

UM DIE STERNE ZU VEREINEN:

TAU-SCHIFFE



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

Kor'o Tau'n Viel

DIE TAU-FLOTTE

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

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

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

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

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

Die Tau waren technologisch gerade so weit, dass sie

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

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

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

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

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

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

Kor'o Tau'n Viel

DIE TAU'NKAMPAGNE

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

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

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

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

DER DAMOKLES KREUZZUG

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

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

„Alle Waffensysteme bereit, Zeit bis zum Abfangen!“

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

„Abfangen in 72.83 Centidec.“

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

SONDERREGELN DER TAU

WAFFEN DER TAU

Für Tau-Waffen gelten folgende Sonderregeln:

Abwehrtürme

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

Ionengeschütze

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

Massebeschleuniger-Batterien

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

Lenkraketenbeschleuniger

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

Andockpylonen

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

TAU-SYSTEME

Für Tau-Systeme gelten folgende Sonderregeln:

Schilde

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

Deflektorschilde

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

Feuerleitsysteme

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

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

Geschützmeister Dopem

ANMERKUNGEN

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

Kritische Treffer

Tau-Schiffe verwenden die normale Tabelle aus dem Regelbuch.

Moralwert

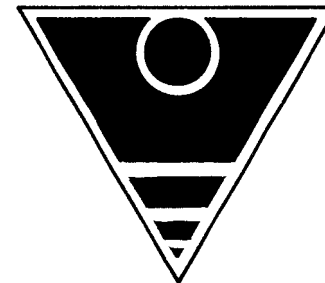
Tau-Schiffe verwenden auch die Standard-Moralwerttabelle.

Teleportattacken

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

Enteraktionen

Der Enterwert eines Tau-Schiffs entspricht der halbierten Schadenskapazität.



Anmerkung zur Waffenkonfiguration der Tau

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

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

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

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

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

* * * * *

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

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

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

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

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

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

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

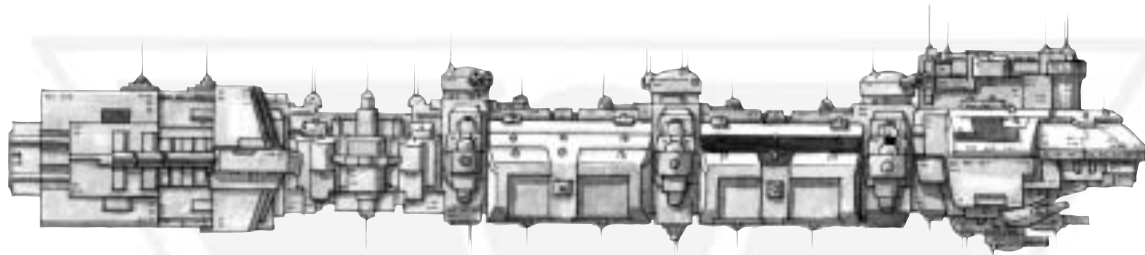
„Aber nicht doch, Admiral, Sie verstehen mich falsch. Ich habe Sie nicht eingeladen, um die Details des Waffenstillstands zu erörtern. Ihr Besuch ist ein Anliegen ihrer Besatzung, die übrigens eine sehr hohe Meinung von Ihnen hat. Sie wollen, dass wir Sie, Admiral, mit demselben Respekt behandeln. Sehen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

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

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

GAL'LEATH (ERKUNDER) STERNENSCHIFF

230 Punkte



GAL'LEATH, STANDARDKONFIGURATION VASH'YA Typ XXIII

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

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



BERÜHMTE SCHIFFE: DAL'YTH GAL'LEATH KESSAN

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

GAL'LEATH, EXPERIMENTELLE KONFIGURATION BOR'KAN Typ XXIV

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

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

BENENNUNG DER TAU-SCHIFFE

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

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

Das zweite Element bezeichnet die Schiffsklasse.

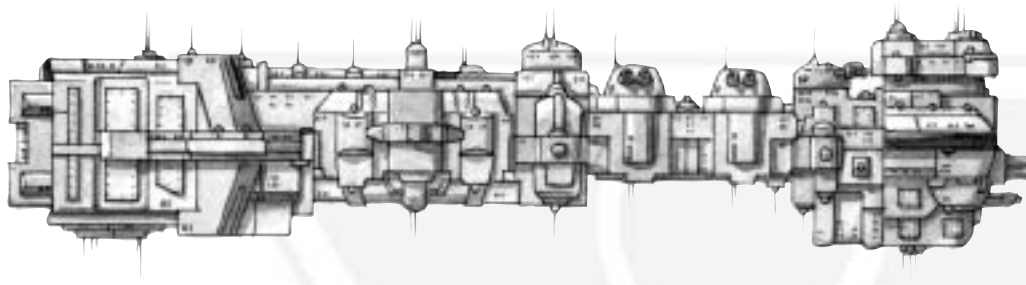
Das dritte Element ist der Name des ersten Kapitäns bzw. Schwadronkommandanten. Dieser ist stets aus der Erdkaste mit Kor'ui-Rang oder höher.

