

# DIE SCHWARMFLOTTEN

TYRANIDENSCHIFFE

„KEIN LEBEN KANN IN DER SCHWARZEN LEERE DES ALLS EXISTIEREN - ODER DOCH?“

© 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 Kasensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der lernen 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.

# TYRANIDEN BEI RAUMFLOTTE GOTHIC

Die außerirdische Spezies, die von den Menschen auf den Namen Tyraniden getauft wurde, verschlang bereits vor Äonen das organische Leben ganzer Sternensysteme und vernichtete zahllose Zivilisationen. Die Bedrohung durch die Schwarmflotten Kraken, Behemoth und Leviathan erstreckt sich momentan entlang der südlichen und östlichen Ausläufer unserer Galaxis. Ganze Sektoren sind bereits dem Licht des Imperators entrissen und vom Schatten des Schwarmbewusstseins verschluckt worden.

## DAS SCHWARMBEWUSSTSEIN

Imperiale Wissenschaftler gehen davon aus, dass die Schiffe der Schwarmflotten in das Schwarmbewusstsein der Tyraniden eingebunden sind – jenes mentale Netzwerk, das die Aliens auf höchst effektive Weise lenkt und koordiniert. Die alles durchdringende psionische Präsenz umgibt die Schwarmflotten und krümmt den Warp im Umkreis mehrerer Lichtjahre. Nähert man sich einer Tyranidenflotte, werden Warpreisen zunehmend unsicher, wobei die Astrotelepathen unzuverlässig oder auch völlig unbrauchbar werden. Viele Astropathen haben bereits ihren Verstand im Kampf gegen die Tyraniden verloren, und ganze Raumschiffschwadronen wurden von plötzlich auftauchenden Warpstrudeln schwer beschädigt. Verwirrung und Schrecken sind die Vorboten der Schwarmflotten, die alle Welten auf ihrem Weg in

einen undurchdringbaren Schatten hüllen.

Die jüngsten Tyranidenangriffe fanden während der letzten zwei Jahrhunderten statt, als Schlachtschiff-große Biokonstrukte auftauchten, um Tod und Leid über die Galaxis zu bringen. Seitdem hat man viel über die Außerirdischen gelernt. Mit zunehmendem Wissen hat sich die Menschheit in Redouten verschanzt und sucht nach neuen Möglichkeiten, der außerirdischen Gefahr zu begegnen. Zuerst glaubte man, dass die verschiedenartigen Formen in zwei Kategorien einzuteilen seien. Mittlerweile haben die Biologis-Abteilung des Adeptus Mechanicus sowie Inquisitoren herausgefunden, dass die Welten verschlingenden Scheusale in drei Hauptklassen unterteilt werden müssen:

### Mutterschiffe

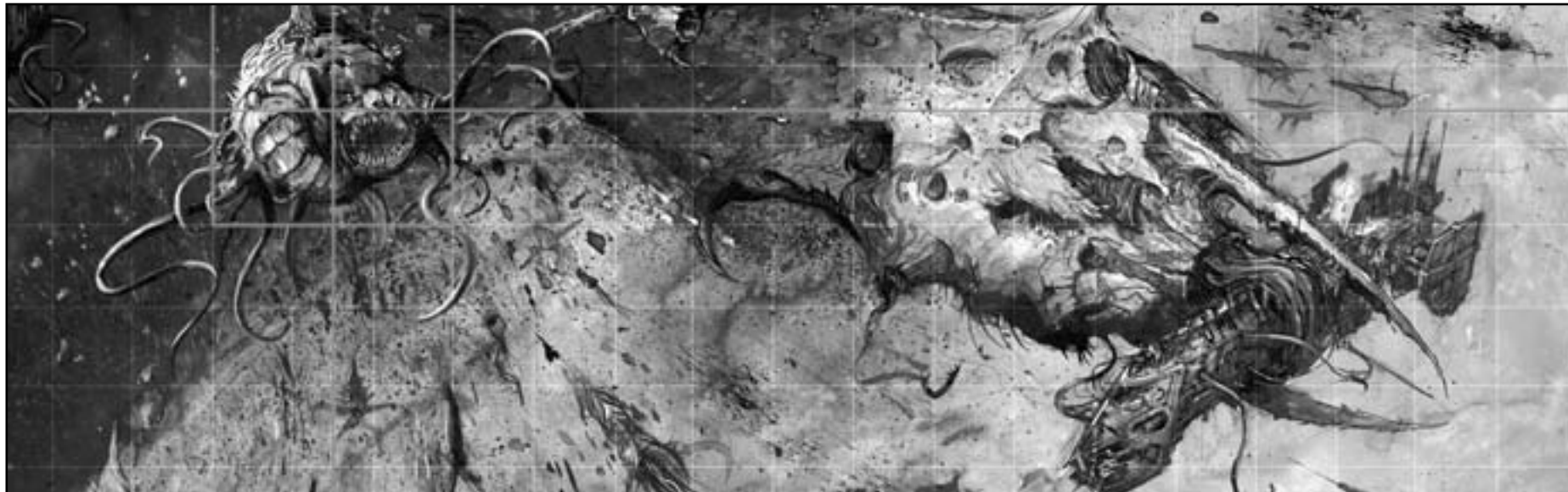
Diese weltraumtauglichen Ungetüme bilden das Zentrum des Schwarmbewusstseins und koordinieren die Handlungen des Schwarms. Mutterschiffe fungieren als lebende Kommunikationszentren, als Biowerften und als Brutstätte für die endlose Flut Tyranidenkreaturen, welche die Biomasse der Planeten absorbieren. Obwohl die meisten Flotten mehr als ein Mutterschiff enthalten, gehen manche Forscher davon aus, dass es in jedem Schwarm ein übergeordnetes Mutterschiff gibt, das alle anderen Mutterschiffe kontrolliert. Allerdings ist diese Annahme reine Spekulation. Es gibt zudem

lückenhafte Berichte über vereinzelte Mutterschiffe, die deutlich größer als der Durchschnitt sind und sogar imperiale Schlachtschiffe in den Schatten stellen. Da sie angeblich im späten Stadium der Planetenabsorbierung auftauchen, geht man davon aus, dass sie es sind, die die Atmosphäre und Ozeane aufnehmen und umwandeln. Zwar erklärt diese Theorie, warum alle von Tyraniden befallenen Planeten als lebloser Fels bar jeder Atmosphäre zurückgelassen werden, aber auch hier gibt es keine bestätigten Sichtungen.

### Kraken, Kreuzer und Eskort-Drohenschiffe

Die Größe dieser Bioschiffe variiert erheblich, angefangen von Eskortschiff-großen Kraken und Drohenschiffen, bis hin Kreuzern (auch Schwarmkreuzer genannt), die beinahe den Mutterschiffen das Wasser reichen. Einige dieser Kreaturen, die sich besonders schnell fortentwickeln, werden als Kraken bezeichnet, benannt nach der Schwarmflotte, in der sie zuerst gesichtet wurden. All diese Schiffsspezies sind hoch spezialisierte Wesen, welche die Mutterschiffe eskortieren und jeden Widerstand hinwegfegen können. Mutterschiffe wiederum reagieren auf neue Feinde, indem sie neue Spezies dieser kleineren Bioschiffe gebären und damit jede Verteidigerflotte und jeden Planeten bezwingen.





