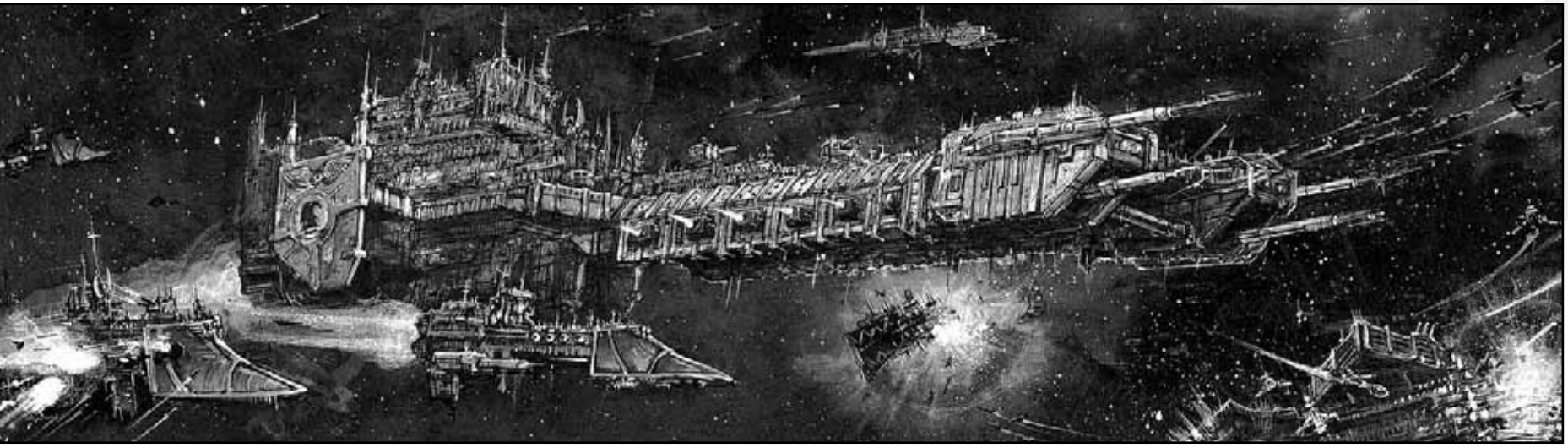
SPACE MARINE FLOTTEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Als Guillaume sich an die mühevolle Aufgabe machte, den Codex Astartes zu entwerfen, war die Funktion der Flotten des Adeptus Astartes so umstritten wie kaum ein anderer Punkt seines Plans. Für das zerrüttete Imperium, das noch immer unter den Nachwehen des Großen Bruderkriegs litt, war Gewaltenteilung eine wichtige Vorraussetzung für alle neu zu gründenden Militärorganisationen. In diesem Kontext ist auch der radikale Vorschlag verständlich, demzufolge Space Marines überhaupt keine interstellare Flotte besitzen sollten, sondern nur Raumtransporter, um innerhalb ihres Heimatsystems von einem Planeten zum nächsten zu gelangen. Dagegen protestierte Corax zusammen mit anderen Primarchen energisch und verwies darauf, dass vor allem der Mangel an gut ausgerüsteten Flotten eine effektive Bekämpfung der Häretiker behindert habe, wie beispielsweise auf Istvaan V, wo seine Legion festsaß und von Horus' Verrätern dezimiert werden konnte. Letztlich einigte man sich auf einen Kompromiss, wonach die Space Marine Schiffe primär Transport- und keine Kriegsschiffe sein sollten, ausgelegt in erster Linie für planetare Invasionen. Nur Eskortschiffe durften die Rolle reiner Kriegsschiffe übernehmen, während die größeren Schlacht- und Angriffskreuzer primär als Invasionsunterstützung dienen sollten. Auf diese Weise konnte eine Space Marine Flotte nie zu einer ernsten Gefahr für eine entschlossene Armada der Imperialen Flotte werden. Die Formulierung der „primären" Funktion sorgte unausweichlich für freie Auslegungen, sodass es heute Orden gibt, deren Flotten vielseitiger und schlagkräftiger sind als es der Imperialen Flotte lieb ist.