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

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



IL'FANNOR (HÄNDLER) STERNENSCHIFF 105 Punkte



IL'FANNOR, STANDARDKONFIGURATION KE'LSHAN

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

IL'FANNOR, KONFIGURATION DAL'YTH

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

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

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



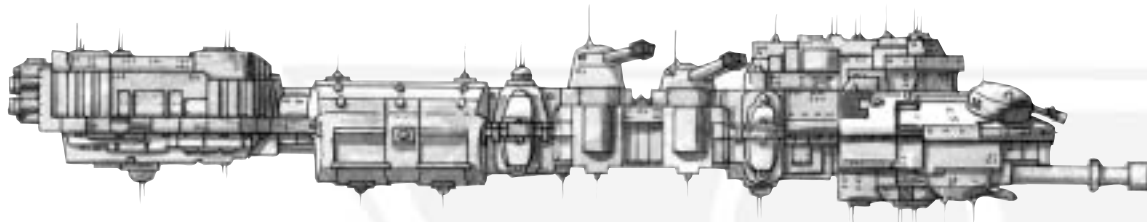
**TAU'N IL'FANNOR
UR'AKYM DRIMMA**

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

„Händler sagen Sie? Vielleicht können Sie mir dann erklären, wie Händler fünfzehn Fregatten des Imperators zerstören können!“

- Kapitän Antonder
auf der Dalyth-Konferenz

LAR'SHI (HELD) STERNENSCHIFF 180 Punkte



LAR'SHI, STANDARDKONFIGURATION VASH'YA

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

LAR'SHI, KONFIGURATION TOLKU

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

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

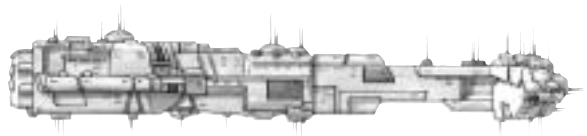
Beachte: Sämtliche Schiffe der Lar'shi-Klasse sind mit Reflektorschildern ausgestattet, was ihren Frontpanzerungswert auf 6 anhebt. Der Deflektorschild fällt aus, sobald der kritische Treffer Bugbewaffnung beschädigt erzielt wird.



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

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

KIR'QATH (VERTEIDIGER) STERNENSCHIFF 45 Punkte



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

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

SKETHER'QAN (BOTE) STERNENSCHIFF 50 Punkte

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

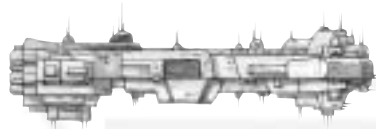
Sonderregeln: Der Bote stellt insofern eine Ausnahme zu Eskortschiffen dar, als dass er auch alleine operieren darf. Des Weiteren ist die Skether'qan-Klasse mit einem Feuerleitsystem ausgestattet.

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

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



KASS'L (WÄCHTER) KANONENBOOT 25 Punkte



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

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

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

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

TAU-FLUGKÖRPER Punkte: Spezial

FLIEGER	GESCHWINDIGKEIT
Barrakuda Luftüberlegenheitsjäger	25 cm
Manta Raketenzerstörer	20 cm

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

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

TORPEDOS	GESCHWINDIGKEIT
Tau-Raketen	20-40 cm

Tau-Raketen sind ein wahrer Geniestreich der Tau-Technologie. Sie sind drohnengesteuert und verfolgen ihre Ziele unermüdlich.

Sonderregeln: Tau-Raketen sind drohnengesteuert und werden in Salven abgefeuert, wobei jeder Torpedostärkepunkt ungefähr 10 Lenkraketen repräsentiert. Auf das Spiel hat das allerdings keine besonderen Auswirkungen. Tau-Raketen können noch auf dem Flug ihre Geschwindigkeit und Ausrichtung ändern. Daher bewegen sie sich in der Flugkörperphase zwischen 20 cm und 40 cm. Außerdem dürfen die Raketen zu Beginn jeder Flugkörperphase bis zu 45° drehen. Allerdings musst du zu Beginn jeder Flugkörperphase, außer der ersten, für jeden Stärkepunkt einen Würfel werfen. Für jede gewürfelte 6 reduziert sich die Stärke der Salve um 1.

Mantas. Mantas sind Bomber, wobei jede Marke einen Bomber repräsentiert. Sie besitzen Schilde, und wenn sie auf feindliche Jäger treffen, würfelst du einen W6. Bei einer 4+ wird der Manta nicht entfernt. Mantas bewegen sich 20 cm weit. Wenngleich Mantas Tautruppen aufnehmen können, so werden sie doch nicht als Enterboote eingesetzt, da Enteraktionen den Vorstellungen der Tau von Raumkampf völlig zuwider laufen.

TAU-ORBITALSTATION Punkte: Variabel

KERNMODUL 20 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/4	0 cm	0°	1	5+	2

Ein Kernmodul stellt die Basisversorgung der Kommando- und Kommunikationseinrichtungen sowie der Energie und Sensorstationen sicher und enthält die Unterkünfte für das Basispersonal. Ein Kernmodul mit all seinen Zusatzmodulen zählt spieltechnisch als ein Modell.

SICHERHEITSMODUL Punkte: Variabel

Jedes Sicherheitsmodul erhöht die Zahl der Abwehrtürme um 1. Zudem enthält jedes Modul ein Verteidigungssystem zu den angegebenen Punktekosten:

- Flughangar** +10 Punkte
1 Schwadron Barrakudas oder Mantas
- Andockpylon** +5 Punkte
Kapazität: 1 Wächter (+25 Punkte)
- Massebeschleuniger-Batterie** +15 Punkte
Stärke 3, Reichweite 45 cm, 360° Feuerbereich
- Ionengeschütze** +15 Punkte
Stärke 1, Reichweite 30 cm, 360° Feuerbereich

VERSORGUNGS- & FORSCHUNGSMODUL +10 Punkte

Jedes Versorgungs- und Forschungsmodul birgt zusätzliche Energiewerke sowie Unterkünfte für die erforderliche Arbeiterschaft. Pro Modul erhöht sich die Anzahl der Schilde um 1 (bis zu einem Maximum von 3). Darüber hinaus bewirkt die höhere Drohnenintelligenz, dass die Station alle Vorteile des Tau-Feuerleitsystems erhält.