Obwohl das Imperium schon Einiges über die Kreaturen aus dem intergalaktischen Äther in Erfahrung bringen konnte, bleibt die Unterteilung in so genannte Schiffsklassen – innerhalb der drei großen Kategorien – problematisch. Erst vor Kurzem konnte beispielsweise herausgefunden werden (durch aufmerksame Beobachtung der Unterwerfung und Absorbierung von Bonnis II im Coronet-Sektor), dass viele der Eskortschiffe und Kreuzer tatsächlich Mutterschiffe sind, die sich in frühen Entwicklungsphasen befinden. Man geht davon aus, dass bei diesen Jungschiffen die Synapsen zur Projektion des Schwarmbewusstseins noch nicht ausgereift sind und bis zu einem nicht bestimmbareren Zeitpunkt inaktiv bleiben.

Alle drei Spezies – Eskort-Drohnschiffe, Kraken und Schwarmkreuzer – verfügen über spezielle Fähigkeiten, die sie während der Kämpfe gegen andere Völker erworben haben. Ihre Gestalten sind bizarr und fallen völlig unterschiedlich aus. Anders als die viel größeren Mutterschiffe, die auf einer überschaubaren Zahl von Typen basieren, sind diese Schiffe dermaßen verschiedenartig, dass sie sich

nicht wie üblich klassifizieren lassen.

Das erste Mal bei Gefechten mit der Schwarmflotte Kraken gesichtet, weisen diese Bioschiffe Eigenschaften auf, die sie zu tödlichen Gegnern gegen ganz spezielle Feinde macht. Für gewöhnlich bilden sie die Vorhut des Schwarms, um die gegnerische Verteidigung aufzubrechen. Nicht nur variieren ihre Funktionen erheblich, auch ihre Größe kann je nach Aufgabe abweichen. Das Imperium befürchtet zudem, dass nicht nur die relativ kleinen Schiffe zur spontanen Mutation fähig sind, sondern auch ihre größeren Verwandten, was sie zu einer noch tödlicheren Bedrohung machen würde.

#### **Erkunder-Drohnschiffe**

Diese schnellen Scoutschiffe bilden – unter funktionalen Gesichtspunkten betrachtet – die dritte Kategorie. Erkunder-Drohnschiffe sind nämlich die einzigen bis dato gesichteten Tyranidenschiffe, die unabhängig von der Schwarmflotte agieren. Sie entwickeln eine starke Verbindung zum Schwarmbewusstsein, wodurch sie weit vor der Flotte und den Synapsenschiffen operieren können. Allerdings

zahlen sie dafür auch einen Preis. Sie wachsen schnell heran, bleiben aber recht klein und sind meist sehr kurzlebig. Erkunder-Drohnschiffe sind schnell und agil, jedoch nur leicht bewaffnet. Sie operieren Lichtjahre vor dem Schwarm als Kundschafter und machen geeignete Beuteplaneten aus. Sie spüren außerdem feindliche Schiffe auf, damit der Schwarm geeignete Flotten zur Eliminierung entsenden kann.

Auf Kosten zahlreicher Leben sammeln die Agenten der Menschheit seit dem Vorfall im Tyran-System Informationen über die Außerirdischen und ihr Schwarmbewusstsein. Mittlerweile weiß man wesentlich mehr über die Strategien und Taktiken der Tyraniden als noch vor wenigen Jahren. Der hohe Preis, den man für dieses Wissen bezahlen musste, ermöglicht dem Imperium immerhin, eine wirksame Verteidigung gegen die Tyranidenbedrohung aufzubauen.

# SONDERREGELN DER TYRANIDEN

## SYNAPSENKONTROLLE

Nur Mutterschiffe besitzen einen Moralwert, der für entsprechende Punktekosten aus der Flottenliste gekauft werden muss. Während der Bewegungsphase kann jedes Schiff in 45 cm Umkreis um ein Mutterschiff Kommandotests durchführen, um sein eigenes instinktives Verhalten zu unterdrücken. Gelingt der Test, hat der Tyranidenspieler die volle Kontrolle über das Schiff/die Schwadron und darf ihm/ihr sogar einen Sonderbefehl geben, ohne einen weiteren Test durchführen zu müssen.

Die Tests für Synapsenkontrolle gelten als Kommandotests, so dass ein Schiff mehrere durchführen kann, bis einer misslingt. Wird ein Test verpatzt, dürfen trotzdem noch andere Schiffe versuchen, Tests für Synapsenkontrolle abzulegen. Das bedeutet effektiv, dass jedes Schiff mindestens einmal versuchen darf, sein instinktives Verhalten zu unterdrücken.

Tyraniden-Flugkörper (Jäger, Enterboote, Torpedos) benötigen keine Synapsenkontrolle und bewegen sich wie ganz normale Flugkörper.

### Bewegung & Sonderbefehle

Sämtliche Tyranidenschiffe folgen ihrem instinktivem Verhalten, es sei denn, das Schwarmbewusstsein (also du!) befiehlt dem Schiff etwas anderes mittels der psionischen Fähigkeiten der Mutterschiffe.

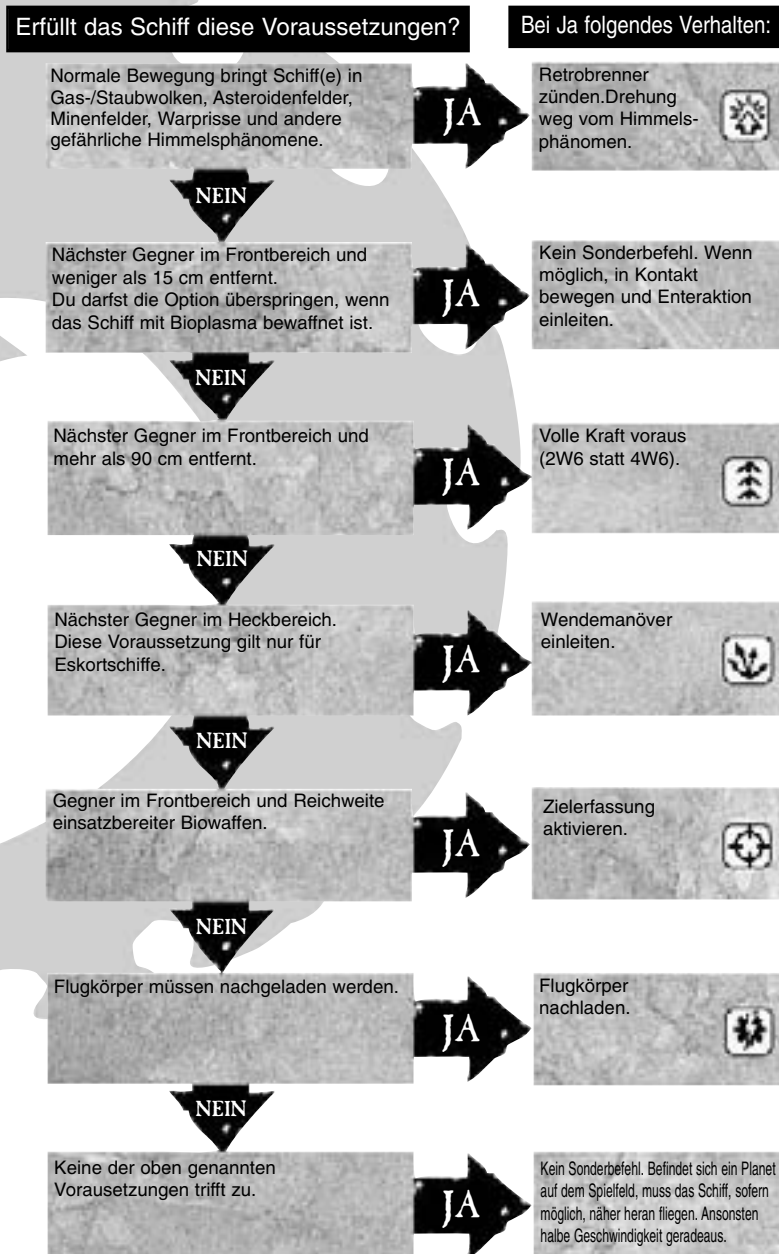
Für Schiffe/Schwadronen, die instinktivem Verhalten unterliegen, verwendest du die Tabelle rechts und befolgst die naheliegenste Handlung. Du benötigst keine Kommandotests für eventuell resultierende Sonderbefehle, aber es kann bestimmte Aktionen geben, die ein Schiff während seiner Bewegung durchführen muss.

