

RAUMFLOTTE GOTHIC v1.5b

DIE OFFIZIELLE F&A-ZUSAMMENSTELLUNG

4. ÜBERARBEITETE VERSION

Die folgenden Regelklarstellungen beantworten die allermeisten Fragen, die bisher im GW-Forum und im Rahmen der Yahoo-Newsgroup gestellt wurden. Einbegriffen sind sämtliche Regeländerungen und Updates, die im „Warp Storm“ und dem 2002er Annual erschienen sind. Erklärungen, die als „experimentelle Regeln“ gekennzeichnet sind, sind noch nicht in einem existierenden Regelwerk integriert. Sie wurden aber ausgiebig getestet und werden mit hoher Wahrscheinlichkeit demnächst im Rahmen einer Raumflotte Gothic Publikation veröffentlicht.

Diese Liste wurde von Matt Keefe überarbeitet und gilt so lange, bis das nächste Update erscheint. Unter Garantie werden mit den neuen Flottenlisten und neuen Spielsituationen auch neue Fragen auftreten, die noch nicht in diesem F&A geklärt sind. Da es sich bei Raumflotte Gothic jedoch um ein SPIEL handelt, und Spiele in erster Linie SPASS machen sollen, spricht überhaupt nichts dagegen, auftretende Unklarheiten selbst mittels gesundem Menschenverstand oder Zufallsprinzip zu beseitigen. Jedenfalls sollte eine Regelfrage niemals dem Spielspaß Abbruch tun!

Beachte: Wenn im Text von BESCHÄDIGTEN Schiffen gesprochen wird, ist damit immer gemeint, dass das Schiff auf die Hälfte seiner Schadenskapazität (oder darunter) reduziert wurde.

Befehle/Moralwert

- Sonderbefehle werden vor der Bewegungsphase durchgeführt, indem du ein Schiff bestimmst, den Sonderbefehl nennst und den Kommandotest ablegst. Danach gehst du zum nächsten Schiff über und wiederholst die Prozedur, so lange, bis du entweder einen Kommandotest verpatzt oder alle Befehle gegeben wurden.
- Ein Schiff darf nie mehr als einen Sonderbefehl durchführen, es sei denn, die Sonderregeln des Schiffs besagen explizit etwas anderes, wie zum Beispiel bei der Ramilies-Raumfestung.
- Unter keinen Umständen darf ein Schiff einen Moralwert höher als 10 erhalten.
- Ein Schiff oder eine Schwadron, deren Moralwert durch eine Verkettung

von Umständen auf oder unter 1 fällt, kann nicht mehr schießen und darf lediglich versuchen, einen taktischen Rückzug anzutreten oder zur nächsten Spielfeldkante zu gelangen.

- Pro Kommandotest darf nur ein Wiederholungswurf benutzt werden. Anders gesagt: Wenn ein Schiff seinen Kommandotest und anschließend auch noch den Wiederholungswurf in den Sand setzt, kann das Schiff im laufenden Spielzug definitiv keinen Sonderbefehl erhalten, selbst wenn du noch Wiederholungswürfe übrig hättest.
- Ein Schiff, auf dem sich ein Kommandant befindet (Admiral, Korsarenprinz, Waaaghboss etc.), verliert seinen ausgewürfelten Moralwert zu Gunsten des Moralwerts des Kommandanten. Es kann also passieren, dass der Moralwert des Schiffs fällt!
- Ein Schiff, das einen Kommandanten, Chaosmal etc. enthält und zerstört wird, bringt dem Gegner die volle Siegespunktzahl inklusive aller gegebenen Upgrades.
- Ein Schiff mit heruntergefahrenen Systemen (auf „standby“), darf sich weder bewegen, noch schießen, noch Flugkörper entsenden. Es darf allerdings versuchen Kollisionsalarm zu geben und kritischen Schaden zu reparieren. Abwehrtürme und Schilde funktionieren normal.
- KOLLISIONSALARM: Kollisionsalarm darf vor jedwedem Angriff auf das Schiff gegeben werden, allerdings bevor die Treffer ausgewürfelt werden, also auch *bevor* bestimmt wird, ob eine Rammattacke trifft oder nicht. Kollisionsalarm darf auch dann gegeben werden, wenn das Schiff auf Sonderbefehl ist. Der Kollisionsalarm ERSETZT dann den aktuellen Sonderbefehl (wurden Flugkörper nachgeladen, bleiben sie allerdings nachgeladen).
- Ein Schiff auf Kollisionsalarm halbiert seine Abwehrtürme NICHT (erst wenn es beschädigt wurde).
- Kollisionsalarm ist der einzige Sonderbefehl, der die Flugkörperkapazität des Schiffs (zeitweilig) halbiert.
- Nach den bisherigen Regeln, darfst du nach einem Pasch beim Nachladen von Flugkörpern einen Wiederholungswurf einsetzen, selbst wenn durch diesen der Kommandotest eigentlich bestanden wurde. Das zweite Ergebnis ist dann bindend.
- *Volle Kraft voraus* und *Retrobrenner zünden* halbiert die Feuerkraft und Lanzenstärke, nicht aber die Flugkörperkapazität, inklusive Torpedos.
- Misslingt der Test für Kollisionsalarm, muss das betroffene Schiff den Angriff des gegnerischen Schiffs/Schwadrons/Bombergeschwaders über sich ergehen lassen, bevor es erneut versuchen darf, Kollisionsalarm zu geben.
- Eskortschiffschwadronen auf Kollisionsalarm addieren zuerst ihre

Feuerkraft bzw. Lanzenstärke, bevor dann die Summe halbiert wird (aufrunden).