QUARTIERMODUL +5 Punkte

Quartiermodule erlauben mehr Tau auf der Station zu leben. Auch wenn das keine Auswirkungen auf das Kampfpotenzial hat, so wird die Station zumindest größer. Für jedes Quartiermodul addierst du 1 Punkt auf die Schadenskapazität der Station.

Die Tau setzen Orbitalstationen seit Anbeginn ihrer Raumfahrtära ein. Die Luftkaste, immer an vorderster Front wenn es um die Eroberung der Atmosphäre ging, stellte die hoch motivierte Besatzungen für die ersten Orbitalstationen. Viele Orbitalstationen sind ausschließlich Heimstätten für Mitglieder der Luftkaste. Andere hingegen dienen dem Handel und der Produktion.

TAU-ORBITALSTATIONEN

Normalerweise werden bis zu fünf Module zu einer Station zusammengefasst. Das erste Modul jeder Station muss ein Kernmodul sein. Darüber hinaus dürfen maximal vier Module dem einzelnen Kernmodul angefügt werden. Die Punktekosten der Module werden schließlich addiert und geben den Gesamtwert der Orbitalstation an.

Wann dürfen Orbitalstationen eingesetzt werden?

Orbitalstationen können eingesetzt werden, wenn planetare Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Tau dürfen ihre Punkte für planetare Verteidigungsanlagen in Orbitalstationen investieren. Von diesen Stationen abgesehen verfügen die Tau über keine planetaren Verteidigungsanlagen.

TAU-WEGPUNKTE

Wegpunkte sind kompakte Raumstationen, die über das ganze Tau-Imperium verteilt sind. Sie markieren die Haupttrouten zwischen den Septen und beschleunigen die Kommunikation zwischen den Außenposten.

Ein Wegpunkt besteht aus einem Kernmodul und einem einzelnen Sicherheitsmodul. Wegen ihrer Datenverarbeitungskapazität zählen sie als mit Zielleitsystemen ausgestattet. Tau-Wegpunkte können in jedem Szenario eingesetzt werden, in dem die Tau Verteidiger sind, selbst wenn keine planetaren Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Die Punktekosten werden wie bei Orbitalstationen kalkuliert.

NICASSAR-KARAVANEN

Handelskaravane sind Netzwerke aus zusammengeschlossenen Frachtschiffen und Dhow. Mit ihnen legen die Nicassar große Entfernungen in recht gemächlichem Tempo zurück. Ab und an begleiten Nicassar-Karavane die Tau-Flotten in den Krieg, und wenn sie angegriffen werden, lösen sich die Dhow von ihren Schleppern, um ihre Karavane zu verteidigen (die Schlepper selbst sind so langsam, dass sie in der Schlacht als statisch zählen).

Nicassar-Schlepper bestehen aus einem Kernmodul und bis zu vier Sicherheitsmodulen mit Andockpylonen. Die anderen Modultypen stehen den Nicassar nicht zur Verfügung. Die Andockpylonen besitzen eine Kapazität von 1 Dau, welche für +45 Punkte zusätzlich gekauft werden kann. Das ist die einzige Möglichkeit, Orbitalstationen mit Dhow auszustatten – die Andockpylonen der Tau-Orbitalstationen können nur Wächter aufnehmen. Schlepper können in jedem Szenario eingesetzt werden, in dem die Tau Verteidiger sind, selbst wenn keine planetaren Verteidigungsanlagen zugelassen sind. Ihre Punkte werden genau wie Tau-Orbitalstationen kalkuliert.

ALLIIERTE, UNTERTANEN & SÖLDNER

Während das Tau-Imperium in immer neue Systeme vorstößt, begegnet es auch neuen Völkern, denen man Bündnisse anbietet. Allerdings ist die Galaxis voll von aggressiven, ignoranten und egoistischen Völkern, und daher kommt es häufig vor, dass der erste Kontakt in einen blutigen Krieg mündet. Es gibt aber auch Spezies, welche die Botschaft des Höheren Wohls akzeptieren und sich dem Tau-Imperium anschließen. Viele dieser anpassungswilligen Völker sind klein und unbedeutend, oft nur auf einer einzigen Welt vertreten und ohne praktischen Nutzen für die Tau. In solchen Fällen ist die Eingliederung in ihr Sternreich nur eine Formalität, wonach sich die Tau zum Schutz verpflichten und im Gegenzug kaum mehr als Freundschaft und Ehrerbietung erwarten können. Andere Neuzukömmlinge verfügen über eine fortgeschrittene Zivilisation, und die Vereinigung zweier

hoher Kulturen bietet beiden Seiten wertvolle Erkenntnisse über die jeweils andere Zivilisation, deren Technologien, Traditionen und Lebensbedingungen. Solche Völker erbringen dem Tau-Imperium Gegenleistungen in Form verschiedener Abgaben, je nach ihren Fähigkeiten. Qualifizierte Konstrukteure beispielsweise müssen Produktionskapazitäten zur Verfügung stellen, während kriegerische Völker in den Armeen der Tau kämpfen. Sodann gibt es noch solche Völker, die nicht in das Imperium eingegliedert werden möchten, aber auch nicht an Krieg mit den Tau interessiert sind. Mit ihnen werden Waffenstillstände oder Neutralitätsabkommen abgeschlossen, so dass sich zumindest neue Märkte öffnen und im Kriegsfall auf gegenseitige Hilfe gezählt werden kann. Solche Völker werden auch häufig als Söldner angeheuert und kämpfen gegen Bezahlung für das Tau-Imperium, wann immer sich eine Gelegenheit ergibt.