**Beispiel:** Ein Tyranidenkreuzer möchte sich auf die feindliche Flotte zubewegen, verpatzt aber seinen Kommandotest. Du schaust auf der Tabelle nach – es gibt keine Himmelskörper oder feindlichen Schiffe in Reichweite, aber es befindet sich ein Planet auf dem Spielfeld. Der Kreuzer muss sich auf den Planeten zubewegen, obwohl er sich dadurch weiter vom Feind entfernt.

### Kollisionsalarm

Schiffe/Schwadronen der Tyraniden können Kollisionsalarm geben, indem sie auf den Moralwert des nächsten Schwarmschiffs innerhalb von 45 cm testen. Wenn sich keine Schwarmschiffe in diesem Umkreis befinden, verwendest du 7 als Moralwert.

Wie üblich entfernst du den Sonderbefehl erst am Ende des folgenden Tyranidenspielzugs. Schiffe auf Kollisionsalarm, die sich instinktiv verhalten, müssen sich an die Bewegungseinschränkungen halten, ändern jedoch nie den Sonderbefehl.



© 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 Chaosraketen, die Logos der Chaosraketen, 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.

## NAVIGATION

Sämtliche Tyranidenschiffe sind im wahrsten Sinn des Wortes für den Weltraum geboren. Beim Navigieren durch Himmelsphänomene verwenden sie daher stets einen Moralwert von 10.

## SCHIESSEN

Tyranidenschiffe beschießen stets das nächste Ziel, es sei denn ein Erkunder-Drohenschiff „markiert“ einen speziellen Feind in Reichweite. Tyranidenschiffe dürfen keinen Moralwerttest durchführen, um auf andere Schiffe als die nächsten zu schießen. Flugkörpermarken werden immer ignoriert und dürfen überhaupt nicht beschossen werden, es sei denn ein Erkunder-Drohenschiff hat sie markiert.

Erkunder-Drohenschiffe markieren alle Feinde (inklusive Flugkörpern) innerhalb von 15 cm, und diese dürfen dann von anderen Schiffen beschossen werden, auch wenn sie nicht die nächsten Feinde sind. Ein Moralwerttest ist nicht erforderlich. Sind mehrere Schiffe in Reichweite markiert, beschießt du das am nächsten befindliche.

## ENTERAKTIONEN

Bei Enteraktionen sind Tyraniden ein wahrer Albtraum – eine furchtlose, tobende Welle aus Klauen und Zähnen, die schon den Untergang vieler Schiffe besiegelt hat.

Tyranidem verdoppeln ihren Enterwert und würfeln 2W6 (verwende das höhere Ergebnis). Tyraniden ignorieren außerdem die Auswirkungen durch Beschussmarken, wenn sie ein feindliches Schiff entern.

### Teleportattaken

Das alpträumhafte Innenleben eines Bioschiffs ist bereits an sich so gefährlich wie eine Todeswelt. Das Ziel inmitten der Organe, Nerven und Versorgungsbahnen zu finden ist schwer, und mit Horden tollwütiger Biokonstrukte im Nacken ist es auch nicht leichter.

Daher würfelst du bei Teleportattaken gegen Tyranidenschiffe 2W6 und verwendest das niedrigere Ergebnis. Tyranidenschiffe selbst können ebenfalls Teleportattaken durchführen und addieren dann sogar +1 auf ihr Ergebnis.

## ALLES IST VERLOREN!

Keine Besatzung würde jemals freiwillig ihr Schiff den Tyraniden überlassen, denn die Aliens machen keine Gefangenen! Viele Male schon haben sich Schiffe selbst zerstört, um dem Ende durch Tyranidenhand zu entkommen. Um dies darzustellen, dürfen Großkampfschiffe versuchen, sich selbst zu vernichten, wenn sie von Tyraniden geentert wurden. Lege dazu in der Endphase einen Moralwerttest ab. Misslingt der Test, verrichten die Tyraniden ihr grausames Werk. Gelingt er, würfelst du einen W6: Bei einer 1-3 explodieren die Plasmareaktoren, während bei einer 4-6 das Warptriebwerk implodiert.

*Anm. des Designers:* Ich habe absichtlich das Offensivpotenzial beschädigter Tyranidenschiffe heruntergeschraubt, wobei sie defensiv eine harte Nuss bleiben. Dadurch soll der Tyranidenspieler ermutigt werden, mit seinen Eskortschiffen die größeren Schiffe zu beschützen. Werden sie dennoch beschädigt, sollten Aktionen wie taktischer Rückzug, Entern und Rammen am ehesten in Betracht gezogen werden.





# TYRANIDENWAFFEN

## Bioplasma

Bioplasma wird wie Lanzen behandelt – würfle einen Würfel pro Stärkepunkt, und bei einer 4+ wird die Panzerung durchschlagen. Da sich Bioplasma nur sehr langsam bewegt, ignoriert es Schilde. Allerdings ist dadurch auch die Reichweite auf 15 cm beschränkt. Die Bioplasma-Stärke wird genau wie Lanzenbatterien durch Sonderbefehle und halbierte Schadenskapazität reduziert.

## Fresstentakel

Viele Tyranidenschiffe besitzen gigantische Tentakel, mit denen sie die Atmosphäre von Planeten absorbieren. Sie werden auch verwendet, um die Hülle eines feindlichen Schiffs zu durchschlagen, damit Schwärme von Tyranidenkreaturen durch sie das Schiff entern können. Wenn das Tyranidenschiff in Basekontakt mit einem Feindschiff gelangt, attackiert es mit seinen Fresstentakel. Würfle einen W6. Bei einer 1, 2 oder 3 werden entsprechend viele Sabotageaktionen durchgeführt. Bei einer 4, 5 oder 6 wird eine Sabotageaktion durchgeführt und zusätzlich ein Schadenspunkt verursacht, der wie üblich einen kritischen Treffer verursachen kann.