Anders als die Schiffe der Imperialen Flotte haben Schiffe der Space Marines recht wenig Besatzung. Ein Space Marine ist zu wertvoll, um ihn zum Bemannen einer Kanone oder Überwachen eines Monitors zu verschwenden, deshalb sind meist nur die Offiziere an Bord Space Marines, sowie die Techmarines, welche die Reaktoren überwachen und andere Kontrollaufgaben übernehmen. Fast alle Schiffssysteme werden von Servitoren bedient und überwacht, Cyborgs, die mit den Waffensystemen, Triebwerken und Kommunikationseinrichtungen fest verbunden sind. Es befinden sich außerdem einige Hundert Ordensbedienstete an Bord, die für die Reinigung und Instandhaltung des Schiffs sowie Bedienung der Space Marines bei ihren Mahlzeiten und andere ehrbare Aufgaben zuständig sind. Diese Diener stammen vom Heimatplaneten des jeweiligen Ordens oder der von ihm geschützten Enklave. Viele sind Novizen oder Anwärter, die eine Prüfung während der Rekrutierung oder des Trainings nicht bestanden haben. Ihren übermenschlichen Herren gegenüber sind sie fanatisch loyal und unterwiesen in vielen der simpleren Riten ihres Ordens. Obwohl sie nur Menschen sind, profitieren sie doch von herausragendem Training und dem Zugang zu besseren Waffen, als man sie gewöhnlich auf Schiffen findet, was sie bei Enteraktionen zu ernst zu nehmenden Gegnern macht, selbst ohne die Unterstützung ihrer genetisch modifizierten Meister.



© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

SPACE MARINE MORALWERT

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

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

ENTER- & SABOTAGEAKTIONEN

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

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

PLANETARE INVASIONEN UND EXTERMINATUS

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

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

SPACE MARINE WAFFEN

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

Bombardementgeschütze

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

Sonderregeln: Bombardementgeschütze schießen wie Waffenbatterien, mit zwei Ausnahmen:

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

„Eine typische Offensive gegen einen von Rebellen oder Außerirdischen gehaltenen Planeten beginnt mit der Ankunft von Angriffsraumschiffen, die anwesende Defensivschiffe ausschalten. Anschließend werden orbitale Verteidigungssysteme sowie Abwehranlagen auf dem Planeten vernichtet. Bevorzugt landen Space Marines direkt auf dem Planeten, besonders wenn die System-verteidigung schwach oder unter der Kontrolle aliierter Streitkräfte ist, um Feindstreitkräfte überraschend zu treffen und ihr plötzliches Erscheinen entscheidend zu nutzen.
Ich möchte abschließend zusammenfassen, daß das Adeptus Astartes über starke Flottenverbände verfügt, die selbst stark befestigte Systeme einnehmen können. Während eines Flottengefechts wären sie allerdings der Imperialen Raumflotte gegenüber im Nachteil, da ihre Schiffe auf planetare Invasionen ausgelegt sind. Die Space Marines werden sich aber nur in Ausnahmefällen auf ein solches Gefecht einlassen und statt dessen eher Handelsrouten, Raumdocks und andere verwundbare Einrichtungen angreifen."