Tau-Flotten spiegeln unweigerlich diese Vielseitigkeit der Völker und Ressourcen wider. Viele ihrer Flotten bestehen aus Schiffen, die von fremden Völkern entworfen, produziert oder sogar gesteuert werden. Einige folgen den Tau, weil sie ihnen Tribut schulden. Andere sind Söldner, die ihre Dienste für handfeste Belohnungen anbieten, während wiederum andere aus freien Stücken für die Tau kämpfen, im Rahmen einer stillschweigenden Vereinbarung. Prinzipiell gibt es drei Völker, die häufig in Tau-Flotten anzutreffen sind: die Kroot, die Nicassar und die Demiurg.

Tau-Flotten dürfen Alliierte, Untertanen und Söldner aus den drei genannten Völkern enthalten. Sie werden wie üblich aus der Flottenliste ausgewählt.

NICASSAR-DAU 45 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Eskort/1	20 cm	180°	2	5+	1
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Massebeschl. - Backbord		30 cm	3		Links
Massebeschl. - Steuerbord		30 cm	3		Rechts

EINSATZ VON DAU

Tau-Flotten können Dau an Stelle von Wächter Kanonenbooten an Andockpylonen in die Schlacht bringen. Ein Schiff transportiert entweder *nur* Daus oder *nur* Wächter. Daus bilden eine Schwadron, können aber unabhängig agieren und unterschiedliche Befehle erhalten. Ihr Moralwert ist der des Mutterschiffs +1, da die Nicassar geborene Raumfahrer sind.

Die Nicassar waren der erste Neuzuwachs des Tau-Imperiums und stellen bis zum heutigen Tag ihre Raumschiffe zur Verfügung, da sie für Bodenkämpfe ungeeignet sind. Nicassar besitzen allerdings stark ausgeprägte mentale Kräfte und verlassen sich auf ihre telekinetische Begabung, um ihre begrenzte Mobilität wettzumachen. Ihre großen Familien sind Halbnomaden und werden von unstillbarer Neugier getrieben. So erforschten sie schon früh

ihr Heimatsystem. Weil sie sich für lange Zeit in eine Art Winterschlaf versetzen können, sind sie trotz ihrer langsamen Reisegeschwindigkeit schon weit herumgekommen.

Der erste Kontakt mit den Tau fand durch ein Erkunder Sternenschiff statt, das gerade einen Wegpunkt installierte, als es eine Nicassar-Flottille sichtete, die schon seit Jahrhunderten im Weltall unterwegs war. Als Teil des Tau-Imperiums haben sich die Nicassar dem Höheren Wohl verpflichtet und leisten ihren Teil, indem sie Erkundungsflotten stellen und die Randgebiete des Imperiums erforschen. Sie werden von Tau-Schiffen in ihr Einsatzgebiet gebracht und bilden ein lockeres Informationsetz, das jede Neuigkeit den Tau mitteilt.

Die Tau halten die Nicassar vom Imperium der Menschen fern, da ihre geistigen Kräfte immer wieder zu Ausbrüchen menschlicher Xenophobie führen. Wenn eine Großfamilie unterwegs ist, sind die Dau zusammengeschlossen und ein Teil der Gemeinschaft schläft, während ein anderer Teil wacht.

Nicassar-Dau ähneln kleinen eleganten Yachten, welche durch die psionischen Kräfte des Kapitäns angetrieben und gesteuert werden. Sie sind äußerst manövrierfähig, entbehren aber eines Warpantriebs und, bis vor kurzem, nennenswerter Feuerkraft. Nachdem sie sich dem Imperium der Tau angeschlossen hatten, wurden ihre Waffensysteme auf Tau-Standards gebracht.

KROOT KRIEGSSPHÄRE 145 Punkte

„Wenigstens können sie dich im Weltall nicht aufessen.“
 - Kor'el Dal'yth Dasthui
 über den Nutzen der Kroot

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/10	10 cm	Spezial	2	5+	3
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie		30 cm	12		360°

Sonderregeln: Kroot Kriegssphären besitzen leistungsstarke Triebwerke und einen Rundum-Feuerbereich. In Kombination mit dem Kugeldesign bedeutet das, dass für das Manöver Volle Kraft voraus kein Sonderbefehl erforderlich ist.

Anders als die Tau sind die Kroot zu richtigen Warpreisen in der Lage, obwohl sie ihre Methode vor den Tau geheim halten. Für die Kroot gleicht die Warpreise einer Wanderung: Sie tauchen auf unerklärliche Weise stets in der Nähe von bewohnten Welten auf. Anscheinend werden sie von funktionierenden Ökosystemen angezogen.

Die berühmten Kroot Kriegssphären sind selbstgenügsame Städte, in denen sie ihr technologisches Wissen aufbewahren sowie einige auserwählte Gegenstände, die sie für ihre Dienste erhalten haben. Sie meiden die Konfrontation mit feindlichen Kriegsschiffen, es sei denn sie haben keine Alternative, oder eine außerordentlich große Belohnung winkt.

Warsphären besitzen einen einzigen Antrieb, der vom Nordpol durch die Sphäre bis hin zum Südpol reicht, sowie Lenktriebwerke am Äquatorgürtel. Der Antrieb ist zuverlässig aber nicht sonderlich leistungsstark, wodurch die Kriegssphäre relativ langsam ist. Immerhin ist es möglich, auf Planeten zu landen und wieder abzuheben, wenngleich die Prozedur alles nur nicht elegant ist.

SONDERREGELN DER KROOT KRIEGSSPHÄRE

ENTERAKTIONEN & PLANETARE INVASIONEN

Die Warsphäre hat einen Enterwert von 20.
 Im Szenario *Planetare Invasion* erzielt eine Warsphäre pro Spielzug, den sie auf dem Planeten gelandet ist, 3 Landungspunkte. Du erhältst keine Landungspunkte, nur weil du innerhalb von 30 cm bist.