Das Schiff kann sich nach der Fresstentakelattacke bewegen und schießen bzw. Flugkörper entsenden. Es darf jedoch nur ein Schiff pro Spielzug auf diese Weise angreifen. Fresstentakel bleiben von Sonderbefehlen unbeeinträchtigt. Wird das Schiff beschädigt, darf es seine Fresstentakel nicht mehr einsetzen.

**Beispiel:** Ein Tyranidenschiff mit Fresstentakeln berührt ein imperiales Schiff. Ein W6 wird gewürfelt und zeigt eine 4. Somit wird ein Schadenspunkt verursacht, und du würfelst eine Sabotageaktion aus. Danach darf sich das Schiff weiter bewegen und sogar seine Waffen in der Schussphase abfeuern.

## Zangenklauen

Tyranidenschiffe sind auf kurze Distanz besonders gefährlich. Nicht nur gebären sie die tödlichsten Nahkämpfer der Galaxis, auch die Schiffe selbst sind lebende Killer. Sie besitzen speziell ausgebildete Klauen, welche die Panzerung feindlicher Schiffe durchschlagen können, sowie gigantische Mandibeln, die sich am Gegner festbeißen und langsam Decks und Gänge zermalmen. Wenn sich ein Tyranidenschiff in direktem Kontakt mit einem Feindschiff bewegt, würfelst du 2W6. Für jede 4+ verursachst du einen Punkt Schaden, der Schilde, aber nicht Holofelder, ignoriert.

Wenn die Klauen nur einmal oder überhaupt nicht treffen, kann sich das Tyranidenschiff weiter bewegen und schießen/Flugkörper entsenden. Es darf pro Spielzug immer nur ein Schiff mit den Klauen attackieren. Treffen beide Attacken, hat sich das Tyranidenschiff in seiner Beute festgebissen und wird sie nicht loslassen, bis sie oder das Tyranidenschiff zerstört ist. Ist der Gegner gleich groß oder kleiner, dürfen sich beide Schiffe nicht bewegen. Höhere Schiffsklassen dürfen sich mit halbiertes Geschwindigkeit bewegen. Beide Schiffe dürfen mit halbiertes Feuerkraft schießen. Nova-kanonen und andere Spezialwaffen dürfen nicht abgefeuert werden. In jeder Endphase würfelt der Tyranidenspieler erneut für seine Zangenklauen. Wenn beide Attacken treffen, während sich das Opfer bereits im Zangengriff befindet, erleidet es einen weiteren Treffer. Beide Schiffe können wie üblich entern. Zangenklauenattacken können kritische

**„Zähne, Klauen, Tentakel, Stacheln – gebt mir Geschütze, beim Imperator! Ich weiß wie man ein Feind besiegt, der mich mit Geschützen angreift!“**

– Captain Endolus  
Schlacht um Macragge

Treffer verursachen.

Zangenklauen werden von keinerlei Sonderbefehlen beeinträchtigt. Wird ein Tyranidenschiff beschädigt, darf es seine Zangenklauen nicht mehr einsetzen.

## Pyrosäurebatterien

Diese Biowaffen basieren auf kompakten Granaten, in denen sich virulente Gifte und ätzende Säuren befinden. Sie verursachen beim Aufprall beträchtlichen Schaden. Wirklich gefährlich wird es, wenn sich der Inhalt in das Schiff ergießt. Pyrosäurebatterien werden genau wie Waffenbatterien behandelt. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass sich die Säure weiter durch das Schiff frisst. Erleidet ein Schiff einen kritischen Treffer durch Pyrosäurebatterien, bricht zusätzlich Feuer aus (auch wenn es Säure ist – der Effekt ist vergleichbar).

## Schiffstypen der Tyraniden

Tyranidenschiffe sind wesentlich flexibler als die Schiffe anderer Völker, denn ständig werden durch spontane Mutation neue Schiffsgattungen geboren. Um dies darzustellen, baut sich der Tyranidenspieler seine Schiffe nach vorgegebenen Schemata selbst zusammen. Schiffe fallen in unterschiedliche Kategorien, basierend auf ihrer Größe und Funktion. Die Kategorie legt die grundlegenden Profilwerte fest – manchmal auch einige Waffen (zum Beispiel die Sporenkapazität). Darüber hinaus sind die verfügbaren Waffen mit den entsprechenden Punktekosten aufgelistet.

Jedes Schiff kann nur eine begrenzte Zahl Waffen in den verschiedenen Sektionen erhalten. Wenn mehrere Waffen pro Sektion erlaubt sind, darfst du auch mehrmals dieselben Waffen auswählen. Ein Schwarmschiff mit maximal drei Backbord/Steuerbordwaffen dürfte also drei Flughangars pro Seite besitzen.

„Mir ist gleich, was ihr auf Steuerbord gesehen habt! Ihr geht da jetzt raus und repariert das Plasmaleck, schließlich ist das euer Job auf diesem Schiff. Ich als Kapitän bleibe auf der Kommandobrücke, denn es ist mein Job, den Sieg im Namen des Imperators zu erringen. Und wie es aussieht, ist es unser aller Job, dabei draufzugehen.“

- Captain Anakis in der Schlacht um Macragge

## SPOREN

Tyranidenschiffe verfügen weder über Abwehrtürme noch über Schilde im herkömmlichen Sinn. Stattdessen projizieren sie eine sich ständig erneuernde Sporenwolke, die als physische Barriere dient. Jede Spore ist ein Box der Pandora, gefüllt mit Säuren, Viren, und Mutagenen, die sich mit alarmierender Geschwindigkeit selbst durch härtesten Stahl fressen. Die kombinierte Wirkung dieser unzähligen Mikroorganismen gleicht ablativer Panzerung, die gleichermaßen vor Beschuss und Flugkörpern schützt.

Tyranidenschiffe besitzen eine Anzahl Sporenwolken, die der Anzahl ihrer Sporenzysten entspricht, welche im Schiffsprofil angegeben sind. Sporenwolken bauen sich genau wie Schilde am Anfang des Spielzugs wieder auf und sind nicht kumulativ. Niemals dürfen sie die Zahl der Sporenzysten eines Schiffs überschreiten, und sie werden nicht von Sonderbefehlen beeinträchtigt, genau so wenig wie von halbiertes Schadenskapazität: Ist das Schiff angeschlagen, verstärken die Abwehrorganismen ihre Aktivität, um ihren Mutterorganismus zu beschützen.