- Ein beschädigtes Großkampfschiff auf Kollisionsalarm halbiert seine Feuerkraft/Stärke insgesamt zweimal.
- Kollisionsalarm darf auch gegen kritische Treffer von Enter- bzw. Sabotageaktionen eingesetzt werden, nicht aber gegen kritische Treffer, die als Nebeneffekt von nicht verhindertem sonstigen Treffern auftreten.
- WENDEMANÖVER EINLEITEN: Großkampfschiffe mit diesem Sonderbefehl müssen vor JEDER Drehung ihre Mindestbewegung durchführen. Ein imperialer Kreuzer beispielsweise muss sich 10 cm bewegen, darf dann drehen und muss sich erneut 10 cm bewegen, bevor er ein zweites Mal drehen darf.

Bewegen, Schießen & Beschussmarken

- Ein Schiff zählt nur dann als bewegt, wenn es sich im aktuellen Spielzug bewegt hat. Anders formuliert: Ein Kreuzer, der sich 10 cm geradeaus bewegt ohne zu Drehen, darf im nächsten Spielzug nicht sofort drehen. Space Hulks und einige andere Schiffe sind von dieser Regelung ausgenommen, wie in ihren Sonderregeln beschrieben.
- Ein Schiff, das von Waffen getroffen wird, welche die Schilde beeinflussen, zählen in jedem Fall als in Kontakt mit Beschussmarken. Eine Beschussmarke kann bis zu drei Schiffe beeinträchtigen, die sich in Basekontakt befinden. Allerdings dürfen Beschussmarken nie gestapelt werden.
- Beschussmarken in Basekontakt mit einem Schiff beeinflussen nicht Schiffe, die sich lediglich in der Nähe befinden. Um mehrere Schiffe zu beeinträchtigen, müssen die betroffenen Schiffe in direktem Basekontakt sein. Platziere die Beschussmarken also so, dass Schiffe in der Nähe, die nicht in Basekontakt sind, auch nicht betroffen werden!
- Möchte ein Schiff auf Flugkörper schießen, muss es keinen Moralwerttest ablegen – weder wenn feindliche Schiffe näher sind, noch wenn feindliche Flugkörper näher sind als die, die beschossen werden sollen.
- Für sämtliche Waffen, die die Feuerkrafttabelle verwenden, gilt, dass sie niemals über die Spalte ganz rechts hinausrutschen können, egal wie viele Zusatzmodifikationen angerechnet werden.
- Ein Schiff mit verschiedenen Lanzenbatterien kann seine Feuerkraft beliebig aufteilen, muss aber weiterhin einen Moralwerttest ablegen, sobald eine der Lanzenbatterien nicht auf das nächstgelegene für sie mögliche Ziel schießt.

- Ein Schiff wird auch dann von Beschussmarken in seiner Bewegung behindert, wenn es sich von den Beschussmarken weg bewegt (etwa solchen, die sich nach der letzten Schussphase im Heck befinden).
- Ein Schiff erleidet beim Hindurchbewegen durch Beschussmarken nur dann Schaden, wenn die Schildgeneratoren zerstört wurden, oder wenn das Schiff keine Schilde besitzt, wie zum Beispiel Eldarschiffe. Schiffe, deren Schilde nur zeitweilig kollabiert sind, erleiden also keinen Schaden bei einer 6 auf einem W6.
- Bewegung durch Beschussmarken resultiert in einem Geschwindigkeitsverlust von maximal 5 cm, egal durch wie viele Beschussmarken das Schiff fliegt. Schiffe ohne Schilde würfeln nur einmal pro Spielzug einen W6 für eventuellen Schaden, selbst wenn sie sich durch mehrere Beschussmarken bewegen. Eldar müssen ggf. zweimal testen, wenn sie sich nach der Schussphase erneut durch Beschussmarken bewegen.
- Beschussmarken beeinträchtigen Moralwert, Bewegung, Beschuss sowie Flugkörper, egal wo die Beschussmarke das Schiffsbasis berührt. Das heißt zum Beispiel, dass Bomber Beschussmarken in Basekontakt NICHT umgehen können, wenn sie ein Schiff attackieren: Sobald sich eine Beschussmarke in Basekontakt befindet, müssen die Bomber regeltechnisch durch sie hindurch, selbst wenn sie von einer Seite angeflogen kommen, an der sich gar keine Beschussmarke befindet.
- Wenn ein Schiff sich nicht bewegen kann, zählt es als Verteidiger. Manche Spieler haben diese Regel sehr wörtlich genommen, nach dem Motto: „Solange ich mich wenigstens 0,5 cm bewege, zähle ich auch nicht als Verteidiger.“ Die Mindestbewegung, um nicht als Verteidiger zu gelten, beträgt daher 5 cm.
- Wenn eine Schwadron eine kombinierte Feuerkraft von über 20 hat, bestimmst du zuerst die Würfelzahl für Feuerkraft zwanzig, danach die Würfelzahl für die restliche Feuerkraft, und dann addierst du die Würfel. Eine Schwadron mit Feuerkraft 32 hat also eine Feuerkraft von 20+12.

Novakanone (inklusive der experimentellen Regeln)

- Die experimentellen Regeln (Seite 45 im 2002er Annual) ersetzen komplett die Regeln aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch. Sie lauten wie folgt:
- Wenn die Novakanone abgefeuert wird, platziere die Schablone zwischen 30 cm und 150 cm vom feuernden Schiff entfernt und im Feuerbereich der Waffe. Die komplette Schablone muss innerhalb der Reichweiten und des Feuerbereichs liegen, nicht nur ihr Zentrum! Das

nächstgelegene Schiff muss sich zumindest teilweise unter der Schablone befinden, es sei denn, du legst einen Moralwerttest ab. Wenn sich die Schablone komplett innerhalb von 60 cm befindet, wirf einen Abweichungswürfel und einen W6, um die Abweichung in cm zu bestimmen. Ist das Ziel weiter als 60cm entfernt, wirfst du 2W6 und einen Abweichungswürfel, um die Abweichung zu bestimmen. Eine „Treffer“-Symbol bedeutet, dass die Schablone nicht abweicht und ihr Ziel exakt trifft. Kommt eine Abweichung zustande, platzierst du die Mitte des Lochs über dem ausgemessenen Abweichungspunkt (Miss diesen dabei von der Lochmitte der Erstplatzierung aus). Jedes Schiff, dessen Base unter dem Loch der Schablonenmitte liegt, erleidet W6 Treffer. Schiffe, die nur von der Schablone, nicht vom Zentrum, berührt werden, erleiden einen einzelnen automatischen Treffer.