BEWEGUNG

Aufgrund ihrer einmaligen Bauweise bewegt sich die Warsphäre nicht wie ein gewöhnliches Raumschiff. In der Bewegungsphase bewegt sie sich 10 cm in gerader Linie vorwärts, nicht mehr und nicht weniger. Kriegssphären dürfen keine Drehungen durchführen, und auch nicht die Sonderbefehle *Retrobrenner zünden* und *Wendemanöver einleiten* geben.

Bei *Voller Kraft voraus* bewegt sich die Warsphäre am Ende ihrer Bewegung zusätzlich 2W6 cm in eine beliebige Richtung. Würfelst du eine 10+ und schlägst eine neue Richtung ein, ist dies von nun an dein neuer Kurs. Zur Veranschaulichung haben wir rechts zwei Diagramme abgebildet.

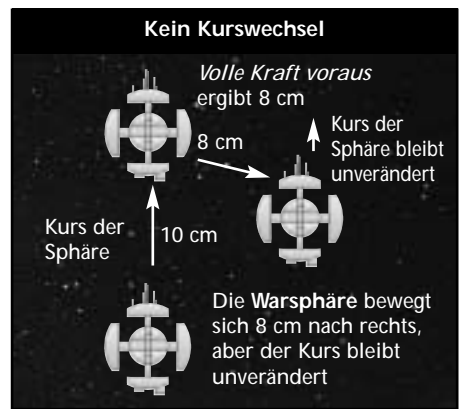
Aufgrund ihrer Trägheit reduzieren Kriegssphären ihre Bewegung nicht, wenn sie sich durch Beschussmarken bewegen oder *beschädigt* sind. Kriegssphären im Gravitationsfeld von Planeten oder Monden dürfen wie normale Raumschiffe eine freie 45° Drehung durchführen und/oder in den höheren/niederen Orbit einschwenken.

KRITISCHE TREFFER

Warsphären besitzen kaum komplexe Systeme und verwenden deswegen nicht die Tabelle für kritische Treffer. Stattdessen verursacht jeder kritische Treffer zusätzlich einen Punkt Schaden.

KATASTROPHALER SCHADEN

Wenn die Schadenskapazität einer Kriegssphäre auf 0 sinkt, bricht sie auseinander. Würfle nicht auf der Tabelle für katastrophalen Schaden sondern ersetze die Kriegssphäre durch 4 Beschussmarken.



DIE DEMIURG

Die einst äußerst selten gesichteten Schiffe der Demiurg wurden während der letzten Jahrhunderte mit wachsender Regelmäßigkeit im Segmentum Ultima geortet. Obwohl sie unter einheimischen Völkern der Region durchaus bekannt sind, meiden Demiurg-Schiffe diskret die vom Imperium beanspruchten Hoheitsgebiete, es sei denn, sie werden ausdrücklich eingeladen. Leider gibt es auch weniger diskrete planetare Gouverneure, die Demiurk-Streitkräfte anheuern, um ihre eigene Position zu stärken – eine Allianz, die schon mehrere Inquisitionsprozesse zur Folge hatte.

Einige Flottenstrategen sehen eine Verbindung zwischen den Schiffen der Demiurg und der Tau-Expansion im östlichen Spiralarm und verweisen auf drei bestätigte Sichtungen von Tau/Demiurg-Flotten bzw. Kroot/Demiurg-Flotten in der Region um den Damokles-Golf. Andere vertreten die These, dass die Flottenbewegungen der mysteriösen Demiurg lediglich eine situationsbedingte Ausnutzung der Tyranideninvasion sei, aus der die Aliens möglichst viel Kapital schlagen wollen.

SONDERREGELN DER DEMIURG

Für die Schiffe der Festungs- und Bastion-Klasse gelten folgende Sonderregeln:

Beschussmarken

Die ungewöhnliche Schildkonfiguration der Demiurg-Schiffe löst die Wirkung ionisierter Gase auf und verdrängt sogar größere Objekte. In Folge dessen werden Beschussmarken entfernt, sobald sich ein Demiurg-Schiff darüber hinweg bewegt – das gilt auch für Beschussmarken, die sich zu Beginn des Spielzugs in Basekontakt befinden. Beschussmarken verlangsamen auch nicht die Bewegung der Schiffe. Sammle alle Marken an, die ein Schiff während der Bewegungsphase „aufliest“, da sie später für den Bohrschiff Verwendung finden. Beachte, dass Beschussmarken immer entfernt werden *müssen* und sich der Demiurg-Spieler nicht aussuchen darf, ob er sie liegen lässt oder nicht.

Himmelskörper

Demiurg-Schiffe bleiben unbeeinträchtigt von Gas- und Staubwolken, Sonnenstürmen und Strahlungen. Es werden keine Beschussmarken platziert.

Aufstellung und Szenarios

Neben den Tau, welche die Demiurg am besten zu kennen scheinen, unterhalten auch andere Völker sporadisch Kontakte mit den Demiurg. Jede Flotte, außer Orks, Tyraniden und Necrons, darf Schiffe der Bastion-Klasse enthalten; sie werden als Kreuzer erworben, zählen jedoch nicht zum Kreuzerminimum, das zur Aufnahme von Schlachtschiffen etc. aufgeboren werden muss. Demiurg-Schiffe dürfen nie den Flottenkommandanten enthalten, seine Wiederholungswürfe verwenden oder in Schwadronen mit Nicht-Demiurg-Schiffen aufgenommen werden. Tau-Flotten (und andere Völker, welche die Demiurg explizit als Teil der Flotte auflisten) ignorieren diese Beschränkungen und setzen Demiurg-Schiffe nach den dort festgelegten Regeln ein.