„Schlachten an sich sind schon schlimm genug. Zu sehen, wie die Finsternis von Plasmastürmen und Explosionen zerteilt wird, ohne zu wissen, ob sie dich treffen oder ins Leere gehen werden, ist ein Albtraum ohne Gleichen. Nie hast du das Gefühl sicher zu sein, und jeden Moment kann eine Salve dein Schiff von Heck bis Bug in ein brennendes Inferno verwandeln. Mit den Tyraniden verhält es sich anders: Sieht man, wie eine weiche Zunge die Außenhülle abtastet - scheinbar harmlos und ohne böse Absichten - wägt man sich in Sicherheit. Doch dann stößt sie plötzlich zu, Klauen schnappen, Schotts bersten und dein Schiff geht unter. Und dann: Den Aufschlag eines Enterboots zu hören, Schüsse und Rufe, Feuergefechte - das ist schlimm genug! Aber wenn sich Enterboote kreischend und schmatzend durch den Schiffsrumpf fressen, gibt es keine Worte, die das Entsetzen der Mannschaft angemessen wiedergeben könnten. Einmal habe ich es erlebt, und ich habe zu wenig Gliedmaßen übrig, um es ein zweites Mal zu überleben.“

## Sporen als Schilde

Pro Sporenwolke wird ein Treffer durch Waffenfeuer absorbiert, außer solche, die Schilde ignorieren (zum Beispiel Gauss-Partikelemitter bei einer 6). Spezialwaffen, die von Schilden aufgehalten werden, werden genau so durch Sporen aufgehalten werden. Sporenwolken werden wie Schilde von Beschussmarken beeinflusst: Pro absorbierten Treffer legst du eine Beschussmarke an. Sporen schützen auch vor Schaden durch Himmelsphänomene. Wenn ein Feindschiff ein Tyranidenschiff mit seinem Base berührt, entsteht durch die Sporen eine Beschussmarke, die beide Schiffe berühren muss. Effektiv verlieren dadurch beide Schiffe einen Schild. Erst anschließend werden die Auswirkungen des Zusammenstoßes ermittelt. Schildlose Schiffe (auch Eldar) erleiden stattdessen einen automatischen Treffer, der kritischen Schaden verursachen kann.

## Sporen als Abwehrtürme

Greifen Flugkörper das Tyranidenschiff an, fungieren die Sporenzysten als Abwehrtürme. Pro Beschussmarke in Basekontakt trifft je eine Sporenzyste nur bei 6+ anstatt 4+. Anders als normales Abwehrfeuer dürfen sowohl Torpedos als auch Flieger im selben Spielzug beschossen werden.

Tyranidenschiffe in direktem Kontakt können ihre Sporenzysten addieren, um von der Regel „kombiniertes Abwehrfeuer“ zu profitieren. Allerdings steigt dadurch nicht ihr Schildwert. Zudem ignorieren Sporenwolken Tyraniden-Flugkörper jedweder Art.

## FLUGKÖRPER

Einige Tyranidenschiffe dürfen Flughangars bzw.

Torpedobatterien besitzen. Tyraniden verfügen ausschließlich über Entertorpedos, Jäger und Enterboote bzw. deren organische Äquivalente: gigantische Hüllen fressende Würmer, im Äther schwimmende Brutträger, protazoide Enzyme, schmatzende Haftminen und ähnliches Kleinvieh. Zudem dürfen Tyranidenschiffe unabhängig von Trägerschiffen Flieger besitzen. Der Einfachheit halber haben wir hier noch einmal die Geschwindigkeiten der verschiedenen Flugkörper aufgelistet:

Jäger	20 cm
Enterboote	15 cm
Entertorpedos	15 cm

## Flugkörperlimits

Die Bioschiffe der Tyraniden sind lebende Fabriken, die im Bedarfsfall ununterbrochen Flieger ausspucken können. Des Weiteren sind die Flieger-Organismen weitestgehend autonom und müssen nicht wie konventionelle Flieger zum Auftanken und Aufmunitionieren zurück zum Mutterschiff. Daher haben Tyranidenschiffe keine Begrenzung für die Zahl der Flugkörper, die sie im Laufe eines Spiels starten können. Allerdings verzichten beschädigte Schiffe darauf, weitere Flugkörper zu starten, um ihre Energie für die Selbsterhaltung aufzuwenden. Kurz gesagt, beschädigte Tyranidenschiffe dürfen keine Flugkörper mehr starten. Beachte, dass im Gegensatz dazu Sporen weiterhin produziert werden.

## B E S C H Ä D I G T E TYRANIDENSCHIFFE

Beschädigte Tyranidenschiffe unterliegen folgenden Beschränkungen:

**Geschwindigkeit:** -5 cm

**Sporenzysten:** Unverändert

**Bioplasma:** Stärke halbiert

**Pyrosäurebatterien:** Stärke halbiert

**Fresstentakel:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**Zangenklauen:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**Torpedos & Flieger:** Dürfen nicht eingesetzt werden.

**KRITISCHE TREFFERTABELLE FÜR TYRANIDENSCHIFFE**

2W6- Wurf	Zusätzl. Schaden	Auswirkung
2	+0	<b>Sporenzysten verletzt.</b> Die Sporenzysten werden ernsthaft verletzt. Bis der Schaden repariert wurde, fallen sie komplett aus.
3	+0	<b>Steuerbordwaffen verletzt.</b> Die Steuerbordbewaffnung wird durch den Treffer außer Gefecht gesetzt. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Steuerbordwaffen eingesetzt werden.
4	+0	<b>Backbordwaffen verletzt.</b> Die Backbordbewaffnung wird durch den Treffer außer Gefecht gesetzt. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Backbordwaffen eingesetzt werden.
5	+0	<b>Bugwaffen verletzt.</b> Tiefe Wunden werden in den Bug gerissen. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Bugwaffen eingesetzt werden.
6	+1	<b>Rumpfwaffen verletzt.</b> Eine tiefe Risswunde im Rumpf verhindert, dass die Waffen abgefeuert werden können. Bis der Schaden repariert wurde, dürfen keine Rumpfwaffen eingesetzt werden.
7	+0	<b>Schwere Verletzung.</b> Innere Organe werden zerfetzt und das Schiff erheblich geschwächt. Wird die Verletzung nicht repariert, verursacht sie in jeder Tyraniden-Endphase einen zusätzlichen Schadenspunkt.
8	+1	<b>Navigationsklappen verletzt.</b> Eine der wichtigen Klappen zur Steuerung wird verletzt. Bis der Schaden repariert wurde, darf sich das Schiff nicht drehen.
9	+0	<b>Synapsen durchtrennt.</b> Die Nervenstränge, die das Schiff mit dem Schwarmbewusstsein verbinden, werden getroffen. Bis der Schaden repariert wurde, unterliegt das Schiff immer instinktivem Verhalten.
10	+0	<b>Sporenzysten zerstört.</b> Die Sporenzysten erleiden einen fatalen Treffer und schließen sich. Sie sind für den Rest des Spiels nicht mehr einsatzfähig.
11	+W3	<b>Schwere Verletzung.</b> Ein tiefer Riss durchzieht das Schiff, durch den innere Organe und Nährsäuren ins All gesogen werden.
12	+W6	<b>Schwere Blutungen.</b> Der Panzer des Schiffs bricht an mehreren Stellen auseinander und Säurefontänen schießen aus den Lecks. Führe eine Bioplasmaattacke mit Stärke 1 gegen jedes feindliche Schiff in 2W6 cm Umkreis durch. Holofelder gewähren keine diese Attacke.

