

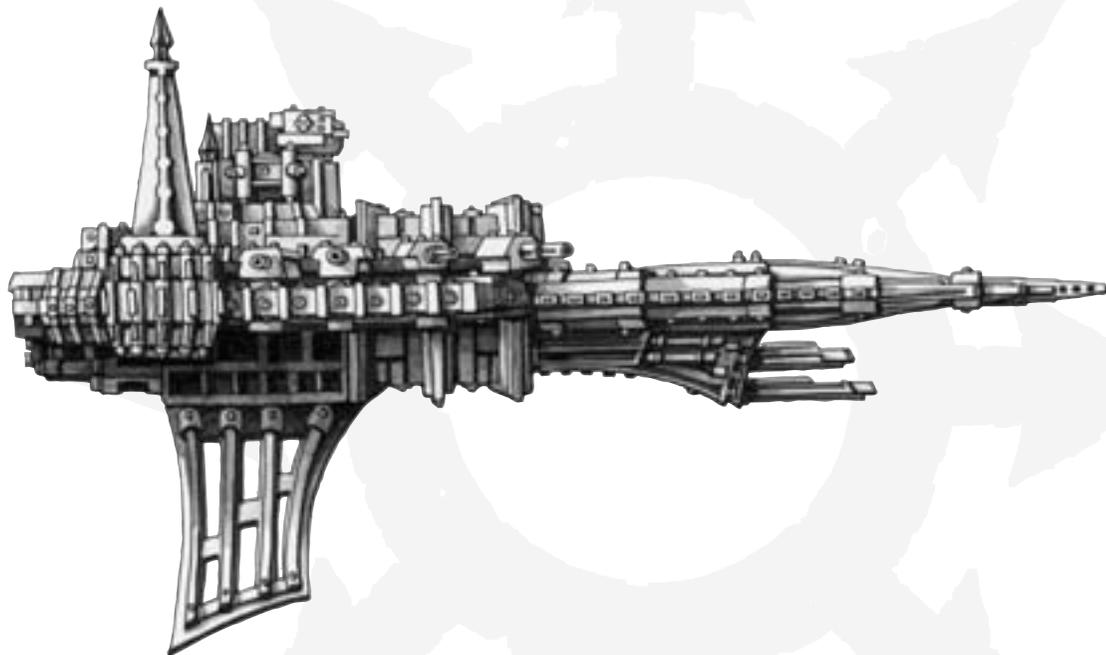
DIE VERRÄTERFLOTTEN

CHAOSSCHIFFE

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

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyrannen, 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, wie zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

DER PLANETENKILLER 505 Punkte



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

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

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

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

„Und somit schließen wir, dass eine solche Maschine nicht existieren kann, und dass jeder, der Gegenteiliges behauptet, getäuscht wurde.“

Es konnte weiterhin nachgewiesen werden, dass die Zerstörungen auf der Oberfläche von Kharlos II das Ergebnis seismischer Aktivitäten sind.

– Abschlussbericht über die Zerstörung auf Kharlos II, vorgelegt vom imperialen Ausschuss für Moralische Wahrheit

SONDERREGELN DES PLANETENKILLERS

DIE ARMAGEDDONKANONE

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

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

DER PLANETENKILLER IM EXTERMINATUS-SZENARIO

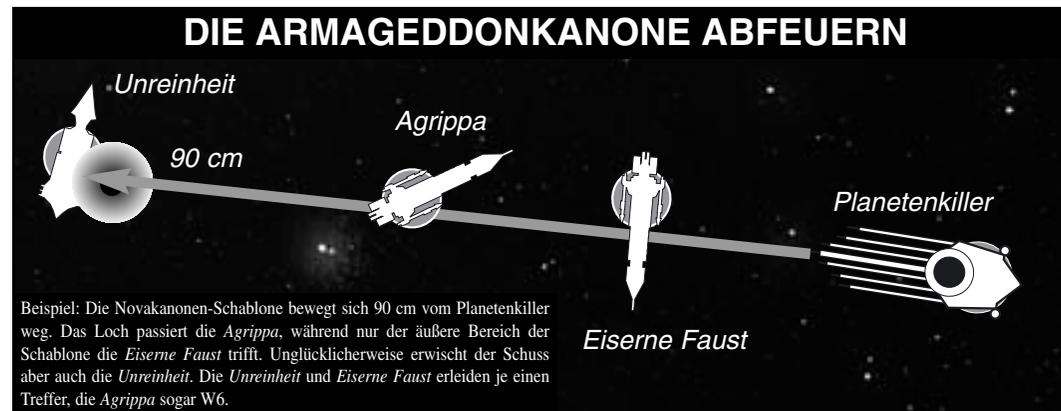
Der Planetenkiller – sein Name lässt es vermuten – ist speziell für den Angriff auf Planeten konstruiert und besonders gut für das Exterminatus-Szenario geeignet. Ist die Chaosflotte der Angreifer, kannst du den Planetenkiller an Stelle spezieller Exterminatus-Schiffe oder einer Schwarzen Festung einsetzen.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