Söldner

Solange die Flotte nicht komplett aus Demiurg-Schiffen besteht, gelten sie als Söldner und kämpfen nicht weiter, sobald sie *beschädigt* (d.h. auf halbe Schadenskapazität reduziert) werden. Beschädigte Demiurg-Schiffe versuchen auf dem schnellsten Weg das Spielfeld zu verlassen und meiden dabei Feindkontakte. Wenn die Demiurg allerdings gegen Orks kämpfen, ziehen sie sich erst zurück, wenn ihre Schadenskapazität auf 1 oder 2 Punkte reduziert wurde.

„Sie sind Außerirdische, so viel steht fest. Aber falls Sie sich je noch einmal einer Kreatur begegnen sollte, die so verbissen gegen den Grünhaut-Abscham kämpft, ich würde sie an meiner Seite kämpfen lassen, selbst wenn es Plasmaratten wären.“

- Freihändler Ennumerius Skurien

„Sie irren sich; dies ist tautisches Hoheitsgebiet, was immer die Gue'la behaupten mögen, und sie sind hier als Freunde willkommen. Auch wir haben Schwierigkeiten mit den Or'es'la, denn sie scheinen nicht an Einigkeit interessiert. Wir würden uns geehrt fühlen, wenn Sie an unserer Seite gegen diesen gemeinsamen Feind kämpfen würden. Es wäre zum Wohl unserer beiden Völker. Und mehr noch, sie werden sehen, dass eine solche Allianz dem Höheren Wohle dient.“

- Por'O Dal'yth V'Rok grüßt die Thurm-Bruderschaft während der ersten Begegnung mit den Demiurg

DEMIURG-WAFFEN

Für beide hier vorgestellten Schiffsklassen gelten folgende Sonderregeln:

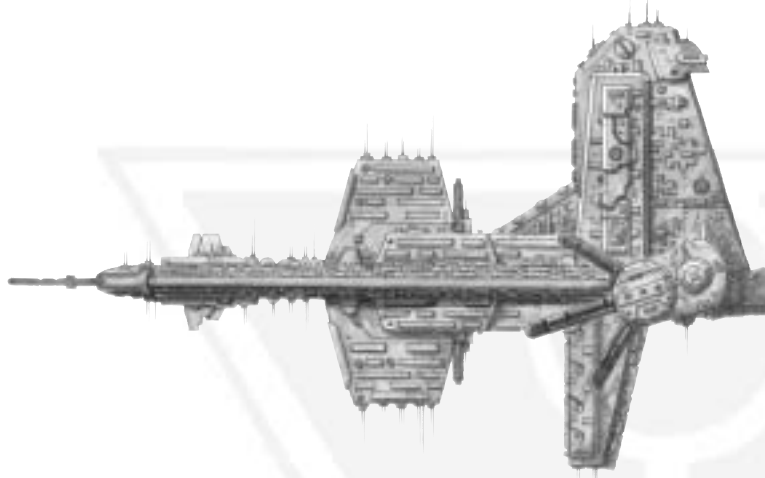
Bohrstrahl

Der Bohrstrahl ist ein kurzer aber vernichtender Ionisierungsstrahl, der normalerweise zum ausloten verdächtiger Himmelskörper eingesetzt wird. Der Bohrstrahl zählt als Lanze mit Stärke 1, wobei jede im laufenden Spielzug aufgesammelte Beschussmarke die Stärke um 1 erhöht (bis zu einem Maximum von 8). Beschussmarken können nicht gespeichert werden, sondern müssen immer im selben Spielzug verwendet werden, ansonsten verfallen sie.

Flughangars

Die Flugkörper der Demiurg basieren auf ihren vollautomatisierten Bergbaumaschinen und werden von geräumigen Landebahnen im Heck gestartet. Einige Demiurg-Schiffe sind mit Flughangars ausgestattet, die zusätzlich Torpedos abfeuern können. Sollte dies möglich sein, findest du eine entsprechende Anmerkung in der Spalte „Reichweite/Geschwindigkeit“. Allerdings dürfen im selben Spielzug entweder nur Torpedos oder nur Flieger starten. Beachte, dass Torpedolafetten generell keine Flieger starten können, und dass nur bestimmte Flughangars auch Torpedos abfeuern können.

DEMIURG FESTUNGSSCHIFF 350 Punkte



Die als „Festung“ bezeichnete Schiffsklasse repräsentiert ein typisches Demiurg-Schiff: groß, technologisch fortgeschritten und leistungsstark. Festungen scheinen als Fabrik-/Verarbeitungsschiffe sowie Basis für eine Flotte intersystemischer Asteroidenbergwerke, Transportflieger und Prospektorsonden zu dienen (man geht davon aus, dass diese voll automatisiert sind). Für gewöhnlich begegnet man diesen Festungen in der Nähe von Sonneneruptionen oder unbeständigen Zonen unbewohnter Planetensysteme. Dort verharren sie bewegungslos, den Bug auf den Stern ausgerichtet, umgeben von Schwärmen kleiner geschäftiger Flieger, die mit dem Abbau von Ressourcen beschäftigt sind.

In den allermeisten Fällen weichen diese Schiffe einer Bedrohung aus. In einigen Ausnahmen jedoch haben sie sich mit überraschender Wildheit gegen ihre Angreifer gewandt. Es ist bemerkenswert, dass jede Begegnung zwischen Demiurg und Orks in eine Schlacht endete, und dass abtrünnige Menschen häufig Demiurg-Schiffe als Söldner anwerben, um in inneren Machtkämpfen einen Vorteil zu erlangen. Gemessen an anderen Kriegsschiffen sind Demiurg-Schiffe recht langsam aber gut verteidigt und äußerst schwer bewaffnet. Nicht zu vernachlässigen sind auch die Flieger und Torpedos, die ursprünglich im Bergbau eingesetzt wurden.