**TABELLE FÜR KATASTROPHALEN SCHADEN**

2W6- Wurf	Zus. Besch.- marken	Ergebnis
2-7	+1	<b>Treibender Kadaver.</b> Die erstarrten Überbleibsel des Bioschiffs treiben durch das All, angetrieben von gelegentlichen Todeszuckungen. Der Kadaver bewegt sich in jeder seiner folgenden Bewegungsphasen 4W6 cm vorwärts. Platziere nach jeder Bewegung eine Beschussmarke am Base des Schiffs.
8-9+1		<b>Todeszuckungen.</b> Das Schiff wird von reflexartigen Muskelkontraktionen erschüttert, während aus offenen Wunden Säure austritt. Der Kadaver bewegt sich in jeder seiner folgenden Bewegungsphasen 4W6 cm vorwärts. Platziere nach jeder Bewegung eine Beschussmarke am Base des Schiffs und würfle erneut auf der Tabelle für katastrophalen Schaden.
10-11	Halbe SK	<b>Biologische Kettenreaktion.</b> Das Schiff explodiert, wobei in weitem Umkreis Säure, Schleim und Fleisch-fetzen verteilt werden. Entferne das Schiff aus dem Spiel und platziere an dessen Stelle Beschussmarken, entsprechend seiner halben Schadenskapazität. Führe zudem eine Pyrosäurebatterie-Attacke gegen jedes Ziel in 3W6 cm Umkreis durch, wobei die Feuerkraft der anfänglichen Schadenskapazität entspricht.
12	Volle SK	<b>Bioplasma-Explosion.</b> Mit einem gleißenden Blitz zerfetzt es die Hauptadern des Schiffs. Loderndes Bioplasma umhüllt das Schiff, und die Flammen schlagen weit ins All. Entferne das Schiff aus dem Spiel und platziere an dessen Stelle Beschussmarken, entsprechend seiner vollen Schadenskapazität. Führe zusätzlich eine Bioplasma-Attacke gegen jedes Ziel in 3W6 cm Umkreis durch, wobei die Stärke der halben Schadenskapazität entspricht. Weder Schilde noch Holofelder gewähren dagegen Schutz.

**KRITISCHE TREFFER & KATASTROPHALER SCHADEN BEI TYRANIDENSCHIFFEN**

Tyraniden verwenden anstatt der Tabellen im Regelbuch die hier abgebildeten Tabellen. Wenn ein kritischer Treffer verursacht wird, dessen Ergebnis nicht angewendet werden kann, zum Beispiel weil das Schiff keine Waffen in der entsprechenden Sektion besitzt, kommt die nächsthöhere Auswirkung zum Tragen.



# TYRANIDEN MUTTERSCHIFF ..... Punkte: variabel



Leviathan-Mutterschiff

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Schlachtschiff/10	15 cm	45°	-	5+	4

## EINE BUGWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	45 cm	8	Front
Fresstentakel & Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Bioplasma	15 cm	4	Front/Links/Rechts
Torpedos	15 cm	6	Front

## EINE RUMPFWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	45 cm	8	Front
Bioplasma	15 cm	4	Front/Links/Rechts
Flughangars	Enterboote 15 cm Jäger 20 cm	2	Links/Rechts Links/Rechts

## Maximal DREI BACKBORD-/STEUERBORDWAFFEN

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Links/Rechts
Bioplasma	15 cm	2	Links/Rechts
Flughangars	Enterboote: 15 cm Jäger: 20 cm	1	Links/Rechts*

**\*Beachte:** Mutterschiffe sind schwerfällig und können nicht den Sonderbefehl Wendemanöver einleiten erhalten.

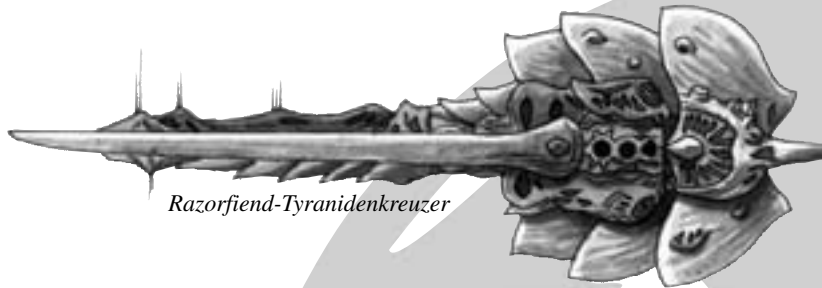
Mutterschiffe der Tyraniden sind gigantische Leviathane, die im Herzen jeder Schwarmflotte vorzufinden sind. Die Physis dieser Bioschiffe variiert erheblich, wobei eine dicke, steinartige Panzerung sowie zahlreiche Waffensysteme zu den typischen Merkmalen gehören. Trotz ihrer schier unfassbaren Größe sind Mutterschiffe lebende Kreaturen, welche Millionen weiterer Organismen beherbergen. Jedes Mutterschiff ist somit eine Fabrik, die Abermillionen Tyraniden gebären und neue Spezies erschaffen kann. Innerhalb eines Mutterschiffs bilden mehrere Zehntausend Tyranidenkrieger ein Netz aus Offizieren, welche die Produktion an Bord überwachen.

„Es war ein wahrlich dummer Fehler, auf den alten Narren zu hören. Wir hatten Virusbomben für den Planeten unter uns geladen, aber Hergol meinte, wir hätten genug von dem Zeug, um auch den Riesenmaden im All etwas abzugeben. Nur dass das nichts brachte.“

Zumindest glaubten wir das, bis uns eine Woche später eines dieser Biester rammt und in den Schwitzkasten nahm. Es spukte irgendwelche brennenden Säuren aus, und nach einer Stunde waren alle mit demselben Virus infiziert, mit dem wir das Schiff zuvor bombardiert hatten.

**\*Beachte:** Flughangars befinden sich immer an Backbord und Steuerbord. Die gestarteten Flieger müssen also nicht in einem bestimmten Feuerbereich positioniert werden.

# TYRANIDEN KREUZER ..... Punkte: variabel



Razorfiend-Tyrantkruzer

**W**yatt war zuerst dran. Das Ding ergriff seine Beine, kaum dass es durch die Backbord-Luftschotts gebrochen war. Selbst noch etwas unsicher auf den Beinen – vermutlich auf Grund der neuen Schwerkraftverhältnisse – wirbelte es ihn durch die Luft, schleuderte ihn gegen Maschinen und Panels, während es ihn an sich heran zog. Ein zweites Ungeheuer krachte direkt durch die Plasmazufuhr und zerschmetterte dabei seinen Artgenossen, was es nicht weiter kümmerte. Diese Kreatur gewöhnte sich schneller an die neue Situation und wendete sich Borl zu, der allerdings keine Lust hatte Wyatts Schicksal zu folgen und sich in die Dampfgrube stürzte. Daraufhin fielen Vandst, DeKopf und Jensen der Kreatur zum Opfer, und nur wenig später wurde die panische Flucht der Matrosen gestoppt, als ihre Kameraden die Schotts zum nächsten Deck versiegelten, um zwischen sich und die Aliens eine solide Plaststahltür zu bringen. Für die Maschinisten bedeutete dies das Todesurteil.

Doch das sollte nicht genügen, um die Alienflut einzudämmen. Schott für Schott wurde ingerissen, während die Tyraniden im Maschinenraum wüteten. Die Bestien metzelten alles in ihrem Weg stehende nieder, wobei immer mehr Menschen selbst Hand anlegten, um nicht durch die Klauen der außerirdischen Alpträume zu sterben. Schließlich ertrug ein mutiger Schiffsjunge mit dem Namen Lysander den Anblick der Mitleid erregenden Selbstmorde nicht mehr und überlud die Plasmareaktoren des Backbordantriebs. Einen Augenblick später, und eine Plasmaexplosion sprengte die Schotts auf und löste eine Kettenreaktion aus. Immer mehr Leitungen fingen Feuer, während Detonationen das Schiff von innen zerrissen. Momente später gab es keinen mutigen Lysander mehr, und auch keine dreitausend Mann Schiffsbesatzung: Die Explosion des zentralen Plasmareaktors beendete die Existenz der Asche von Melchiott.