- Die Novakanone ist eine Waffe, die eine Sichtlinie benötigt. Sie darf nicht durch Himmelskörper und kosmische Phänomene schießen, die die Sicht versperren, wie zum Beispiel Planeten, Monde, Asteroidenfelder etc.
- Novakanonen werden zusammen mit der restlichen Schiffsbewaffnung abgefeuert, und nicht zuerst alle Novakanonen der verschiedenen Schiffe, wie es in den ursprünglichen Regeln vorgeschrieben war.
- Der anvisierte Spieler muss entscheiden, ob er Kollisionsalarm schlägt, BEVOR der Abweichungswurf durchgeführt wird.
- Holofelder helfen entweder komplett oder überhaupt nicht gegen Novakanonentreffer. Wenn beispielsweise ein Eldarschiff unter dem Loch in der Mitte liegt, führt es einen Holofeldwurf durch. Gelingt er, passiert dem Schiff nichts. Misslingt der Wurf, treffen alle W6 Treffer (es sei denn, es hat vorher Kollisionsalarm gegeben).

Flächeneffekte und Spezialwaffen

- Einige Waffen, wie das „Nightmare Field“ und der „Star Pulse Generator“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) der Necrons, richten sich nicht gegen bestimmte Ziele sondern beeinflussen einen bestimmten Radius. Diese Waffen bzw. Effekte werden nicht durch Hindernisse wie Wracks, Minenfelder oder Himmelskörper blockiert. Genau so wenig nützen Holofelder gegen sie.
- Chaosmale, die ähnliche Flächeneffekte bewirken, werden ebenfalls nicht durch Hindernisse blockiert, und auch nicht durch Ereignisse wie Sonnenstürme oder Warptriebwerkimplosionen.

Flugkörper

- Flieger, die in Wellen zusammengeschlossen sind, werden nebeneinander platziert und nicht gestapelt.
- Fliegerwellen und Torpedosalven, die einen Treffer durch direkten Beschuss (Waffenbatterien, Lanzen etc.) einstecken, werden komplett aus dem Spiel genommen.
- Flieger können so viele Drehungen durchführen, wie sie wollen und wie ihre Bewegung zulässt. Sie können nahe Ziele zu Gunsten weiter entfernter Ziele ignorieren, werden aber von Beschussmarken und Himmelskörpern betroffen, wenn sie diese nicht umfliegen.
- Fliegerwellen, die sich durch mehrere Beschussmarken innerhalb einer Bewegungsphase bewegen, müssen nur einmal testen, ob sie bei einer 6 zerstört werden.
- Flugkörperattacken werden immer SOFORT ausgewürfelt, also auch mitten in der gegnerischen Bewegungsphase, wenn sich zum Beispiel ein Schiff in feindliche Flugkörper hineinbewegt. Auf diese Weise können kleine Torpedosalven verwendet werden, um feindliche Jäger zu beschäftigen (zurück zum Auftanken zu zwingen), damit die größeren Salven durchkommen, etc.
- Flugkörpermarken müssen immer das erste Schiff oder die ersten feindlichen Flugkörper attackieren, auf die sie treffen. Anders formuliert: Wenn eine Jägerschwadron mit einem feindlichen Jägergeschwader in Kontakt gelangt, darf sie nicht auf einen Angriff „verzichten“, um später eine Bomberschwadron zu attackieren.
- Jäger(-wellen), die Schiffe unterstützen, dürfen sich in der Bewegungsphase mit dem Schiff mitbewegen und es so vor im Weg befindlichen Flugkörpermarken schützen (siehe Flugkörperregeln für Fortgeschrittene). Allerdings dürfen sich die Jäger dann in der Flugkörperphase nicht bewegen. Das heißt: keine doppelten Bewegungen innerhalb eines Spielzugs! Jäger, die ein Schiff umkreisen, bleiben den kompletten Spielzug in Schiffskontakt, es sei denn sie werden als Verlust entfernt.
- Eine Welle aus Enterbooten oder Bombern, die ein gegnerisches Schiff zerstört, wird komplett entfernt, selbst wenn noch nicht alle Marken attackiert haben.
- Umkreisen mehrere Flieger ein Schiff, werden sie spieltechnisch in jedweder Hinsicht als Welle behandelt. Stoßen sie auf Beschussmarken, würfelst du einmal für alle Flieger, nicht für jede Fliegermarke einzeln.
- Torpedos mit automatischem Wiederholungswurf müssen diesen einsetzen, selbst wenn das Ziel bereits von anderen Treffern der Salve vernichtet wurde.
- Gewöhnliche Torpedos ignorieren NICHT im Weg befindliche Wracks.

Entertorpedos und Lenktorpedos sind eine Ausnahme und dürfen ausweichen.

- Flieger, die sowohl als Bomber als auch als Jäger fungieren, verlieren ihre Jäger-Fähigkeiten, wenn sie in Torpedobomber umgewandelt werden und verringern ihre Geschwindigkeit um 5 cm.
- KOMBINIERTES ABWEHRFEUER: Solange ein Schiff nicht Kollisionsalarm gegeben hat oder beschädigt wurde, darf es befreundete Schiffe in Basekontakt bei der Abwehr von Flugkörpern unterstützen. Das unterstützende Schiff unterliegt dabei denselben Reglementierungen wie das bedrängte Schiff; das heißt zum Beispiel, dass es nur Torpedos oder nur Flieger abwehrt, und zwar denselben Typ wie das bedrängte Schiff. Nur das tatsächlich angegriffene Schiff darf seinen Turmwert als Malus für Bomberangriffe anrechnen.
- Die Auswirkungen sämtlicher Enter- und Sabotageaktionen werden sofort ermittelt, nicht erst in der Endphase.

