH GEWÄHRT | |
|-----------------------|----|
| Nachschub | 2+ |
| Schiffsmodifikationen | 4+ |
| Andere | 5+ |

Nachschub

Wenn der Wunsch gewährt wird, dürfen bis zu ein neues Großkampfschiff oder eine Schwadron aus bis zu fünf Eskortschiffen zum Flottenregister hinzugefügt werden. Beachte, daß du die Modelle haben mußt, um die Schiffe darzustellen – besitzt du sie nicht, kannst du sie auch nicht zum Register hinzufügen.

Schiffsmodifikationen

Wenn du dir den Hintergrund von Raumflotte Gothic durchgelesen hast, wirst du bemerkt haben, daß Schiffe häufig umgebaut wurden oder neue, verbesserte Ausstattung erhielten. Dies wird als Schiffsmodifikation bezeichnet. In einer Kampagne erhältst du die Gelegenheit, deine Schiffe so zu modifizieren, daß sie ihre Leistung in bestimmten Aspekten (hoffentlich) verbessern.

Ein Spieler, dem eine Schiffsmodifikation zugebilligt wurde, wählt als nächstes eines seiner Großkampfschiffe aus, das er modifizieren möchte, und würfelt danach 1W6, um die Art der Modifikation festzustellen. Bei einer 1 oder 2 ist es eine Rumpfmotifikation, bei einer 3 oder 4 eine Maschinenmodifikation, und bei einer 5 oder 6 eine Waffenmodifikation. Wirf danach auf der zugehörigen Modifikationstabelle auf Seite 156, um herauszufinden, was genau verändert wurde. Wenn du eine Modifikation erzielst, über welche das Schiff bereits verfügt, wirfst du erneut, bis du eine Modifikation bekommst, die das Schiff noch nicht besitzt. Der Punktwert des Schiffs wird für jede Modifikation um 10 % angehoben, und das Flottenregister muß entsprechend angeglichen werden.

Andere Wünsche

Andere Wünsche erlauben dir, die Hilfe verbündeter Streitkräfte anzufordern. Imperiale Spieler können somit die Hilfe eines Space Marine Ordens erbitten, während die Chaosspieler die Mächte des Warp beschwören können. Welche Wünsche welcher Spieler aussprechen kann, ist unter "Erlaubte Wünsche" aufgeführt. Wird er erfüllt, darf ein Wurf auf der entsprechenden Tabelle durchgeführt werden. Auch hier gilt, daß du den Wurf wiederholst, wenn du ein Ergebnis erwürfelst, über das du bereits verfügst.

ABSCHLIESSENDE ANMERKUNGEN

Wie bereits in der Einleitung angemerkt, solltet ihr unbedingt einen festen Termin für das Ende der Kampagne festlegen. Wenn dieses Ende erreicht ist, ist der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten der Sieger. Wenn ihr dann ein paar Erfahrungen mit dem Spielen von Kampagnen gesammelt habt, könnt ihr durchaus die Siegeskriterien verändern. Ihr könntet zum Beispiel festlegen, daß der erste Spieler, der fünf

Systeme kontrolliert, der Sieger ist (wobei dieses Ziel für Ork- und Eldarspieler leider nicht erreichbar ist). Oder ihr spielt solange, bis der gesamte Subsektor in die Hände des Chaos gefallen ist, was einen Sieg für die Chaos- und Orkspieler darstellt, oder völlig für das Imperium zurückerobert wurde, in welchem Fall die Imperialen und Eldarspieler gewonnen haben.

Andere Alternativen sind zum Beispiel ein Kreuzzug, bei dem eine Flotte von System zu System reist und sich ihren Weg freikämpfen muß, oder ein Spiel, das auf einem Ork Waaagh! beruht, und bei dem die Orkspieler Systeme erobern dürfen. Der wichtigste Punkt, den ihr immer im Hinterkopf behalten solltet, ist der, daß die hier beschriebenen Regeln nur die Grundlage für eure eigene Kampagne darstellen sollen, mit eigenen Regeln und eigenem Hintergrund. Viel Spaß!

Ein begabter Navigator kann ein Schiff überallhin durch den Warp lenken, zumindest in der Theorie. Dieser Vorgang kann jedoch stark erleichtert werden und sogar Schiffen ohne Navigator längere Warpsprünge erlauben, wenn festgelegte Schiffsrouten verwendet werden. Diese Routen verfügen über einen astropathischen Leitstrahl, der den Schiffskapitänen und Navigatoren erlaubt, den Warp entlang eines vorgegebenen Pfades zu durchqueren. Einige Schiffsrouten im Sektor Gothic sind Teil eines Netzwerks aus Warptoren, die wichtige Systeme durch stabilisierte Warptunnel miteinander verbinden. Die während des Gothic-Krieges vorherrschenden Warpstürme machten das Reisen durch den Warp in dieser Region extrem gefährlich, und so wurde die Kontrolle über die Warptunnel zu einer wichtigen militärischen Anforderung. Wichtige Verbindungspunkte dieser Routen, wie zum Beispiel Port Maw und der Subsektor Lysades, wurden zum Schauplatz großer Flottenauseinandersetzungen, denn wer immer diese Bereiche kontrollierte, konnte seine Schiffe mit weitaus größerer Geschwindigkeit und Effektivität bewegen.