**T**yrantidenkreuzer, auch als Schwarmkreuzer bezeichnet, repräsentieren sowohl noch nicht ausgewachsene Mutterschiffe als auch übergroße Eskort-Drohenschiffe. Sie sind für ihre offensive Vorgehensweise bekannt und besonders aggressiv, wenn es um die Verteidigung ihrer Mutterschiffe geht. Tyrantidenkreuzer setzen bevorzugt ihre Klauen und Tentakel ein, um gegnerische Schiffe in Stücke zu reißen. Kreuzergröße Tyrantidenschiffe trifft man meist zusammen mit wenigstens einem Mutterschiff an, und es gibt Theorien, nach denen die Kreuzer auf unbekannte Weise durch die Mutterschiffe ernährt werden.

Tyrantidenkreuzer sind zweifelsohne die größte Bedrohung innerhalb der Tyrantidenflotten, denn sie sind zahlreich, schwer bewaffnet und keine Synapsenkreaturen. Deswegen können sie wesentlich aggressiver vorgehen als zum Beispiel Mutterschiffe, deren Verlust fatale Folgen für die gesamte Flotte haben würde. Zumindest entfalten Schwarmkreuzer, wie fast alle Schiffe der Tyrantidenflotte, nur auf kurze Distanz ihr ganzes Potenzial. Aber wehe dem, der in die Klauen dieser Bio-Ungetüme gerät.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Kreuzer/6	20 cm	45°	-	5+	2

### EINE BUGWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	8	Front/Links/Rechts
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Torpedos	15 cm	4	Front

### EINE RUMPFWAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Zangenklauen	Kontakt	Spezial	Front
Torpedos	15 cm	4	Front

### Maximal ZWEI BACKBORD-/STEUERBORDWAFFEN

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Links/Rechts
Bioplasma	15 cm	2	Links/Rechts

*Beachte: Bug- und Rumpftorpedos können nicht zu einer Salve kombiniert werden. Sie werden stets separat abgefeuert.*

# TYRANIDEN KRAKEN ..... Punkte: variabel

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Eskort/1	25 cm	90°	-	6+	Spezial

Maximal EINE WAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	6	Front
Tentakelklauen	Kontakt	Spezial	Front
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Torpedos	15 cm	2	Front

Diese gigantischen Organismen sind perfekt an das All angepasste Jäger, die fernab von der Schwarmflotte nach Beute suchen können. Kraken gibt es in den verschiedensten Formen und Ausprägungen, eine bizarrer und tödlicher als die andere – zum Beispiel die Rammattacken bevorzugenden Tarantel oder die Säuresturm-Klasse, mit ihrer Tod bringenden Feuerkraft. Obwohl Kraken keine direkte Gefahr für Planeten darstellen (sie können ausschließlich im Weltall existieren), so können sie dennoch ganze Systeme ihrer Verteidigung berauben, indem sie leicht verteidigte Handelsschiffe und Raumstationen eliminieren.

### GESICHTETE SPEZIES

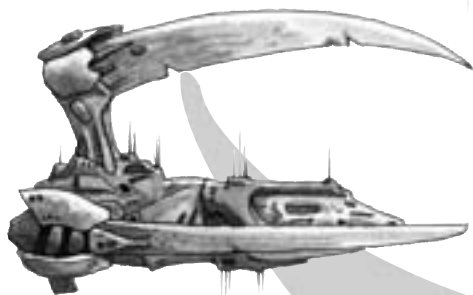
Tarantel

Säuresturm

Stintkäfer

*Sonderregeln: Kraken besitzen keine Sporenzysten, aber dafür regenerative Kräfte und eine beachtliche Zähigkeit. Zudem können sie sich rasch regenerieren. Daher erhalten Kraken einen 4+ Rettungswurf gegen jeden Schaden, als ob sie auf Kollisionsalarm wären (auch gegen evtl. Schaden bei Bewegung durch Beschussmarken). Diese Fähigkeit schränkt die Kraken in keinsten Weise ein, und sie dürfen ganz normal Sonderbefehle erhalten.*

# TYRANIDEN ERKUNDER-DROHNENSCHIFF ..... Punkte: variabel



TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Eskort/1	25 cm	90°	-	5+	1

Maximal EINE WAFFE

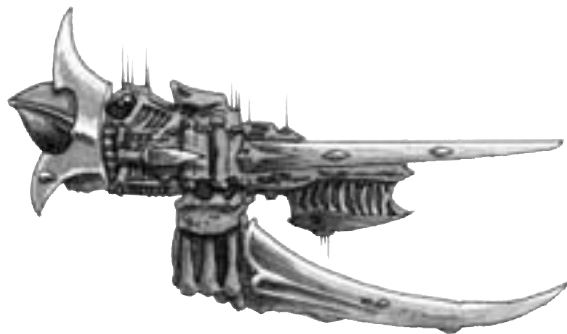
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	2	Front
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front

Erkunder-Drohnschiffe erforschen das Gebiet vor der Schwarmflotte, stets auf der Suche nach bewohnten Welten zur Ernährung der Mutterschiffe. Sie enthalten hoch spezialisierte Infiltratoren, wie zum Beispiel Symbionten, Likatoren und Hormaganten, die sie mittels Sporenkapseln auf potenziellen Opferwelten aussetzen. Jene Erkunder-Drohnschiffe, die sich direkt bei den Schwarmflotten befinden, kommen entweder von einer solchen Erkundungsmission zurück, oder sie starten gerade einen neuen Aufklärungsflug. Sie sind die vielleicht größte Bedrohung für zivilisierte Welten, was erklärt, warum ihnen auf der Abschussliste der imperialen Kommandeure höchste Priorität zugemessen wird.

*Sonderregeln: Gegner in 15 cm Umkreis um ein Erkunder-Drohnschiff dürfen stets von anderen Tyranidenschiffen beschossen werden.*

„Und achtet darauf, wie und wo ihr sie zur Strecke bringt. Wir haben mal ein Dutzend von ihnen über Rilenor abgeschossen und mussten später herausfinden, dass sie den Sturz durch die Atmosphäre des Planeten überlebt hatten. Da unten haben sie sich dann wie catachanische Sumpffegel vermehrt, und niemand hat's bemerkt, bis es zu spät war.“

# TYRANIDEN ESKORT-DROHNESCHIFF . . . . . Punkte: variabel



**Sonderregeln:** Eskort-Drohneschiffe, die laut instinktivem Verhalten Option 7 wahrnehmen müssen (zum nächsten Planeten bewegen), dürfen stattdessen zum nächsten Mutterschiff fliegen.