Flieger mit Rettungswurf und Minen

- Flieger mit einem "Rettungswurf", zum Beispiel Eldar-Jäger und Thunderhawks (beide 4+), dürfen den Rettungswurf nur einmal pro Flugkörperphase einsetzen, egal ob sie Angreifer sind oder selbst angegriffen werden. Selbst wenn sie eine 4+ gewürfelt haben und so im Spiel bleiben, müssen sie ihre Bewegung für diese Flugkörperphase genau dort beenden, wo die den Wurf auslösende Aktion stattfand.
- Wenn Bomber oder Enterboote über diesen Rettungswurf verfügen und gegen Jäger, die ein Schiff umkreisen, überleben, dürfen sie das Zielschiff noch in derselben Runde attackieren (vorausgesetzt die Jäger verfügen nicht über dieselbe Fähigkeit und überleben ebenfalls).
- Sobald Minen im Spiel sind, bleiben sie scharf, bis sie zerstört werden. Das betrifft Minen, die extra hinzugekauft werden, wie solche, die von modifizierten Trägern gelegt werden. Dazu gekaufte Minen bringen ihren Wert in Siegespunkte ein, wenn sie zerstört werden.
- Jäger können Enterboote genau so eskortieren wie sie Bomber eskortieren, wobei sie allerdings den Enterbooten keine Boni verleihen.
- Befreundete Schiffe dürfen ein (befreundetes) Minenfeld normal passieren. Gegnerische Schiffe dürfen es ebenfalls versuchen, müssen aber einen Moralwerttest bestehen, als ob sie ein Asteroidenfeld durchqueren würden.
- Flieger dürfen sich in Minenfeldern genau so wie in Asteroidenfeldern verstecken (werden bei einer 6 zerstört). Torpedos, die in ein Minenfeld geraten, werden sofort zerstört.

- Die Minenfeldregeln auf Seite 37 im 2002er Annual ersetzen die Regeln aus dem Regelbuch. Die wichtigsten Änderungen: Minen werden nur in der Flugkörperphase des sie kontrollierenden Spielers aktiviert. Eskortschiffe modifizieren ihren Entdeckungswurf mit -1 , und jedes Schiff aktiviert nur eine anstatt W3 Minen.

Experimentelle Flugkörperregeln

- Beim Nachladen von Flugkörpern gehen diese nicht mehr bei einem Pasch aus. Allerdings dürfen sich nicht mehr Flieger auf dem Spielfeld befinden, als ein Schiff Kapazität hat, es sei denn, es wird in einem entsprechenden Eintrag ausdrücklich erlaubt. Wird die Kapazität des Schiffs durch Schaden gesenkt, sinkt analog die Zahl der zugelassenen aktiven Flieger.
- Wenn ein Trägerschiff beschädigt oder zerstört wird, bzw. irreparabler Schaden die Hangars reduziert, dürfen so lange keinen neuen Flieger gestartet werden, bis die Gesamtzahl der aktiven Flieger wieder unter die Gesamtkapazität der aktuell verfügbaren Flughangars gesunken ist.
- Wenn zu Beginn des Spielzugs neue Flieger gestartet werden, kannst du dich entscheiden, im Spiel befindliche Schwadronen zu entfernen, um neue Schwadronen (z.B. eines anderen Typs) am Base des Trägers starten zu lassen.
- Die Größe einer Angriffswelle darf nicht die Kapazität der Flughangars überschreiten, von denen die Flieger gestartet sind (bei Trägerschiffen in Basekontakt entsprechend die Summe der Kapazitäten).
- Schiffe mit zufälliger Hangarkapazität (z.B. Orks) gehen von der größtmöglichen Kapazität aus, wenn sie bestimmen, wie viele Flieger sich im Spiel befinden dürfen.

Rammen, Enteraktionen und Basegrößen

- Beim Rammen eines Verteidigers verwendet dieser stets seine volle Schadenskapazität, wenn er gegen das rammende Schiff würfelt, da Verteidiger solider gebaut sind als Raumschiffe.
- Da Raumflotte Gothic die 2D-Repräsentation einer 3D-Realität ist, darf ein Schiff nie mehr als ein feindliches Schiff pro Spielzug rammen.
- Da fürs Rammen bereits ein Moralwerttest erforderlich ist, muss ein Schiff nicht erneut testen, falls es nicht das nächstgelegene Schiff rammen möchte. Es darf also die Zielpriorität beim Rammen außer Acht lassen, sofern der Moralwerttest gelingt.
- Während die Distanz der Rambbewegung wie bei normalen

Bewegungen auch von Basemitte zu Basemitte gemessen wird, kommt es zum Kontakt, sobald sich die Bases berühren. Sofern das Base des rammenden Schiffs das Base des Zielschiffs auch nur berührt, gilt die Rammattacke als erfolgreich.

- Beim Rammen muss sich das Schiff seine VOLLE Distanz bewegen, inklusive der zusätzlichen Distanz für volle Kraft voraus. Das Schiff darf im Verlauf des Spielzugs noch entern und schießen, allerdings dürfen nur solche Schiffe geentert werden, mit denen es sich nach seiner vollen Bewegung auch im Basekontakt befindet.
- Imperiale - und Chaos-Panzerkreuzer verwenden große Flugbases. Jedes beliebige Schiff darf freiwillig ein großes Base verwenden. Dadurch erhält es effektiv eine etwas größere Reichweite beim Rammen und bei Interaktionen, da es dazu mit dem gegnerischen Schiff in Basekontakt gelangen muss. Praktisch würde das darstellen, dass das Schiff mit einer Art Traktorfeld oder –strahl ausgerüstet ist.
- Der Weltenbrand-Panzerkreuzer wird mit kleinem Base verkauft und kostet die im Regelbuch angegebenen Punkte. Mit einem großen Base erhält ein zusätzliches Schild und kostet +15 Punkte.