SCHIFFSMODIFIKATIONEN

Der Schiffsantrieb wurde durch zusätzliche Düsen, Energiekabeln oder ähnliches erweitert. Wirf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

W6 Maschinenmodifikationen

- 1 **Sekundäre Reaktoren.** Das Schiff wird mit zusätzlichen Reaktoren bestückt, die ihm eine kurzzeitige, starke Beschleunigung erlauben. Das Schiff darf zusätzliche 2W6 würfeln, wenn es den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* durchführt.
- 2 **Ausweichdüsen.** Der Rumpf des Schiffs ist mit mächtigen Stoßdüsen bestückt, die es ihm ermöglichen, schnelle Ausweichmanöver zu fliegen. Zu Beginn der feindlichen Schußphase darf das Schiff einen Moralwertest durchführen. Gelingt dieser, darf es sofort eine einzelne Drehung von bis zu 45° durchführen. Das Schiff darf dann jedoch im nächsten Spielzug keine Sonderbefehle erhalten (außer *Kollisionsalarm!*).
- 3 **Manöverdüsen.** Zusätzliche Düsen entlang des Schiffsrumpfs erlauben es diesem, schnellere Drehungen durchzuführen. Die zurückzulegende Distanz vor einer Drehung wird um 5 cm reduziert.
- 4 **Bremsdüsen.** Das Schiff verfügt über zusätzliche Düsen in der Nähe seines Bugs, die ihm beim Abbremsen helfen. Wenn es die Sonderbefehle *Retrobrenner zünden* oder *Wendemanöver einleiten* durchführen möchte, darf es für den Kommandotest +1 auf seinen Moralwert addieren.
- 5 **Zusätzliche Energierelais.** Das Heck des Schiffs ist mit zusätzlichen Energieleitungen und Kabel übersät, die dem Antrieb mehr Energie zuführen. Die Geschwindigkeit des Schiffs erhöht sich um 5 cm.
- 6 **Navigationsschilde.** Das Schiff verfügt über zusätzliche Niederfrequenzschilde, die zum Wegräumen von Trümmern und anderen Hindernissen dienen. Es erleidet daher durch Beschußmarken keinen Malus auf seine Geschwindigkeit (dies schließt die Wirkung durch Gas- und Staubwolken und andere vergleichbare Effekte ein).

Die Struktur des Schiffs wurde verbessert, neue Ausstattung hinzugefügt oder die Fähigkeiten der Crew verbessert. Wirf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

W6 Rumpfmodifikationen

- 1 **Verbesserte Sensoranlagen.** Die Schiffssensoren und langreichenden Beobachter wurden neu justiert, um die Energieemissionen und Signale feindlicher Schiffe leichter auszumachen. Das Schiff darf bei Kommandotests einen Bonus von +2 addieren, wenn feindliche Schiffe ebenfalls Sonderbefehle durchführen, anstatt nur +1.
- 2 **Zusätzliche Schildgeneratoren.** Das Schiff verfügt über zusätzliche Schildgeneratoren, die hereinkommende Schüsse abfangen. Das Schiff erhält +1 Schild.
- 3 **Verbesserte Schadenskontrolle.** Das Schiff wurde mit einem verbesserten Automatik-Reparatursystem versehen oder erhielt begabtere Ingenieure und Techniker. Das Schiff darf in der Endphase einen zusätzlichen Würfel werfen, um Schaden zu reparieren.
- 4 **Verstärkter Rumpf.** Der Schiffsrumpf wurde mit zusätzlicher Panzerung und Stützstreben versehen, was die Schadenskapazität um 25 % erhöht (aufrunden), aber die Geschwindigkeit um 5 cm senkt.
- 5 **Verbesserte Logistiksysteme.** Die zahlreichen Logistiker des Schiffs erlauben es der Mannschaft, selbst inmitten der wildesten Schlacht effektiv zu arbeiten. Das Schiff erleidet keinen Malus von -1 auf seinen Moralwert, wenn es sich in Kontakt mit Beschußmarken befindet.
- 6 **Schildemulatoren.** Spezielle Energierelais und Generatoren erlauben es den Schiffingenieuren, kurzzeitig Zusatzenergie in die Schilde zu lenken. Wirf für jeden Treffer gegen die Schilde einen W6. Bei einer 6 wird der Treffer ignoriert und keine Beschußmarke plaziert.

Das Schiff wurde mit zusätzlichen und verbesserten Waffensystemen bestückt, was seine Effektivität im Kampf drastisch erhöht. Wirf einen W6 auf der folgenden Tabelle:

W6 Waffenmodifikationen

- 1 **Zusätzliche Abwehrtürme.** Das Schiff wurde um zahlreiche kurzreichende Verteidigungsgeschütze erweitert, die zur Abwehr von Fliegern und Torpedos dienen. Das Schiff erhöht seinen Abwehrturmwert um +1.
- 2 **Turbowaffen.** Die Effektivität der Schiffswaffen auf hohe Reichweite wurde verbessert. Das Schiff erleidet keine Spaltenverschiebung nach rechts für Schüsse auf über 30 cm Entfernung.
- 3 **Zielmatrix.** Die Waffensysteme des Schiffs wurden zu einem massiven Zielnetzwerk verbunden, um ihre Feuerkraft zu maximieren. Alle Schüsse von Waffenbatterien profitieren von einer Spaltenverschiebung nach links (vor anderen Modifikationen durch Reichweite und Beschußmarken).
- 4 **Automatische Ladesysteme.** Die Besatzung der Flug- und Torpedodecks wird durch große, halbautomatische Maschinen unterstützt. Das Schiff darf +1 auf seinen Moralwert addieren, wenn es einen Kommandotest für den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* durchführt (wiederhol diesen Wurf, wenn das Schiff über keine Flugkörper verfügt).
- 5 **Verbesserte Feuerkontrolle.** Auf der Brücke wurde ein effektiverer Feuerleitstand installiert, wodurch die Befehlsübermittlung zu den Waffenbatterien stark verbessert wurde. Das Schiff darf +1 auf seinen Moralwert addieren, wenn es einen Kommandotest für den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* durchführt.
- 6 **Bewegungsaktive Zielerfassung.** Eine komplexe Verbindung des Navigations- mit dem Zielerfassungssystem ermöglicht der Mannschaft, mit größerer Effektivität zu schießen, während das Schiff ein Spezialmanöver ausführt. Wenn das Schiff einen der Sonderbefehle *Volle Kraft voraus*, *Retrobrenner zünden* oder *Wendemanöver einleiten* aktiviert, wird seine Feuerkraft und Lanzenstärke nur um 25 % reduziert (und aufgerundet), statt halbiert.

Maschinenmodifikation

Rumpfmodifikation

Waffenmodifikation

MANNSCHAFTSFERTIGKEITEN

W6 FERTIGKEIT

- 1 **Erfahrene Geschützmannschaften.** Die Geschützmannschaften des Schiffs gehören zu den besten des Sektors und können einen vernichtenden Feuersturm entfesseln. Wenn das Schiff den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* durchführen will, darfst du für den Kommandotest mit 3W6 würfeln und das höchste Wurfresultat ignorieren.
- 2 **Begabte Ingenieure.** Die Maschinenmannschaft ist hervorragend ausgebildet und kann sehr schnell auf Manöverbefehle reagieren. Wenn das Schiff einen *Volle Kraft voraus* oder *Retrobrenner zünden* Sonderbefehl durchführen will, darfst du für den Kommandotest mit 3W6 würfeln und das höchste Wurfresultat ignorieren.
- 3 **Hervorragende Steuermänner.** Die für das Manövrieren verantwortlichen Offiziere und Mannschaften behaupten stolz von sich, das Schiff auf der Stelle wenden zu können. Wenn das Schiff den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* durchführen will, darfst du für den Kommandotest mit 3W6 würfeln und das höchste Wurfresultat ignorieren. Schlachtschiffe können die Fertigkeit nicht haben und wiederholen diesen Wurf.
- 4 **Exzellente Piloten.** Das Schiff ist berühmt für seine begabten Piloten. Die wohlplazierten Angriffe der Bomber können gewaltigen Schaden verursachen, während die Jäger vernichtende Kreise um ihre Feinde fliegen. Die Bomber dieses Schiffs dürfen ihren Wurf für die Ermittlung der Zahl ihrer Trefferwürfe einmal wiederholen. Wenn die Jäger dieses Schiffs feindliche Flieger oder Torpedos abfangen, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 4+ werden sie nach der Auseinandersetzung nicht aus dem Spiel genommen. Wiederhol diesen Wurf, wenn das Schiff nicht über Jäger verfügt oder es sich um ein Schiff der Eldar handelt.
- 5 **Disziplinierte Mannschaft.** Die Mannschaft führt ihre Arbeiten mit Begeisterung und Loyalität aus. Einmal pro Spiel darf das Schiff einen mißlungenen Moralwert- oder Kommandotest wiederholen.
- 6 **Eliteoffiziere.** Die Schiffsoffiziere arbeiten hervorragend als Team zusammen und können schnell auf die Befehle des Flottenkommandanten reagieren. Einmal pro Spiel besteht das Schiff einen Moralwert- oder Kommandotest automatisch – es muß kein Wurf durchgeführt werden.

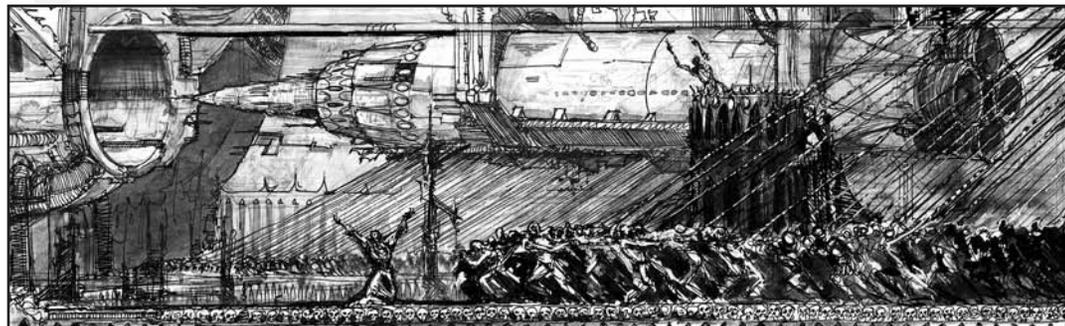
SPACE MARINES

Ein naher Space Marine Orden wird gebeten, deiner Flotte Unterstützung zu senden. Wirf 2W6 auf der folgenden Tabelle:

2W6 Truppen

- 2 Einer der wenigen Schlachtkreuzer des Ordens wird zur Unterstützung deiner Flotte entsandt. Du darfst ihn in deinem nächsten Spiel kostenlos mitführen, sofern du ein Modell hast, um ihn darzustellen (wenn nicht, wiederholst du den Wurf).
- 3 Der Orden entsendet zwei Angriffskreuzer, um deine Flotte zu unterstützen. Du darfst sie in deinem nächsten Spiel kostenlos mitführen, sofern du Modelle hast, um sie darzustellen (wenn nicht, wiederholst du den Wurf).
- 4 Der Orden schickt dir einen Angriffskreuzer zur Unterstützung. Du darfst ihn in deinem nächsten Spiel kostenlos mitführen, sofern du ein Modell hast, um ihn darzustellen (wenn nicht, wiederholst du den Wurf).
- 5 Der Orden entsendet zwei Space Marine Kompanien, die du auf zwei Schiffen deiner Wahl stationieren darfst. Addier für den Rest der Kampagne +1 auf die Enterergebnisse dieser Schiffe.
- 6 Der Orden entsendet eine Space Marine Kompanie, die auf einem Schiff deiner Wahl stationiert wird. Addier für den Rest der Kampagne +1 auf die Enterergebnisse dieses Schiffs.
- 7 Der Orden versorgt dich mit mehreren Space Marine Trupps und Thunderhawk Landungsschiffen (die als Enterboote gelten) für ein Schiff deiner Wahl (beachte, daß das Schiff Flugkörper transportieren können muß). Diese Flugkörper werden nach jeder Schlacht ersetzt oder repariert, so daß das Schiff für den Rest der Kampagne Thunderhawk Landungsschiffe als Enterboote einsetzen darf.
- 8 Der Orden versorgt dich mit mehreren Space Marine Trupps und Entertorpedos für ein Schiff deiner Wahl (beachte, daß das Schiff Torpedolafetten haben muß). Diese Flugkörper werden nach jeder Schlacht ersetzt oder repariert, so daß das Schiff für den Rest der Kampagne Entertorpedos einsetzen darf.
- 9 Der Orden schickt einige Terminatortrupps, die auf einem Schiff deiner Wahl stationiert werden. Addier für den Rest der Kampagne +2 auf die Enterergebnisse dieses Schiffs.
- 10 Der Orden entsendet einen Elitekader aus Veteranen, um deine Mannschaften im Schiff-zu-Schiff-Kampf zu trainieren. Nach jedem Spiel darfst du ein Schiff auswählen, dessen Mannschaft trainiert wird – vermerk dies im Flottenregister. Schiffe mit solcherweise trainierten Mannschaften dürfen für den Rest der Kampagne bei einer Enteraktion ihren Enterwurf einmal wiederholen.
- 11 Der Orden führt Angriffe auf die Versorgungslinien des Feindes durch und bindet dadurch dessen Streitkräfte. Im nächsten Spiel muß dein Gegner den Wert seiner Flotte um W6x30 Punkte reduzieren.
- 12 Der Orden führt koordinierte Angriffe gegen die Verteidigungsanlagen von Welten durch, die du zu erobern trachtest. In deinem nächsten Spiel, in dem dein Gegner über Planetare Verteidiger verfügt, wird deren Wert um W6x30 Punkte reduziert.

Anmerkung: Angriffskreuzer können durch leichte Kreuzer der Armatas-Klasse und Schlachtkreuzer durch Imperator Schlachtschiffe dargestellt werden.



MÄCHTE DES CHAOS

Die Mächte des Chaos drängen immer wieder in das Imperium vor, um die Diener des Imperators zu vernichten. Wenn dein Wunsch um Unterstützung gewährt wird, dann wirf 2W6 auf der folgenden Tabelle:

2W6 AUSWIRKUNG

- 2 Dein Versuch, die Gunst der Chaosgötter zu deinen Zwecken ausnutzen, hat ihren Zorn geweckt. Wirf zu Beginn des nächsten Spiels, an dem dein Kriegsherr teilnimmt, auf der Tabelle für kritische Treffer, und wende das Ergebnis beim Schiff deines Kriegsherrn an!
- 3 Die Chaosgötter gewähren dir einen Blick in die Zukunft. Vor dem nächsten Spiel darfst du den Wurf für die Bestimmung der Initiative einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis gilt dann.
- 4 Die Chaosgötter entsenden eine Streitmacht dämonischer Wesenheiten, die um eins deiner Schiffe wirbeln und feindliche Raumfahrzeuge in der Nähe angreifen. Benenne in nächsten Spiel eins deiner Großkampfschiffe. In jeder Endphase wird ein einzelnes gegnerisches Schiff im Umkreis von 15 cm von deinem Schiff attackiert. Wirf einen W6, um zu ermitteln, wie viele Trefferwürfel du gegen die Panzerung des gegnerischen Schiffs würfeln darfst (Schilde schützen nicht).
- 5 Ein mächtiger Champion der Dunklen Götter willigt ein, deinem Gefolge beizutreten. Du darfst einen Chaos Lord (mit einem Mal des Chaos, wenn du möchtest) zu deinem Flottenregister hinzufügen.
- 6 Eine Chaos Space Marine Streitmacht dient dir als persönliche Leibgarde. Dein Flaggschiff darf für den Rest der Kampagne bei Interaktionen +1 zu seinem Enterwert hinzuaddieren.
- 7 Die Legionen des Chaos kämpfen an deiner Seite. Dein Flaggschiff und jedes Schiff mit einem Chaos Lord an Bord darf für den Rest der Kampagne bei Interaktionen +1 zum Enterwert hinzuaddieren.
- 8 Deine Flotte wird durch tödliche Krieger wie Khorne Berserkern, Noise Marines oder die gefürchteten Chaos Space Marines Terminatoren unterstützt. Ein beliebiges Schiff deiner Flotte darf für den Rest der Kampagne bei Interaktionen +2 zum Enterwert hinzuaddieren.
- 9 Abtrünnige Piraten treten deiner Flotte bei. Ein Schiff deiner Flotte darf mit Entertorpedos und/oder Enterbooten ausgestattet werden (das Schiff muß über Flieger bzw. Torpedos verfügen).
- 10 Mit kabalistischen Ritualen und Blutopfern rufen deine Zauberer die Begünstigung des Chaos auf eine Schiffe herab. In deinem nächsten Spiel darf ein Schiff deiner Flotte kostenlos ein Chaosmal erhalten, so als ob ein Kriegsherr oder Chaos Lord an Bord wäre (dies kann mit dem Chaosmal eines Kriegsherrn oder Chaos Lord verbunden werden).
- 11 Die Chaosgötter nutzen ihre finstere Macht, um ein schützendes Feld um deine Flotte zu legen. Bestimme im nächsten Spiel eins deiner Großkampfschiffe. Alle Schüsse auf dieses Schiff erleiden eine Spaltenverschiebung nach rechts (zusätzlich zu anderen Modifikationen für Reichweite oder Beschußmarken).
- 12 Die Chaosgötter erschaffen ein wirbelndes Feld dunkler Energie um eines deiner Schiffe. Bestimme im nächsten Spiel eins deiner Großkampfschiffe. Jedes Feindschiff im Umkreis von 15 cm um dieses Schiff gilt, als hätte es eine Beschußmarke in Kontakt mit seinem Base.

DIE SUBSEKTORKARTEN

Die Systeme des Subsektors

Ein Subsektor enthält sehr viele Sterne, aber nur die wenigsten von ihnen verfügen über ein Planetensystem. Beim größten Teil der Planeten handelt es sich wiederum um Gasriesen oder tiefgefrorene Felsbrocken. Das bedeutet, daß ein Subsektor nur über relativ wenige Systeme verfügt, die eine Verteidigung wert sind. Der Großteil dieser Systeme beherbergt Bergwerkswelten, Agrarwelten oder andere Planeten mit durchschnittlicher Bevölkerungsdichte und Technologielevel (als zivi- lisierte Welten klassifiziert). Ein paar wenige Systeme weisen eine Industrielwelt, eine Makropolwelt oder einen ähnlich wertvollen Planeten auf. Manchmal verfügen auch unbewohnte Systeme über eine strategische Bedeu- tung als Sprungpunkte oder Sammelpunkte von Gefechtsflotten. Die Subsektorkarten zeigen nur solche Planeten an, die für die Streitkräfte des Gothic-Krieges von militärischer oder strategischer Bedeutung sind.

Warprouten

In der Theorie ist es kein Problem, beliebig durch den Warpraum zu reisen. Die wechselhaften Gezeiten des Warp machen es aber sicherer, in kurzen Sprüngen von System zu System zu fliegen. Dies gilt um so mehr, wenn man sich mit einer großen Flotte bewegt, die sich sonst leicht über einen Bereich von mehreren Lichtjahren verstreuen kann. Aus diesem Grund sind die Systeme der Subsektorkarten durch eine Anzahl von Warprouten miteinander verbunden.