DER PLANETENKILLER IN ANDEREN SZENARIOS

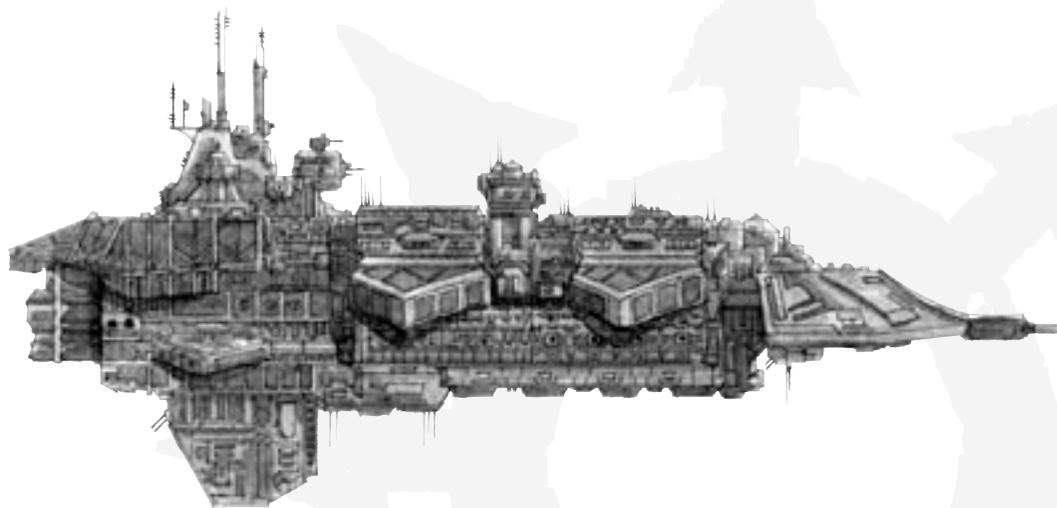
Der Planetenkiller tritt äußerst selten bei gewöhnlichen Flottenbegegnungen in Erscheinung, viel häufiger hingegen in besonderen Szenarios. Meist ist der Planetenkiller selbst Anlass für eine Schlacht. Das Szenario drei, Überfall, eignet sich zum Beispiel gut: Der Chaosspieler übernimmt die Rolle des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

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

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



CHAOS RETALIATOR-PANZERKREUZER 275 Punkte



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

BERÜCHTIGTE SCHIFFE

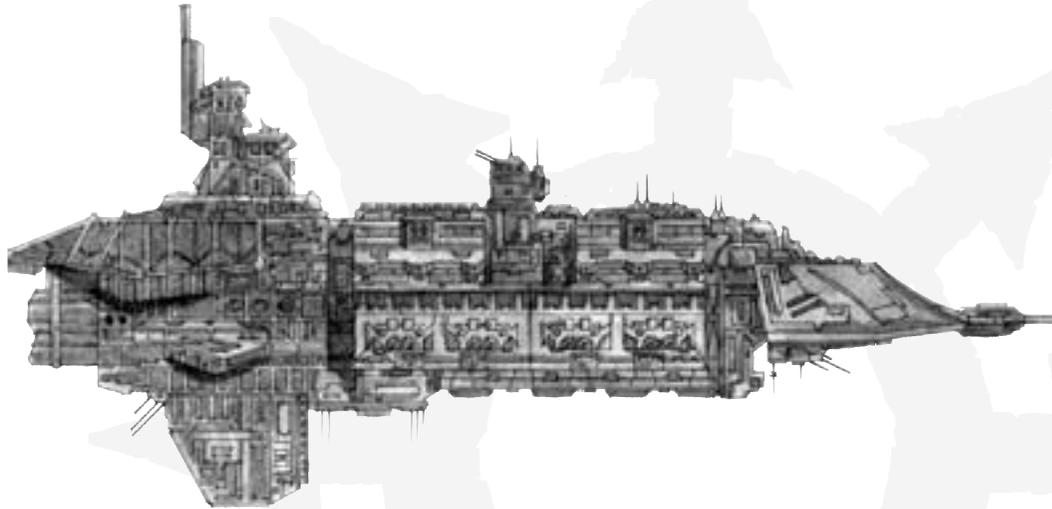
Feindfluch

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

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

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

CHAOS EXEKUTOR-PANZERKREUZER 210 Punkte



BERÜCHTIGTE SCHIFFE

Königsblut

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

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

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

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

DÄMONENSCHIFFE

Besessene Schiffe des Chaos

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

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

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

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

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

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

Dämonenschiffe bauen

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

DÄMONENSCHIFFE BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

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

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

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

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

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

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

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

SONDERREGELN DER DÄMONENSCHIFFE

AUSTRITT AUS DEM WARP

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

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

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

DÄMONENSCHIFFE IM SPEKTRALSTADIUM

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

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

SPUKERSCH EINUNG

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

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

1,2 oder 3	Keine Veränderung
4 oder 5	+1 Punkt SK
6	+2 Punkte SK

Addiere +1 bei Schlachtschiffen.