Teleportattacken, kritischer und katastrophaler Schaden

- Schiffe, die nicht geentert werden können (z.B. Chaosschiffe mit dem Mal des Nurgle) sind NICHT automatisch immun gegen Teleportattacken.
- Flotten mit einem +1 Bonus auf Teleportattacken erhalten ein Ergebnis zwischen 2 und 7 auf einem W6, wodurch sie automatisch irgendwelchen Schaden anrichten.
- Kritische Treffer, die reparabel sind, sind auch kumulativ. Das heißt, dass Schiffe, die mehrmals denselben kritischen Treffer erleiden, erst alle Treffer der Art reparieren müssen, um das entsprechende System wieder einsatzbereit zu machen.
- Kritischer Schaden, der nicht repariert werden kann, wird nur einmal angewendet. Wird dasselbe System noch einmal getroffen, weicht du auf das nächst höhere Ergebnis auf der Schadenstabelle aus.
- Schiffswracks mit 0 Schadenskapazität haben weder Schilde, noch Holofelder, noch sonst irgendwelche funktionierenden Systeme.
- Bomber müssen nicht gegen die Abwehrtürme eines Wracks würfeln, wenn sie die Anzahl ihrer Attacken bestimmen.
- Wracks dürfen nicht von befreundeten Truppen geentert oder beschossen werden, um etwa dem Gegner Siegespunkte zu verwehren oder katastrophalen Schaden herbeizuführen. Necrons sind eine

Ausnahme zu dieser Regel, da sie ihre Technologie um keinen Preis freigeben.

- Zwar darf auf feindliche Wracks geschossen werden, aber Wracks haben keine Zielpriorität. Sie können also als nächste Ziele ignoriert werden, ohne einen Moralwertest bestehen zu müssen.

Schwadronen

- Vor Spielbeginn wird für jede Schwadron Eskortschiffe EINMAL gewürfelt, um den Moralwert für die gesamte Schwadron zu ermitteln. Großkampfschiffe bestimmen einzeln ihre Moralwerte, bevor sie sich in Schwadronen zusammenschließen. Allerdings muss vor Spielbeginn bekannt gegeben werden, welche Großkampfschiffe Schwadronen bilden. Eine Schwadron aus Großkampfschiffen verwendet stets den Moralwert des Schiffs mit dem höchsten Moralwert.
- Beim Beschuss von Schwadronen dürfen nicht einzelne Schiffe durch einen Moralwertest anvisiert werden; es wird immer das nächstgelegene Schiff beschossen! Flieger sind nicht von dieser Einschränkung betroffen.
- Schiffe in Schwadronen werden alle gleichermaßen von Sonderbefehlen betroffen. Wenn zum Beispiel *volle Kraft voraus* angeordnet wurde, würfelst du nur einmal, um die Zusatzbewegung für die gesamte Schwadron zu bestimmen. Genau wie einzelne Schiffe dürfen Schwadronen auch immer nur einen Sonderbefehl durchführen.
- Eine taktisch zurückgezogene Eskortschiffschwadron zählt als zu 10% zerstört, sofern alle Eskortschiffe überlebt haben. Sie zählt als zu 25% zerstört, sobald sie Verluste erlitten hat. Sie zählt selbst dann als nur zu 25% zerstört, wenn über die Hälfte der Schiffe zerstört wurden.
- Treffer gegen eine Eskortschiffschwadron werden so verteilt, dass nur solche Schiffe Treffer erhalten, sie tatsächlich in Reichweite, Feuerbereich etc. sind. Allerdings werden von diesen Schiffen wenn möglich alle getroffen. Dies gilt auch für Treffer, die Eskortschiffschwadronen beim Flug durch Asteroidenfelder erleiden, und ebenso für Treffer durch Novakanonen: nur Schiffe, die tatsächlich von der Schablone betroffen sind, erleiden auch entsprechend Treffer.
- Schiffe in einer Schwadron aus Großkampfschiffen dürfen sich nach einem Test auf den eigenen Moralwert zu Beginn der Bewegungsphase von der Schwadron lösen. Gelingt dies, darf das ausgescherte Schiff noch im selben sowie in den folgenden Spielzügen versuchen, einen taktischen Rückzug einzuleiten, indem es entweder einen weiteren Moralwertest ablegt oder sich der nächsten Spielfeldkante nähert. Es darf keine Sonderbefehle erhalten, inklusive Kollisionsalarm!

Taktischer Rückzug

- Schiffe, die sich aus irgendwelchen Gründen vom Spielfeld bewegen, zählen als zurückgezogen. Das heißt: Sie haben einen taktischen Rückzug unternommen und dürfen nicht zurück ins Spiel.
- Wenn ein Schiff seine Schwadron verlässt, muss die komplette Schwadron im selben und in folgenden Spielzügen ebenfalls versuchen, entsprechend den normalen Regeln den taktischen Rückzug anzutreten. Dies gilt für alle Arten von Schwadronen. Insbesondere soll die Regel Eskortschiffschwadronen davon abhalten, ein oder zwei Schiffe, welche die Siegespunkte sichern, ausscheren zu lassen, während der Rest eine Suizidattacke startet. Wenn sich Großkampfschiffe erfolgreich aus einer Schwadron zurückgezogen haben (s.o.) gilt dies nicht für sie (nur dann!).
- Ein Schiff, das sich zurückgezogen hat, zählt zu 10% als zerstört, bzw. zu 25%, sofern es beschädigt wurde. Diese Punkte zählen NICHT zu den 25% Siegespunkte, die am Spielende für verbliebene beschädigte Schiffe vergeben werden. Ein Spieler erhält nur dann 50% Siegespunkte (und +1 Ruhm), wenn das Schiff als Wrack im Spiel verbleibt und der Sieger das Spielfeld eingenommen hat, wie auf Seite 66 im Regelbuch beschrieben wird.