Systemtypen

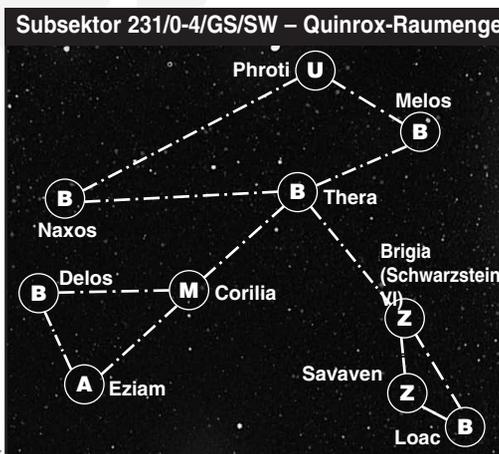
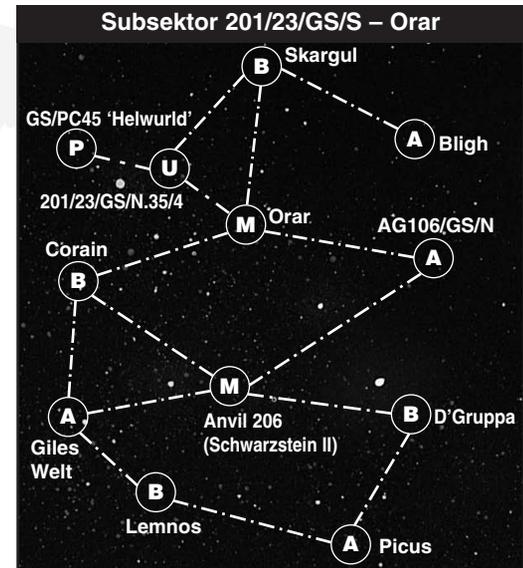
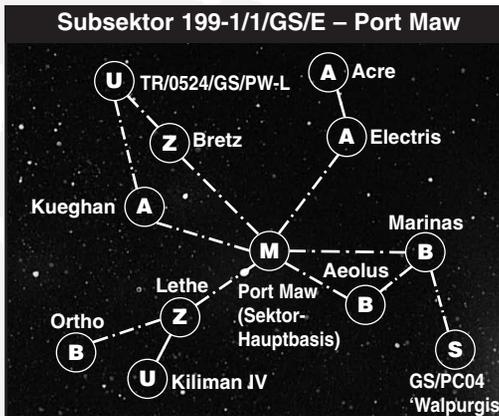
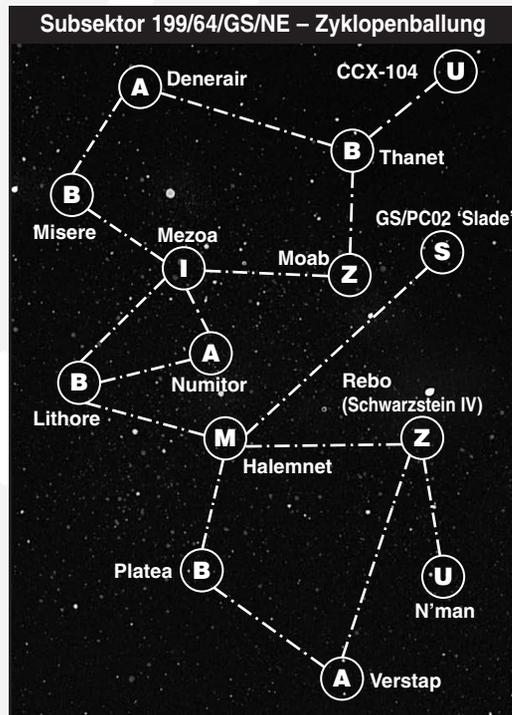
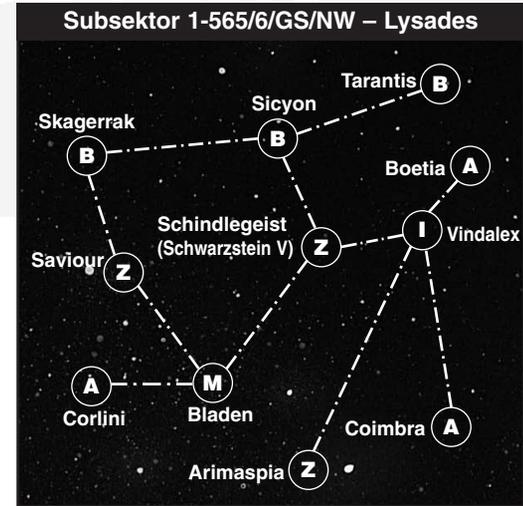
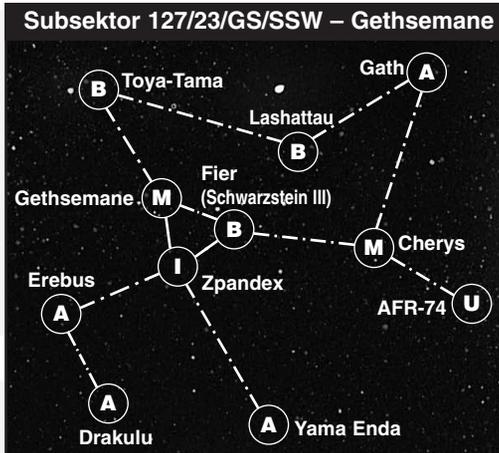
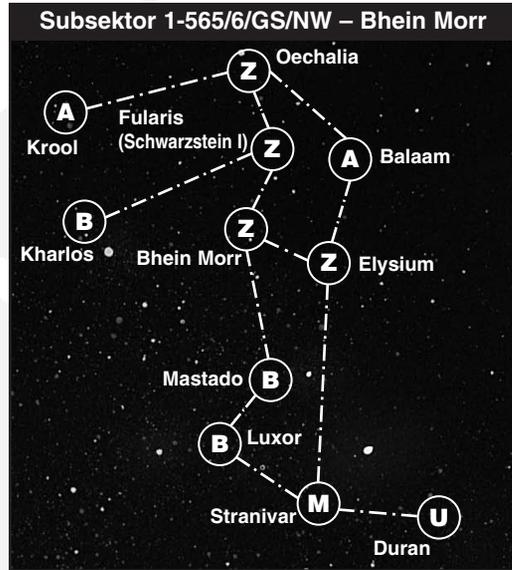
Jedes System gehört einem der folgenden Typen an: Unbewohnt, Agrarwelt, Bergwerkswelt, Makropolwelt, Strafkolonie, Industrielwelt oder Zivilisierte Welt. Die Systeme werden wahrscheinlich mehr als jeweils einen Planeten enthalten, aber die politische Macht und der Großteil der Ressourcen konzentriert sich auf der

angezeigten Welt. Der Systemtyp beeinflusst die Zahl der Schadenspunkte, die pro Kampagnenspielzug repariert werden können, sowie die Zahl der planetaren Verteidigungseinrichtungen.