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

FLUGKÖRPER

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

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

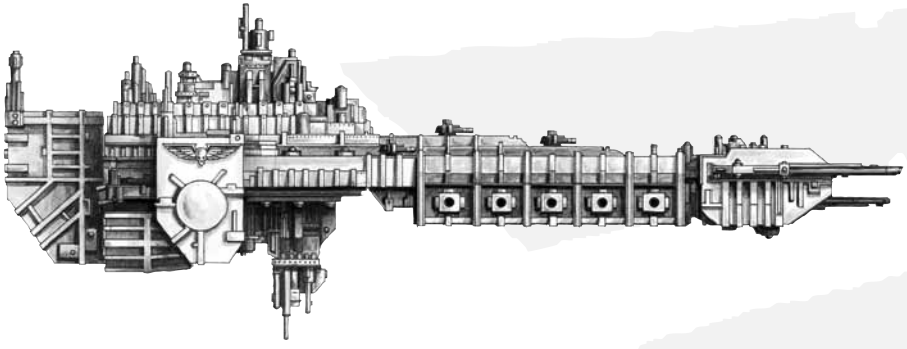
Es gibt keine Sonderregeln für Landungskapseln, diese wurden bei den Sonderregeln für planetare Invasionen bereits berücksichtigt.

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

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

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

SPACE MARINE SCHLACHTKREUZER . . . . . 425 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20cm	45°	3	6+	3

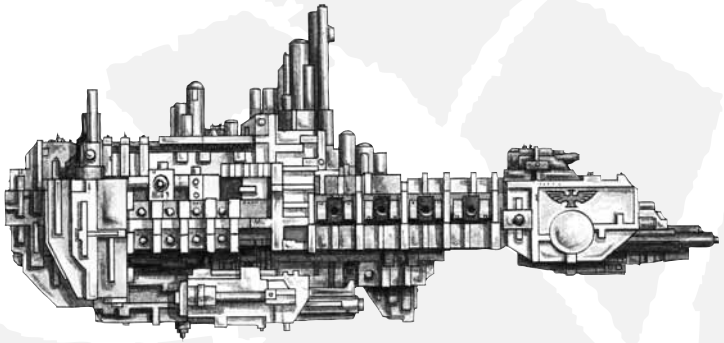
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Waffenbatterie – Backbord	45 cm	12	Links
Waffenbatterie – Steuerbord	45 cm	12	Rechts
Flughangars – Bug	Thunderhawk: 20 cm	3 Schwadronen	-
Torpedolafette – Bug	Geschwindigkeit: 30 cm	6	Front
Bombardementgeschütz – Deck	30 cm	8	Links/Front/Rechts

Die meisten Orden besitzen nur zwei bis drei Schlachtkreuzer. Es sind gewaltige Schiffe, die nur für einen Zweck konzipiert wurden.
Wie zu erwarte, ist dieser Schiffstyp auf die Nahunterstützung für Landungsaktionen ausgelegt und verfügt daher über zahlreiche Bombardementgeschütze und Torpedolafetten. Ein beträchtlicher Teil des Rumpfraums wird von Hangars für leichte Raumtransporter und Landungskapseln eingenommen. Beobachtungen legen nah, dass bis zu drei Kompanien zur gleichen Zeit transportiert und simultan abgesetzt werden können. Schlachtkreuzer sind äußerst schwer gepanzert und durch Schilde geschützt, vermutlich damit sie planetare Verteidigungseinrichtungen unbeschadet überwinden kann, ohne dass die Fracht bedroht ist. Falls es zu Enteraktionen kommt, stellt der Schlachtkreuzer natürlich einen besonders Furcht erregenden GEegner dar.
Anmerkung: Schlachtkreuzer sind schwerfällige Schiffe und können deshalb nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

BERÜHMTE SCHIFFE
Bestrafer, Erlöser (Exorcists)
Schwert der Wahrheit (White Consuls)

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

SPACE MARINE ANGRIFFSKREUZER . . . . . 145 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Kreuzer/6	25cm	90°	1	6+	2

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Waffenbatterie – Backbord	30 cm	4	Links
Waffenbatterie – Steuerbord	30 cm	4	Rechts
Torpedolafette – Bug	Thunderhawk: 20 cm	2 Schwadronen	–
Bombardementgeschütz – Bug	30 cm	3	Front/Links/Rechts