Kosmische Phänomene und Himmelskörper

- Sonnenstürme treten nun nur einmal pro Spiel auf. Werden mehrere Phänomene per Zufall generiert, bedeutet dies nur, dass die Wahrscheinlichkeit steigt. Das heißt, du würfelst vor jedem Spielzug eine Anzahl an W6, entsprechend der Häufigkeit des Phänomens, die vor dem Spiel ermittelt wurde. Allerdings tritt das Phänomen maximal einmal pro Spiel auf.
- Schiffe dürfen weder in Asteroidenfelder hinein, noch aus ihnen heraus schießen. Befinden sich zwei verfeindete Schiffe im selben Asteroidenfeld, dürfen sie allerdings aufeinander schießen, solange sie nicht Kollisionsalarm gegeben haben oder beschädigt sind. Die Feuerkraft/Stärke der Waffen wird dann auf die Hälfte reduziert und die Reichweite auf 10 cm beschränkt. Torpedos und Novakanonen dürfen nicht abgefeuert werden.
- Kostenlose Drehungen durch Gravitationsfelder dürfen auch dann durchgeführt werden, wenn das Schiff von sich aus nicht wenden darf, zum Beispiel mit den Sonderbefehlen *Zielerfassung aktiviert* oder *volle Kraft voraus*.

Transportschiffe und planetare/orbitale Verteidiger

- Orbitale Verteidiger und Schiffe, die als Verteidiger gewertet werden, dürfen in Schwadronen organisiert werden. Verteidiger mit Schadenskapazität 1 dürfen maximal aus sechs Verteidigern bestehen; Verteidiger mit höherer Schadenskapazität dürfen Schwadronen aus maximal vier Verteidigern bilden.
- Schiffe, die unter planetare Verteidiger fallen, wie zum Beispiel Panzerboote, besitzen keinen Moralwert, genau wie gewöhnliche orbitale Verteidiger. Das bedeutet, dass sie keine Sonderbefehle erhalten dürfen, auch nicht Kollisionsalarm. Da sie jedoch mit den Örtlichkeiten ihres Systems vertraut sind, bestehen sie alle Moralwerttests, die sie zum Navigieren benötigen, beispielsweise beim Flug durch Asteroidenfelder. Diese Regel gilt jedoch nicht für Schiffe, die lediglich für Beschuss als Verteidiger gelten, sonst aber nicht den Einschränkungen für planetare Verteidiger unterliegen (Ork Brokk'nz, Kroot Kriegssphären etc.), es sei denn, sie dürfen laut Flottenliste als planetare Verteidiger eingesetzt werden.
- Ein schweres Transportschiff zählt als nur ein Transportschiff, wenn es beschädigt wird, auch in Szenarios, wo es sonst als zwei Schiffe zählt.
- Jedes Spezialtransportschiff (bewaffnete Frachter, schnelle Klipper etc.), das nur als halbes Transportschiff bei der Siegespunktberechnung zählt, bringt auch nur 1 Landungspunkt. Schwere Transportschiffe bringen 4 Landungspunkte, bzw. 2 wenn sie beschädigt sind.
- Q-Schiffe besitzen 2 Schilde in ihrem Profil, ohne zusätzliche Punkte bezahlen zu müssen.

Imperiale -, Space Marine - und Chaosflotten

- Beim Einsatz einer Chaosflotte des 12. Schwarzen Kreuzzugs (Invasionsflotte im Gothic-Sektor, RFG Buch S. 128) darf ein Spieler einen Aufstrebende Champion für ein ihn verstärkendes, neues Schiff kaufen, um einen verlustig gegangenen Aufstrebenden Champion zu ersetzen. Die Beschränkung auf drei (lebende) Champions bleibt weiterhin erhalten.
- Schiffe, die ihre Flughangars auf Thunderhawks umrüsten, dürfen AUSSCHLIESSLICH Thunderhawks einsetzen. Zudem wird die Kapazität der Hangars halbiert (ggf. aufrunden).
- Die Profile für Space Marine Angriffskreuzer (S. 23) und Rapier-Fregatten (S. 25) in Armada ersetzen die bisher verwendeten Profile.