Besondere Anmerkungen

Schwarze Festungen: Wir haben auf den Karten vermerkt, wo sich die Schwarzen Festungen befinden. Wenn du möchtest (aber du mußt es nicht tun, wenn du nicht willst), dürfen die planetaren Verteidiger dieses Systems eine Schwarze Festung enthalten.

Port Maw: Port Maw ist die größte Raumbasis im Sektor Gothic und das Hauptquartier der Raumflotte Gothic. Alle Planeten des Port Maw Systems (nicht zu verwechseln mit dem gesamten Port Maw Subsektor) dürfen den Punktwert ihrer planetaren Verteidiger verdoppeln.



Legende zu den Subsektorkarten

| | | |
|----------------------------|-----------------------------|--------------------|
| S Sträflingskolonie | B Bergwerkswelt | A Agrarwelt |
| M Makropolwelt | U Unbewohntes System | |
| I Industriewelt | Z Zivilisierte Welt | |

© 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 Legos 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 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.

ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

So, du hast es bis hierher geschafft und willst immer noch mehr! Nun, dann möchte ich die Gelegenheit wahrnehmen, ein wenig über die Grundprinzipien dieses Spiels zu plaudern. Zunächst einmal möchte ich mich jedoch bei allen Leuten bedanken, die mir in Briefen und im direkten Gespräch mit Ideen, Vorschlägen und Ermutigungen zur Seite standen. Vielen Dank!

Okay, weiter im Text. Erst einmal die wichtigste Regel, die ihr jemals kennenlernen werdet. Wenn ihr in eine Situation kommt, die nicht durch das Regelbuch abdeckt wird, werft einen W6. Laßt das Schicksal über den Ausgang entscheiden und spielt danach einfach weiter. Es ist wichtiger, das Spiel am Laufen zu halten, als sich über irgendwelche Regelauslegungen in die Haare zu bekommen. Wenn ihr die Vorstellung entsetzlich findet, einen Würfel entscheiden zu lassen, löst die Streitfrage eben auf eine andere freundliche Weise.

Wenn ihr Teile der Spielregeln ändern wollt, so daß sie euch besser zusagen, habt ihr meinen Segen, solange euer Gegner einverstanden ist.

Moralwert

Zufälliger Moralwert: Viele Spieler haben ihre Schwierigkeiten mit dem zufällig ermittelten Moralwert. Ich bekam eine Menge Vorschläge, die Mannschaften zunächst zu generieren und danach auf die Schiffe zu verteilen, oder unmodifizierte Werte zu verwenden, die nur auf dem Volk basieren. Beide Möglichkeiten sind natürlich ohne weiteres akzeptabel, ich finde sie nur etwas langweilig. Die Behauptung, daß die größeren Schiffe die besseren Mannschaften haben, ist historisch nicht haltbar (in der Tat waren die kleineren Schiffe meistens öfter im Einsatz und bildeten dadurch erfahrenere Crews aus). Ebenso ist die Praktikabilität von Mannschaftstransfers von einem Schiff zu einem anderen eher fragwürdig – abgesehen von der Mannschaftsgröße (eine Fregattenmannschaft kann kein Schlachtschiff bemannen) besteht ein großer Teil der Erfahrung aus dem Umgang mit einem vertrauten Raumfahrzeug. Der Einsatz von Kommandanten und der richtige Gebrauch der Schwadronenregeln kann die übelsten

Auswirkungen schlechter Moralwerte problemlos ausgleichen, und ich lege euch eindringlich ans Herz, die Tücken des Schicksals zu akzeptieren und die ein oder andere unerfahrene Crew einfach als Herausforderung des Spiels zu betrachten. Und wenn es dich immer noch stark stört, spiel eine Kampagne!

Der Spielzug

Die wechselnde Zugreihenfolge ist ein wenig grobschlächtig, aber nützlich, um die Dinge einfach und direkt zu halten. Spieler, denen es nach mehr Komplexität verlangt, können ein wenig mit der Spielzugeinteilung experimentieren. Die Optionen sind unter anderem: Spieler bewegen sich und schießen mit einzelnen Schiffen/Schwadronen abwechselnd; ein auf Schiffsgeschwindigkeiten basierendes Initiativesystem; zufällig gezogene Marken, die anzeigen, welches Schiff sich wann bewegt; Verwendung eines geschachtelten "Spieler A bewegt sich/Spieler B schießt" Prinzips; usw. (ja, ich habe wirklich ernsthaft darüber nachgedacht, eine dieser Optionen zu verwenden!)

Die Bewegungsphase

Zufällige Kollisionen: Dem aufmerksamen Spieler wird aufgefallen sein, daß es bei Raumflotte Gothic nicht zu versehentlichen Zusammenstößen kommen kann. Dies ist mit Absicht so – die Wahrscheinlichkeit, in der riesigen Ausbreitung des Weltalls so nah an ein anderes Schiff heranzugeraten (solange man es nicht absichtlich zu rammen versucht), ist äußerst gering.

Taktischer Rückzug

Als taktischer Rückzug gilt es auch, wenn ein Schiff das Spielfeld freiwillig oder unfreiwillig über eine Tischkante verläßt. Schiffe, die das Spielfeld verlassen, können im Verlauf des Spiels nicht mehr zurückkehren.