Ein weiteres Merkmal der Festungsklasse sind eine Reihe von elektromagnetischen Feldern am Bug, die im Weltraum verteilten Wasserstoff auf sammeln. Dieser wird fokussiert und zum Heck hin beschleunigt, so dass er als Primärtrieb dient. Das komplexe Schild hat darüber hinaus noch andere Vorteile. Über die Funktionsweise rätselt das Adeptus Mechancius jedoch bis heute, und vergebens hat man versucht, eines der Schiffe für Untersuchungen zu bergen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/10	15 cm	45°	4	5+/6+ Bug	4
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	12		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	12		Rechts
Lanzenbatterie - Backbord		60 cm	3		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		60 cm	3		Rechts
Waffenbatterie - Bug		45 cm	14		Front
Bohrstrahl - Bug		15 cm	Spezial (max. 8)		Front
Torpedolafette - Deck		30 cm	6		360°
Flughangars - Deck		Jäger 30 cm Bomber 20 cm Enterboote 30 cm	3 Schwadronen		360°

Sonderregeln: Die Festungsklasse ist hoch automatisiert, weswegen der Moralwert stets der aktuellen Schadenskapazität entspricht. Der Moralwert sinkt allerdings nie unter 5. Das kritische Trefferergebnis Brücke getroffen hat keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Moralwert, sondern verursacht einen weiteren Schadenspunkt (und damit letztlich auch einen Moralwertverlust).

Ein Schiff der Festungsklasse ist normalerweise 350 Siegpunkte wert, es sei denn, es kämpft gegen Orks, oder es ist Teil einer reinen Demiurg-Flotte. Unter solchen Bedingungen erhält der Gegner 400 Siegpunkte pro Schiff, um der größeren Entschlossenheit Rechnung zu tragen.

Die Festungsklasse der Demiurg darf nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten geben.

DEMIURG BASTION FABRIKSCHIFF 255 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuzer/8	20 cm	45°	2	5+/6+ Bug	2
BEWAFFNUNG		REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE		BEREICH
Waffenbatterie - Backbord		30 cm	6		Links
Waffenbatterie - Steuerbord		30 cm	6		Rechts
Lanzenbatterie - Backbord		60 cm	2		Links
Lanzenbatterie - Steuerbord		60 cm	2		Rechts
Waffenbatterie - Bug		45 cm	8		Front
Bohrstrahl - Bug		15 cm	Spezial (max. 8)		Front
Flughangars - Deck		Jäger 30 cm Bomber 20 cm Enterboote 30 cm Torpedos 30 cm	2 Schwadronen 4		360°

Sonderregeln: Demiurg-Schiffe der Bastion-Klasse sind hoch automatisiert, weswegen sie stets mit Moralwert 9 beginnen. Für jeden Schadenspunkt, den sie verlieren, sinkt auch der Moralwert um 1. Nachdem die Schadenskapazität auf 4 gesunken ist, sinkt der Moralwert nicht weiter (bleibt also bei 5). Das kritische Trefferergebnis Brücke getroffen hat keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Moralwert, sondern verursacht einen weiteren Schadenspunkt (und damit letztlich auch einen Moralwertverlust).

Ein Schiff der Bastion-Klasse ist normalerweise 255 Siegpunkte wert, es sei denn, es kämpft gegen Orks, oder es ist Teil einer reinen Demiurg-Flotte. Unter solchen Bedingungen erhält der Gegner 300 Siegpunkte pro Schiff, um der größeren Entschlossenheit Rechnung zu tragen.

Die Bastion-Klasse der Demiurg darf nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten geben.

Die Flughangars dürfen Torpedos und Flieger starten, aber nicht im selben Spielzug.



Häufiger anzutreffen als die Festung ist die Bastion-Klasse der Demiurg, wobei sie in den Weiten des östlichen Spiralarms nichtsdestotrotz eine Seltenheit darstellt.

Die Bastion-Klasse scheint primär auf Asteroidenbergbau ausgelegt zu sein, wohingegen die Festungsklasse hauptsächlich die Verarbeitung und Produktion übernimmt. Darüber hinaus scheint dieser Schiffstyp auch als Händler für Rohstoffe und Fertigprodukte zu fungieren – bestätigt hat dies aber noch niemand. Vereinzelte Berichte von Freihändlern lassen vermuten, dass die Bastion-Klasse von einer „Bruderschaft“ bemannt wird, während Festungen üblicherweise zwei bis drei Bruderschaften beherbergen. Es ist durchaus möglich, dass beide Schiffsklassen auch untereinander Verbindungen pflegen, aber wenn dem so ist, sind die Gemeinschaften durch die großen Entfernungen nur lose verbunden. Die einzige Ausnahme ist der Krieg, wenn sich zwei oder drei Bastionen versammeln, um eine Festung zu beschützen.

In ihrer Funktion als Kriegsschiffe sind die Bastionen mit Kreuzern gleichzusetzen, wobei die Feuerkraft, insbesondere der Waffenbatterien auf kurze Reichweite, schon teilweise Schlachtschiff-Standards erreicht. Wie die Festungsklasse, so kann auch die Bastion-Klasse umgebaute Arbeitsschiffe als Flieger und Torpedos einsetzen.

Zudem verfügen auch die Bastion Fabrikschiffe über ein elektromagnetisches Feld, mit dem sie Wasserstoffteilchen aufsammeln, beschleunigen und als Antriebskraft nutzen. Und nicht zuletzt liefert das Feld die notwendige Energie für den Bohrstrahl, mit dem Asteroiden und feindliche Schiffe gleichermaßen aus dem Weg gefegt werden können.

TAU KOR'VATTRA FLOTTENLISTE

FLOTTENKOMMANDANT

0-1 Admiral

Deine Flotte darf von einem Admiral befehligt werden. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, **musst** du einen Admiral einsetzen. Der Admiral ist entweder ein Kor'O oder Kor'el.