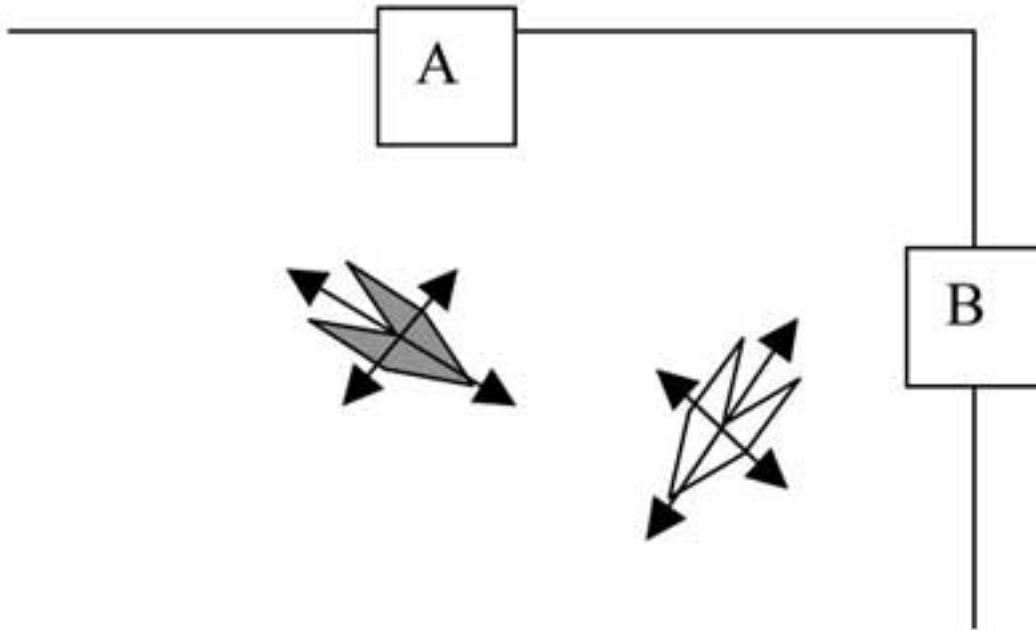
- Space Marine Schlachtkreuzer dürfen nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben, egal mit welchen Upgrades sie ausgerüstet sind.
- Imperiale Kreuzer mit einer 6+ Bugpanzerung und Rammsporn dürfen ihn für +5 Punkte zu einem Energierammsporn aufrüsten, der +1W6 beim Rammen verleiht, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen.
- Das Apokalypse Schlachtschiff kostet 365 Punkte, der Fehde Panzerkreuzer kostet 220 Punkte.
- Warp-Emitter, die Schilde ignorieren, sowie alle anderen Waffen mit diesem Effekt, ignorieren auch Holofelder und alle sonstigen Schutzmechanismen, zum Beispiel Rüstungswürfe, Sporen etc.
- Das Armageddongeschütz des Planetenkillers unterliegt nicht den üblichen Einschränkungen für Exterminatorwaffen (beschrieben im Szenario Exterminatus), wenn es im Szenario Exterminatus eingesetzt wird. Sobald es in den niederen Orbit eintritt, darf es 90 cm weit schießen und benötigt keine 4+ zum Treffen.
- Sämtliche für Schlachtschiffe geltenden Einschränkungen gelten auch für den Planetenkiller. Das bedeutet, dass du mindestens 1.000 Punkte benötigst UND ihn zum Limit der Schlachtschiffen rechnen musst, wie in der Flottenliste beschrieben ist.
- Solange sich ein Dämonenschiff nicht vollständig im Realraum materialisiert hat, darf es sich weder bewegen, noch schießen, noch entern oder sonst irgendwelche Aktionen unternehmen. Allerdings treten eventuelle Effekte durch Chaosmale sofort in Kraft. Andererseits darf es dann aber auch nicht beschossen, gerammt etc. werden.
- Materialisiert sich ein Dämonenschiff in Kontakt mit Himmelskörpern oder kosmischen Phänomenen (Asteroidenfelder, Gaswolken etc.), wird es vor seiner Bewegungsphase davon betroffen.

Eldar- und Dark-Eldar-Flotten

- Holofelder und Schattenfelder wirken auf dieselbe Art und Weise. Sie schützen gegen ALLE Stärke-basierenden Waffen, Novakanonentreffer, Flugkörper, Rammen und Enteraktionen jedweder Art. Sie schützen NICHT vor Treffern durch Himmelskörper oder anderen Flächeneffekten wie Warpkernexplosionen, „Nightmare Fields“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) der Necrons, dem Mal des Slannesh etc.
- Eldar und Dark Eldar müssen sich für Kollisionsalarm entscheiden, BEVOR sie für ihr Holofeld würfeln.
- Wenn Holofelder gegen Schaden zulässig sind (nicht bei Waffen, die die

Feuerkrafttabelle verwenden), würfelst du einmal pro erfolgreichen Treffer. Also nur einmal gegen Novakanonentreffer, einmal gegen einen Rammangriff, einmal gegen jeden Treffer durch Flugkörper etc.

- Gegen Feuerkraft-basierende Waffen bewirken Holofelder nur eine Spaltenverschiebung nach rechts auf der Feuerkrafttabelle, es sei denn, es werden explizit weitere Auswirkungen angegeben. Wird ohnehin die Spalte ganz rechts verwendet, bewirkt das Holofeld keine weitere Spaltenverschiebung.
- Wenn der der Sonnen zugewandte Bereich ermittelt wird, verwendest du die Himmelsrichtungen an Stelle der Feuerbereiche. Wo zwei Richtungen zur Sonne weisen, zählt der Bereich als zur Sonne gewandt, der am weitesten entfernt ist (bzw. am weitesten weg zeigt) von einer der beiden Ecken der Sonnenseite. Siehe folgendes Diagramm.



Beispiel: Wenn die Spielfeldkante A die Sonnenseite darstellt, hat Grau die Sonne im Rücken und Weiß in der Seite. Ist B die Sonnenseite, hat Grau die Sonne von vorne, während Weiß die Sonne im Seitenbereich hat.

- Haben Eldarschiffe die Zielerfassung aktiviert, dürfen sie sich in KEINER ihrer beiden Bewegungsphasen drehen.
- Eldar- und Dark Eldar Schiffe ignorieren die Auswirkungen jeglicher Himmelskörper und kosmischer Phänomene (auch Sonnenstürme), wenn ihnen ein Moralwerttest gelingt. Eskortschiffe haben einen

kostenlosen Wiederholungswurf. Wenn ein Eldarschiff einen Sonnensturm übersteht, wird es mit dem Heck zur Sonnenseite positioniert und 2W6 cm von der Sonnenseite weg bewegt. Diese Fähigkeit bleibt unbeeinflusst von Negativmodifikationen durch Strahlungswellen. Moralwerttests in Asteroidenfeldern werden anders als bei anderen Flotten nicht modifiziert.