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

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

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

ABADDON DER VERNICHTER

Geißel des Gothic-Sektors

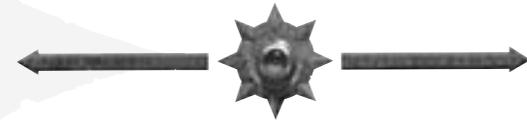
Abaddon war zweifellos die treibende Kraft hinter dem Schwarzen Kreuzzug, der zwischen 142.M41 und 160.M41 im Gothic-Sektor wütete. Welche Mittel er anwandte, um die Flotten der zahllosen Kriegsherren des Chaos um sich zu sammeln, ist bis heute unbekannt. Doch selbst seine übernatürlichen Führungsqualitäten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

Vor über 10.000 Jahren, während des Großen Kreuzzugs, eroberte Abaddon, damals Space Marine

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

Zehn Jahrtausende lang hat Abaddon jede Gelegenheit genutzt, das Imperium anzugreifen und Tod und Verderben über ein Reich zu bringen, das er einst selbst mit errichtet hatte. Der Gothic-Krieg ist

eines der jüngsten Werke Abaddons übler Mächenschaften, keineswegs jedoch sein einziges. Während des Gothic-Kriegs befehligte Abaddon persönlich die meisten Einsätze des Planetenkillers; der Vernichtung in der Schlacht auf Kharlos II konnte er allerdings entgehen.



ABADDON ALS FLOTTENKOMMANDANT

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

Moralwert: 10

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

Wiederholungswürfe: 1 pro Spielzug

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

SONDERREGELN

Folgende Sonderregeln kommen für Abaddon und sein Schiff zum Tragen:

Enteraktionen

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

Sabotageaktionen

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

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

- wird Roboute Guillaume zugesprochen, dem Primarch der Ultramarines

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

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

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

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

ABADDON DER VERNICHTER, KRIEGSHERR DES CHAOS



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

Ansprache des Heiligen Josephus, Apocalypt von Savaven

DIE VERRÄTERLEGIONEN

CHAOS SPACE MARINE FLOTTEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

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

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

CHAOS SPACE MARINES BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

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

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

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

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

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

„Warptriebwerke, JETZT!“

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



VERWENDUNG DER ARMADA-FLOTTENLISTE

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

SONDERREGELN DER CHAOS SPACE MARINES

CHAOS SPACE MARINE

BESATZUNG

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

Moralwert

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

Enteraktionen & Sabotageaktionen

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

Planetare Invasionen

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

Terminator-Teleportattacken

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

MALE DES CHAOS

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

Legionsflotten

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

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

Rivalität

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

Schwadronen aus Großkampfschiffen

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

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

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

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

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

ABADDONS 13. SCHWARZER KREUZZUG

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Kriegsherr

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

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

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

Abaddon

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

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

Chaoslords

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

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

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

vom Planetkiller abgefangener
Funkspruch

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

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

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

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

GROSSKAMPFSCHIFFE



0-1 Planetenkiller

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

Planetenkiller 505 Punkte

Schlachtschiffe

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

Inferno-Klasse 400 Punkte
Desolator-Klasse 300 Punkte

Panzerkreuzer

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

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

Schwere Kreuzer

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

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

0-12 Kreuzer

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

CHAOS SPACE MARINE BESATZUNG

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

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

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

DÄMONENSCHIFFE

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

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

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

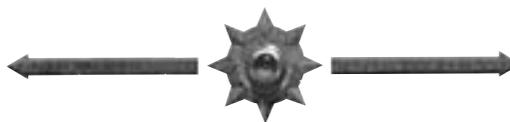
Jedes Dämonenschiff darf außerdem ein Mal des Chaos erhalten. Es hat dieselben Auswirkungen und Kosten wie für gewöhnliche Schiffe.

ESKORTSCHIFFE

Du darfst beliebig viele Eskortschiffe in deine Flotte aufnehmen.

Terror-Klasse45 Punkte
Fluch-Klasse40 Punkte
Zorn-Klasse30 Punkte

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



FLUGKÖRPER

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

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



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

Das Comm-Link schwieg, während Admiral Corran wartete.

„Scholar, beidrehen. Scholar?“

Dasselbe Schweigen.

„Scholar, könnt ihr mich hören? “

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

„Ziel erfasst, Admiral. Alle Waffen feuerbereit.“

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

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

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

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

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

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

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

„Was?! Scholar, was tut ihr da?“

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

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

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