Die Schußphase

Auf der Linie: Wenn ein Ziel genau so steht, daß es sich auf der "Linie" zwischen zwei Feuerbereichen befindet, darf der Schütze entscheiden, in welchem Feuerbereich es sich aufhält. Es gilt jedoch niemals als in beiden Bereichen befindlich!

Gestoppte Schiffe: Manchmal bringt eine Kombination aus kritischem Schaden und Beschußmarken ein Schiff zu einem völligen Halt, oder ein Schiff macht vom Schwerkraftfeld eines Planeten Gebrauch, um regungslos im All zu verharren. In

beiden Fällen verwendest du die Spalte "Verteidiger", wenn du es beschießt – ein gestopptes Schiff ist ein einfaches Ziel.

Beschußmarken: Diese wirken sofort, wenn sie plaziert werden, und beeinflussen sogar evtl. noch den nachfolgenden Beschuß desselben Schiffs, das die Beschußmarken plazierte (hier ein Tip: Schieß immer zuerst mit den Waffenbatterien, bevor du die Lanzen zum Einsatz bringst). Ein Schiff, das sich in seiner Bewegungsphase von Beschußmarken in Kontakt mit seinem Base fortbewegt, erleidet auf jeden Fall einen Abzug von 5 cm auf seine Bewegung, selbst wenn es sich direkt von den Marken entfernt, und nicht durch sie hindurch – der schwere Beschuß beeinträchtigt noch immer seine Geschwindigkeit. Von Beschußmarken abgebremst zu werden, reduziert nicht die Entfernung, die Großkampfschiffe zurücklegen müssen, bevor sie sich drehen dürfen, oder die halbe Geschwindigkeit, die ein Schiff mindestens zurücklegen muß.

Die Flugkörperphase

Flugkörper bewegen: Hier ist es wichtig anzumerken, daß sich Flugkörper immer in beiden Flugkörperphasen bewegen. Flieger können sich natürlich dafür entscheiden, an Ort und Stelle zu kreisen, aber Torpedos müssen sich immer ihre volle Distanz vorwärts bewegen.

Flugkörper gegen verschiedene Panzerungswerte: Bomber, die ein Schiff mit unterschiedlichen Panzerungswerten angreifen, suchen sich immer die schwächste Panzerung für ihre Attacke aus. Torpedos treffen dagegen immer gegen die Panzerung der Seite des Schiffs, von der aus sie es attackieren.

Die Endphase

Schilde: Diese werden durch die Präsenz von Beschußmarken heruntergeschossen und "regeneriert". Genauso soll es auch funktionieren, also wundert euch nicht darüber, daß es in der Endphase keinen weiteren Wurf zur Reparatur von Schilden gibt. Wenn du deine Schilde wieder oben haben willst, dann bleib in Bewegung! Sie erholen sich automatisch wieder, wenn du aus den Salven ausbrichst, mit denen dich dein Gegner traktiert.

PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP 2. Auflage

Citadel, das Citadel Logo, 'Eavy Metal, Games Workshop, das Games Workshop Logo, Space Marine, Eldar und Warhammer sind in Großbritannien eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Raumflotte Gothic, Chaos Berserker-Kreuzer, Imperialer Lunar-Kreuzer, Imperiale Armee und Chaos Space Marine sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

Alle Illustrationen in allen Games Workshop Produkten wurden entweder von Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus gefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1999. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES WORKSHOP

GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND LTD.

Postfach 10 25 62
40016 Düsseldorf

GAMES WORKSHOP
MAIL ORDER TELEFONSERVICE:

0211 5402 222

PRODUKTCODE: 04 01 08 99 001

KOMPONENTENCODE: 04 31 08 99 001

GAMES WORKSHOP IM INTERNET:
WWW.GAMES-WORKSHOP.DE

EMAIL: MAILORDER@GAMES-WORKSHOP.DE

ISBN: 1 872372 24 4

THEMENINDEX

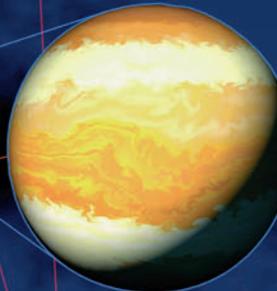
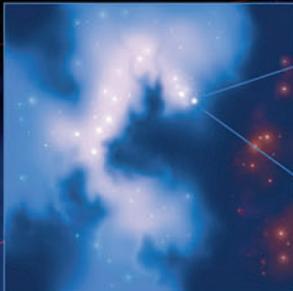
- Agallor-Befriedung
- Spartus-Konflikt
- Gothic-Krieg >
- Theros-Zwischenfall
- 3. Cadianischer Krieg
- Fra'al-Imperium

DATENINDEX

- Geschichte
- Karte >
- Zeittafel
- Streitkräfte
- Persönlichkeiten
- Inq. Datei a/0lgw

Imperator Galaxia
[Cartographia M.32]

Subsektor 199-1/1/GS/E
[Port Maw]



Planct: Port Maw
Mittl. Sonnenabstand:
285.980.000 km
Masse: 1,3
Orbit: 1,12
Rotation: 2,35
Äqu.durchm.: 12.400km
Gravitation: 1,4
Mond: 2

TAMAHL SECTOR

GOthic SECTOR