- Ein Eldarschiff, das ein gegnerisches Schiff entern will, darf dies zu Beginn beider Bewegungen tun. Es darf jedoch nicht schießen oder Flugkörper entsenden, wenn es anschließend entern möchte. Wenn es in der Bewegungsphase entert, darf es keine zweite Bewegung durchführen.
- Der Dark Eldar Folter-Kreuzer besitzt einen unmodifizierten Wert von 210 Punkten, nicht 130 Punkten. Gemäß der Armada-Flottenliste sind Bugtorpedos ein optionales Waffensystem, das zusätzlich zu den Waffenbatterien installiert wird. Die Waffenbatterien werden also nicht ersetzt, wie es bei anderen Upgrades üblich ist.
- Eldarschiffe dürfen nicht den Sonderbefehl *volle Kraft voraus* geben und somit auch nicht rammen. Dieses brachiale Manöver wäre ohnehin unangemessen für den Kampfstil und die Bauart der Eldarschiffe.
- Dark-Eldar-Bomber profitieren von allen Vorteilen der Eldarbomber.
- Schiffe der Dark Eldar verfügen über keine Mindestbewegung und müssen demnach nie den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* erteilen.
- Waffen der Eldar und der Dark Eldar, die normalerweise in der „Ziel nähert sich“-Zeile der Feuerkrafttabelle nachschlagen, verwenden gegen Verteidiger trotzdem die Spalte für Verteidiger.

Tyranidenflotten

- Tyranidensporen zählen sowohl als Schilde als auch als Abwehrtürme. **Pro Beschussmarke in Basekontakt wird der Trefferwurf einer Spore von 4+ auf 6+ erschwert.** Gegen Flieger, die ohnehin nur von Sechsen getroffen werden (z.B. Eldarflieger), haben Beschussmarken keine weitere Auswirkung.
- Schwarmschiffe der Tyraniden können Stärke-6-Torpedolafetten als optionale Bugbewaffnung einsetzen, müssen aber den im Armada-Ergänzungsband angegebenen Preis bezahlen (siehe Seite 91).
- Die Feuerkraft 8 x 30cm „pyro-acid batteries“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) im Profil der Tyranidenkreuzer auf Seite 88 im Armada-Ergänzungsband kosten +20 Punkte.
- Die Anzahl der Sporen reduziert die Bomberattacken, genau wie Abwehrtürme die Zahl der Bomberattacken reduzieren.

Beschussmarken haben keinen Einfluss darauf.

- Tyraniden-Flugkörper sind nicht von der Maximalbeschränkung für im Spiel befindliche Flugkörper betroffen. Außerdem gehen Tyraniden-Flugkörper bei einem Pasch nicht aus.
- Tyraniden ignorieren bei Enteraktionen ALLE Beschussmarkeneffekte. Sie verlieren auch dann nicht den Schutz der Sporen, wenn sie sich zum Entern in direktem Kontakt mit einem Feindschiff befinden, an dem Beschussmarken platziert sind; platziere die Beschussmarken so, dass sie nur das gegnerische Schiff, nicht aber das Tyranidenschiff berühren.
- Obgleich Tyraniden Beschussmarkeneffekte ignorieren, tut das geenterte Schiff dies nicht. Tyraniden erhalten also den +1 Bonus, wenn das Feindschiff Beschussmarken in Basekontakt hat.
- Tyranidenschiffe mit zwei Paar „massive claws“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) **würfeln 4W6 zum Treffen. Klammern sie sich erfolgreich am Gegner fest (was recht wahrscheinlich ist), würfeln sie wie üblich in der Endphase ein zweites Mal, wodurch sie maximal einen weiteren Schadenspunkt verursachen können** (siehe Seite 84 im Armada-Ergänzungsband).
- Schwarmschiffe (Hive Ship) der Tyraniden erhalten nicht länger kostenloses Bioplasma, wie im Profil auf Seite 87 beschrieben ist.
- Tyraniden-Flieger gibt es nur als Jäger und Enterboote. Da sie keine Bomber besitzen, können Tyraniden auch keine Torpedobomber einsetzen.
- Da Kraken nicht über Sporen verfügen, können sie auch nicht das Upgrade zusätzliche Sporenzysten erhalten.

Necronflotten

- „Particle Whips“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) ignorieren Schilde, Holofelder sowie sonstige Schutzvorrichtungen, die analog funktionieren (z.B. Sporen der Tyraniden) bei einem Trefferwurf von 6. Ansonsten werden sie wie normale Lanzen behandelt.
- Die Siegespunkte für Necrons auf Seite 74 im Armada-Ergänzungsband ersetzen die bisherigen Übergangsregelungen.
- Der „Star Pulse Generator“ (Regeln sind noch nicht im Deutschen verfügbar) wirft gegen jedes Schiff in Reichweite separat einen W6. Gegen jeden Flugkörper (nicht Wellen!) wird ebenfalls einzeln gewürfelt (Treffer bei 4+). Holofelder schützen nicht gegen den „Star Pulse Generator“.
- Necronwaffen, die jedes Ziel als „nähert sich“ behandeln, verwenden

gegen Verteidiger trotzdem die Spalte für Verteidiger.

Orkflotten

- Torpedobombaz kosten +10 Punkte pro Hangar, basierend auf der größtmöglichen Flugkörperkapazität des Schiffs. Das heißt, dass ein Waaaghkreuzer +40 und ein Space Hulk +160 Punkte für Torpedobombaz bezahlen muss.
- In den Sonderregeln für das Todbringa-Schlachtschiff (Armada-Ergänzungsband, S. 64) müssen die Zusatzkosten für Torpedobombaz +40 Punkte betragen.
- Torpedobombaz für Gorbags Rache kosten +80 Punkte (Armada-Ergänzungsband, S. 65)
- Torpedobombaz für die Slamblasta kosten +40 Punkte (Armada-Ergänzungsband, S. 66).
- Torpedobombaz für die Kroolboy kosten +40 Punkte (Armada-Ergänzungsband, S. 67).
- Torpedobombaz für den Hammer-Schlachtkreuzer kosten +40 Punkte (Armada-Ergänzungsband, S. 68).
- Jedes Orkschiff mit Torpedowerfer darf für +5 Punkte Entertorpedos erhalten, auch wenn diese Option nicht im entsprechenden Eintrag vermerkt ist. Ein Space Hulk darf Entertorpedos für +15 Punkte erhalten.
- Torpedobombaz dürfen sich nicht mehr wie Jäger verhalten und andere Flugkörper abfangen. Außerdem wird ihre Geschwindigkeit auf 20 cm herabgesetzt.