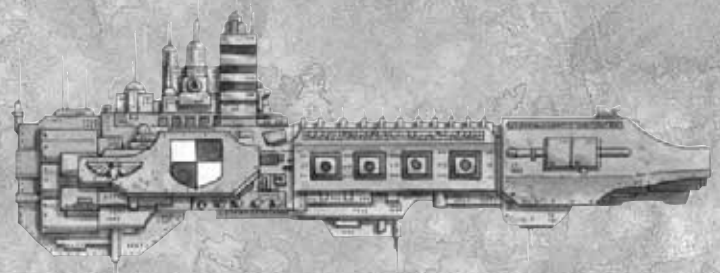
Während ein Space Marine Orden seine Schlachtkreuzer nur selten einsetzt, sind die Angriffskreuzer des Adeptus Astartes ein häufigerer aber immer noch ungewöhnlicher Anblick. Die bloße Ankunft dieser Schiffe in einem System reicht oft aus, um eine Rebellion zu beenden, denn die Space Marines schlagen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

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

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

BERÜHMTE SCHIFFE DES GOTHIC KRIEGES

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



Grey Knights Angriffskreuzer

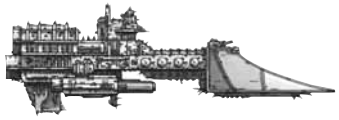
ANGRIFFSKREUZER

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

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

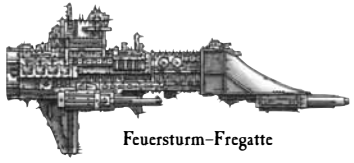
© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

SPACE MARINE JAGDKREUZER . . . . . Punkte: variabel



Gladius-Fregatte

Kobra-Zerstörer



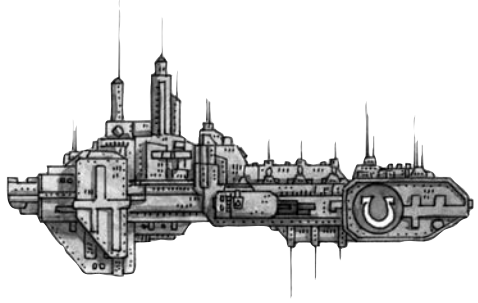
Feuersturm-Fregatte

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

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

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

JÄGER-ZERSTÖRER . . . . . 40 Punkte



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

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	35 cm	90°	1	5+	1

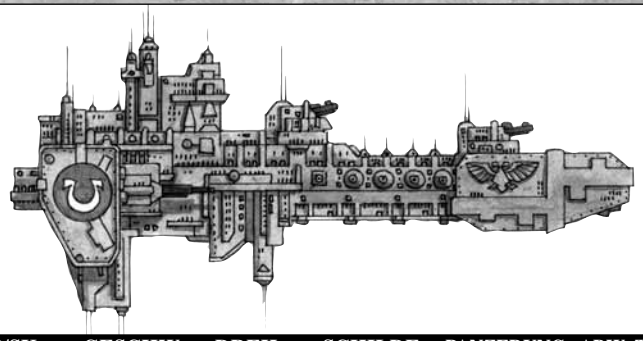
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Torpedolafette	30 cm	2	Front
Waffenbatterie	30 cm	1	Front/Links/Rechts

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

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

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

RAPIER–FREGATTE . . . . . 45 Punkte



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

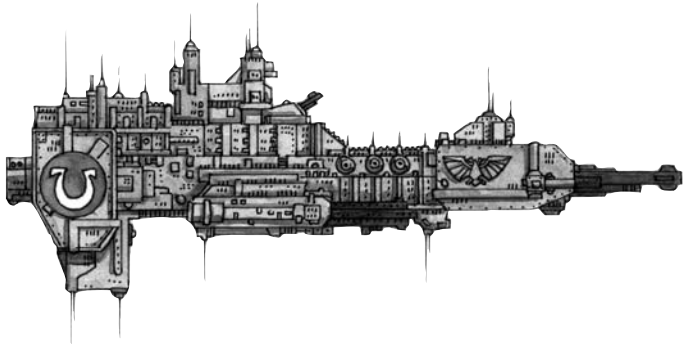
TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	30 cm	90°	1	5+	2

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Waffenbatterie	30 cm	4	Front/Links/Rechts

Wir werden nicht ruhen, solange auch nur ein einziger Verräter atmet!