Tau Kor'el (MW 8) 50 Punkte
 Tau Kor'O (MW 9) 80 Punkte

In den Punktkosten jedes Admirals ist bereits ein Wiederholungswurf enthalten. Wenn du möchtest, darf das Schiff des Admirals einen Vertreter der Himmelskaste aufnehmen und dementsprechend zusätzliche Wiederholungswürfe erhalten.

Aun'el (+1 Wiederholungswurf) +25 Punkte
 Aun'O (+2 Wiederholungswürfe) +75 Punkte

GROSSKAMPFSCHIFFE

Schlachtschiffe

Deine Flotte darf beliebig viele Schlachtschiffe enthalten. Wenn deine Flotte mehr als 750 Punkte wert ist, **musst** du mindestens ein Erkunder Sternenschiff aufnehmen.

Erkunder Sternenschiff 230 Punkte

Kreuzer

Deine Flotte darf beliebig viele Schiffe der Händler-Klasse und zusätzlich pro Erkunder und pro Händler je ein Schiff der Held-Klasse enthalten.

Händler Sternenschiff 105 Punkte
 Held Sternenschiff 180 Punkte

„Wir wollen ein Weltenreich sein, nicht eine Konföderation verschiedener Kästen, Nationen oder Völker. Die von uns beanspruchten Welten zu kontrollieren wird nicht ausreichen: Wir müssen auch die Wege zwischen den Welten beherrschen, ansonsten werden wir entzweit - und versagen.“

- Petition der Luftkaste
 im Vorfeld der Tau'n-Kampagne

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf pro volle 500 Punkte ein Schiff der Boten-Klasse enthalten.

Bote Sternenschiff 50 Punkte

Deine Flotte darf beliebig viele Schiffe der Verteidiger-Klasse enthalten.

Verteidiger Sternenschiff 45 Punkte

Du darfst nicht mehr Wächter in die Flotte aufnehmen, als du Andockpylonen hast. Jeder Wächter kostet nur 25 Punkte, da ein Teil der Punktkosten im Mutterschiff enthalten ist.

Wächter Kanonenboot 25 Punkte

FLUGKÖRPER

Jedes Schiff mit Flughangars darf mit einer beliebigen Kombination aus Barrakudas und Mantas bestückt werden. Schiffe mit Lenkraketenbeschleunigern sind standardmäßig mit Tau-Raketen bestückt.

SCHWADRONEN

Verteidiger Sternenschiffe werden in Schwadronen von 2-6 Schiffen eingesetzt. Sie dürfen auch mit der Boten-Klasse kombiniert werden, nicht jedoch mit Wächter Kanonenbooten. Boten können als einzelne Schiffe oder in Schwadronen eingesetzt werden.

Wächter Kanonenboote kämpfen stets in Schwadronen, und zwar bilden alle Wächter eines Mutterschiffs eine Schwadron, die den Moralwert des Mutterschiffs verwendet. Sie werden jedoch völlig unabhängig platziert und können unterschiedliche Sonderbefehle erhalten. Wenn verschiedene Mutterschiffe eine Schwadron bilden, können auch die dazugehörigen Wächter-Schwadronen zusammengefasst werden. Allerdings bleibt es beim Maximum von 6 Modellen pro Schwadron. Mit dieser Einschränkung dürfen Wächter von unterschiedlichen Mutterschiffen zusammengefasst werden, solange die Mutterschiffe ebenfalls eine Schwadron bilden. Wächter dürfen mit keiner anderen Eskortschiffklasse Schwadronen bilden.

ALLIIERTE, UNTERTANEN & SÖLDNER

Tau-Flotten sind bekannt dafür, dass verschiedene Völker unter ihrer Flagge kämpfen. Dazu gehören Handelspartner, Alliierte, Untertanen sowie herkömmliche Söldner. Deine Flotte darf Verbündete aus der folgenden Liste enthalten, wobei einige Beschränkungen zu beachten sind.

Kroot-Schiffe

Eine Tau-Flotte im Wert von bis zu 1.500 Punkten darf eine Kriegssphäre enthalten, und bis zu zwei Kriegssphären, wenn sie mehr als 1.500 Punkte wert ist.

Kroot Kriegssphäre 145 Punkte

Demiurg-Schiffe

Eine Tau-Flotte darf ein Demiurg-Schiff pro drei Tau-Großkampfschiffe enthalten.

Festungsschiff 350 Punkte
 Bastion Fabrikschiff 255 Punkte

Nicassar-Schiffe

Deine Flotte darf Daus an Stelle einiger oder all deiner Wächter Kanonenboote einsetzen. Du darfst nicht mehr Daus (oder Wächter) einsetzen, als die Andockpylonen-Kapazität deiner Flotte hergibt. Ein Schiff darf allerdings keine Kombination aus Daus und Wächtern andocken lassen: Entweder hat es ausschließlich Daus, oder nur Wächter Kanonenboote.

Nicassar Dau 45 Punkte

Daus kämpfen stets in Schwadronen, und zwar bilden alle Daus eines Mutterschiffs eine Schwadron, die den Moralwert des Mutterschiffs verwendet. Sie werden jedoch völlig unabhängig platziert und können unterschiedliche Sonderbefehle erhalten. Wenn verschiedene Mutterschiffe eine Schwadron bilden, können auch die dazugehörigen Dau-Schwadronen zusammengefasst werden. Allerdings bleibt es beim Limit von 6 Modellen pro Schwadron, so dass nicht immer alle Dauaus einer Mutterschiff-Schwadron ebenfalls eine Schwadron bilden können. Daus dürfen mit keiner anderen Eskortschiffklasse Schwadronen bilden.