Captain Leitz von den Exorcists

NOVA–FREGATTE . . . . . 50 Punkte



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

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABW.-TÜRME
Eskort/1	35 cm	90°	1	5+	1

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Lanzenbatterie	30 cm	1	Front/Links/Rechts
Waffenbatterie	30 cm	2	Front/Links/Rechts

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

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

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.

ADEPTUS ASTARTES FLOTTENKAPAZITÄTEN IM GOTHIC-SEKTOR, SEGMENTUM OBSCURA

27. Bariel, IR 11.752

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

ASTARTES SCHIFFSKLASSEN

Ordensraumfestungen

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

Schlachtkreuzer

Schlachtkreuzer wurden in Verbindung mit nahezu jedem größeren Einsatz des Astartes gesichtet, so auch kürzlich beim Scylla-Zwischenfall. Bei diesem Einsatz fing ein Schlachtkreuzer des Harbinger Ordens, den ich als die *Erbarmungsloser Zorn* identifizieren konnte, die *Scylla* ab und gab einige verheerende Salven ab. Die *Erbarmungsloser Zorn* erlitt Augenzeugenberichten zufolge schweren Maschinenschaden durch wiederholte Jägerangriffe, blieb ansonsten allerdings unbeschädigt. Falls die *Erbarmungsloser Zorn* ein typisches Beispiel für diese Flotteneinheit des Astartes darstellt, können die folgenden Schlüsse gezogen werden: Wie zu erwarten war, ist der Schiffstyp auf die Nahunterstützung bei Landungsaktionen ausgelegt und verfügt daher über zahlreiche Bombardementtürme und Torpedorohre. Eine beträchtliche Menge des Rumpfraums wird von Docks für leichte Intrasystemschiffe und Landungskapseln eingenommen. Beobachtungen legen nah, dass bis zu drei Kompanien zur gleichen Zeit transportiert werden können.

Das Schiff ist äußerst schwer gepanzert und durch Schilde geschützt, vermutlich damit es planetarische Verteidigungseinrichtungen unbeschadet überwinden und seine Fracht schützen kann. Die *Erbarmungsloser Zorn* war offensichtlich „langsam und sehr gemessen in ihren Bewegungen", was darauf hindeutet, dass die Triebwerksstärke im Verhältnis zur Masse relativ gering liegt, obwohl dies auch auf den Schaden durch die Jägerangriffe zurückzuführen sein könnte. Im direkten Zweikampf würde ich dieses Schiff als vergleichbar mit einem Schlachtschiff der Imperator-Klasse einstufen, wobei seine niedrigere Beschleunigung und kurzreichenden Waffen durch die überlegene Panzerung und Schilde aufgewogen werden. Falls es zu Enteraktionen kommt, stellt der Schlachtkreuzer natürlich einen besonders furchterregenden Gegner dar.

Zu meinem Bedauern war es mir nicht möglich, definitive Informationen über die Anzahl der im Einsatz befindlichen Schlachtkreuzer zu erlangen, doch ich konnte achtundzwanzig unterschiedliche Berichte über Zwischenfälle mit ihrer Beteiligung über die letzten zwanzig Jahre im Segmentum ausfindig machen. Anhand dieser Berichte gelang es mir, elf verschiedene Schiffe zu identifizieren, von denen fünf im Gothic-Sektor auftauchten.

Angriffskreuzer

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

Flugkörper

Zusätzlich zu den standardmäßigen Raketen und Torpedos setzt das Adeptus Astartes drei Arten von Flugkörpern ein: Landungskapseln, Entertorpedos und Thunderhawk-Landungsschiffe. Landungskapseln sind einfache, ablative Kapseln, die in einem schnellen Fall auf einen Planeten zustürzen und dabei von einem Ring aus Bremsdüsen gesteuert werden. Sie ähneln im Einsatz sehr den üblichen Rettungskapseln gewöhnlicher Schiffe. Auf Larras Landing untersuchte Landungskapseln zeigten, dass sie fünf bis zehn Kämpfer unter äußerst spartanischen Bedingungen befördern.

Entertorpedos sind große, selbstlenkende Hohlgeschosse, die eine vergleichbare Anzahl von Truppen befördern und für Enteraktionen im Schiffskampf eingesetzt werden. Die Spitze des Torpedos enthält magnetische Klammern, Schockdämpfer und Explosivladungen, um die Außenhülle eines Zielschiffs zu durchbrechen. Sowohl in Landungskapseln als auch in Entertorpedos scheinen die Truppen während des Transports recht verwundbar zu sein, die Entdeckung dieser kleinen Fahrzeuge dürfte sich dagegen als schwierig erweisen, wodurch die Verteidigungsmaßnahmen auf den letzten Moment vor der Ankunft beschränkt würden.

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

MODUS OPERANDI

Trotz ihrer beträchtlichen Flottenkapazitäten sind die Schiffe der Space Marines in erster Linie auf den Transport, die Nachschublieferung und die Unterstützung der Bodentruppen ausgelegt. Eine typische Offensive gegen einen von Rebellen oder Aliens gehaltenen Planeten beginnt mit der Ankunft von Angriffskreuzern, welche die Schiffe des verteidigenden Systems attackieren und eliminieren und eventuell eine versteckte Operationsbasis in einem Asteroidenfeld oder auf einem kleinen Mond errichten, falls ein längerfristiger Feldzug zu erwarten ist. Die Angriffskreuzer bewegen sich dann weiter, um orbitale Verteidigungsanlagen zu neutralisieren und planetengestützte Verteidigungslasersilos und Raketenbunker auszuschalten. Orbitale Verteidigungsstationen werden geentert und eingenommen (wie bei Larras Landing, Bray, Magdelon, Vanaheim und vielen anderen Gelegenheiten), und dann gegen die Bodenverteidigungen gerichtet oder einfach zerstört. Danach noch einsatzfähige Bodenverteidigungen werden von Scouttrupps sabotiert oder von Sturmtruppen der Hauptstreitmacht eingenommen, die mittels Landungskapseln zum Einsatz kommen. Wenn die Verteidigungseinrichtungen des Planeten schwach oder noch in der Hand verbündeter Truppen sind, ziehen es die Space Marines vor, direkt auf der Oberfläche des Planeten zu landen, oft mitten in einem entscheidenden Gefecht, um den beträchtlichen Schockeffekt ihrer Ankunft voll ausnutzen zu können.

Neben des Transports und der Unterstützung von Bodentruppen unternehmen die Schiffe des Astartes auch Patrouillenoperationen, um ein System für einen begrenzten Zeitraum vor Piraten oder Überfällen zu schützen. Sie sehen dies allerdings offensichtlich als Aufgabe der Imperialen Flotte an, und Ordensmeister Verchen von den Iron Fists ging sogar so weit, uns für die Menge der Plünderer zu rügen, welche kürzlich das Purgatory-System und die Blockade um Dudzus durchbrachen.

Zusammenfassend würde ich schließen, dass das Adeptus Astartes über starke Flottenverbände befehligt, die selbst ein schwer verteidigtes System überwältigen können. Bei einer Flottenoperation wären sie vermutlich verglichen mit Imperialen Schiffen im Nachteil, weil sie primär auf Planetenlandungsaktionen ausgerichtet sind. Es ist jedoch unwahrscheinlich, dass das Adeptus Astartes sich außer unter den günstigsten Umständen auf einen Schiff-zu-Schiff-Kampf einlassen würde, und stattdessen gegen Schiffsrouten vorgehen und Dock- und andere verwundbare Anlagen attackieren würde. Ich bete dafür, dass sie immer auf unserer Seite bleiben mögen.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen 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.