Diese vergleichsweise behäbigen Drohneschiffe sind schwer bewaffnet und normalerweise in Schwadronen organisiert. Oft bilden sie die letzte Verteidigungslinie vor den Mutterschiffen, welche sie bis zur Selbstaufgabe beschützen.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	SPOREN
Eskort/1	15 cm	45°	-	5+	1

### Maximal EINE WAFFE

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/ST.	BEREICH
Pyrosäurebatterie	30 cm	4	Front
Fresstentakel	Kontakt	Spezial	Front
Bioplasma	15 cm	2	Front

## ERKUNDUNGSFLOTTEN DER TYRANIDEN

**Erkundungsflotten der Tyraniden bilden die Vorhut der Schwarmflotte. Sie verfügen über nur wenige Mutterschiffe, wodurch die Flotte insgesamt ein höheres Maß an Autonomie aufweist. Erkundungsflotten bieten eine Alternative zu regulären Schwarmflotten und sind besonders für Überfallmissionen und kleinere Gefechte geeignet.**

### ERKUNDER-DROHNENSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Erkunder-Drohneschiffe enthalten.

Erkunder-Drohneschiff . . . . . 20 Punkte

**Waffen.** Jedes Erkunder-Drohneschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

- Pyrosäurebatterie . . . . . +5 Punkte
- Fresstentakel . . . . . +5 Punkte

### KRAKEN

Deine Flotte darf beliebig viele Kraken enthalten.

Kraken . . . . . 25 Punkte

**Waffen.** Jeder Kraken muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

- Pyrosäurebatterie . . . . . +15 Punkte
- Fresstentakel . . . . . +5 Punkte
- Zangenklauen . . . . . +10 Punkte
- Torpedos . . . . . +15 Punkte

### SCHWADRONEN

Tyraniden verwenden leicht abgewandelte Schwadronregeln: Erkunder-Drohneschiffe und Kraken dürfen Schwadronen aus 6 bis 12 Modellen bilden. Außerdem dürfen beide Schiffsgattungen gemischt in ein und derselben Schwadron vorkommen.

### MORALWERT

Erkundungsflotten enthalten keine Mutterschiffe und folgen stattdessen komplexeren Instinkten, um belebte Welten ausfindig zu machen. Eskortschiffschwadronen in einer Erkundungsflotte verfügen über einen Moralwert entsprechend der Zahl der verbliebenen Schiffe (maximal 10).

### INSTINKTIVES VERHALTEN

Eskortschiffschwadronen in Erkundungsflotten dürfen zu Beginn jedes Spielzugs einen Moralwerttest ablegen, um ihr instinktives Verhalten zu überwinden, als ob sie sich in der Nähe eines Mutterschiffs befinden würden. Jede Schwadron muss dabei ihren eigenen Moralwert verwenden, und wenn der Test verpatzt wurde, fallen sie wie üblich in instinktives Verhalten zurück.

# SCHWARMFLOTTEN DER TYRANIDEN

## FLOTTENKOMMANDANT

Der Tyranidenspieler darf anstatt eines Kommandanten den Einfluss des Schwarmbewusstseins in seiner Flotte verstärken. Schwarmbewusstsein-Wiederholungswürfe funktionieren genau wie Wiederholungswürfe für Kommandanten. Ein Schwarmbefehl bewirkt, dass ein Kommando- oder Moralwerttest automatisch bestanden wird. Allerdings musst du vorher ansagen, wenn du den Schwarmbefehl einsetzen möchtest.

Schwarmbewusstsein-Wiederholungswurf ..... je 30 Punkte

Pro zwei Mutterschiffe darfst du einen Wiederholungswurf für die Flotte kaufen.

Schwarmbefehl ..... je 40 Punkte

Pro zwei Mutterschiffe darfst du einen Schwarmbefehl kaufen. Die Ausnahme: Sobald du nur ein Mutterschiff einsetzt, darfst du bereits einen Schwarmbefehl kaufen. Den zweiten gibt es aber erst ab vier Schiffen.

## MUTTERSCHIFFE

Pro Mutterschiff darf der Spieler 6-12 Eskortschiffe und 0-2 Großkampfschiffe einsetzen.

**Mutterschiff (MW 8) .....+200 Punkte**

**Auf MW 9 erhöhen .....+40 Punkte**

**Waffen.** Jedes Mutterschiff muss mit Waffen aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

*Eine Bugwaffe:*

Pyrosäurebatterie .....+30 Punkte

Fresstentakel & Zangenklauen ..... +15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Torpedos .....+25 Punkte

*Eine Rumpfwaffe:*

Pyrosäurebatterie .....+30 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Flughangars .....+20 Punkte

*Maximal drei Backbord-/Steuerbordwaffen:*

Pyrosäurebatterie .....+15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

Flughangars .....+20 Punkte

## GROSSKAMPFSCHIFFE

Du darfst pro Mutterschiff bis zu zwei Großkampfschiffe einsetzen.

**Tyranidenkreuzer ..... 80 Punkte**

**Waffen.** Jeder Tyranidenkreuzer muss mit Waffen aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

*Eine Bugwaffe:*

Pyrosäurebatterie ..... +20 Punkte

Fresstentakel ..... +10 Punkte

Tentakelklauen ..... +5 Punkte

Torpedos .....+10 Punkte

*Eine Rumpfwaffe:*

Fresstentakel ..... +10 Punkte

Tentakelklauen ..... +5 Punkte

Torpedos .....+10 Punkte

*Maximal zwei Backbord-/Steuerbordwaffen:*

Pyrosäurebatterie .....+15 Punkte

Bioplasma .....+20 Punkte

## ESKORTSCHIFFE

Du darfst pro Mutterschiff 6 bis 12 Eskortschiffe (Drohnschiffe und Kraken) einsetzen. Verfügst du über kein Mutterschiff, stehen dir nur Kraken und Erkunder-Drohnschiffe zur Verfügung.

**Erkunder-Drohnschiff ..... 20 Punkte**

**Waffen.** Jedes Erkunder-Drohnschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +5 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

**Eskort-Drohnschiff ..... 10 Punkte**

**Waffen.** Jedes Eskort-Drohnschiff muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie .....+10 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

Bioplasma ..... +5 Punkte

**Kraken ..... 25 Punkte**

**Waffen.** Jeder Kraken muss mit einer Waffe aus der folgenden Liste ausgestattet werden:

Pyrosäurebatterie ..... +15 Punkte

Fresstentakel ..... +5 Punkte

Tentakelklauen ..... +10 Punkte

Torpedos ..... +15 Punkte

## SCHWADRONEN

Tyraniden verwenden leicht abgeänderte Schwadronregeln: Tyraniden-Eskortschiffe bilden Schwadronen aus 1 bis 12 Schiffen, während alle anderen Schiffstypen nicht in Schwadronen organisiert werden dürfen.

## FLUGKÖRPER

Maximal 10% des Flottenbudgets darf für Flugkörpermarken ausgegeben werden, sofern die Flotte wenigstens ein Mutterschiff enthält.

Entertorpedomärke (Stärke 4) ..... je 12 Punkte

Enterbootmärke ..... je 8 Punkte

Jägermärke ..... je 7 Punkte

Flieger dürfen Wellen bilden, die dann bei der Aufstellung als Schwadronen zählen. In einer Kampagne bilden Flugkörper keinen dauerhaften Bestandteil der Flotte und gelten nach der Schlacht als vollständig „verbraucht“.

## WAFFEN

Die meisten Tyranidenschiffe wählen individuell ihre Waffen aus und bezahlen dafür die entsprechenden Punkte. Dabei ist zu beachten, dass, wenn du eine Backbord-/Steuerbordwaffe kaufst, sie stets doppelt erworben wird, nämlich links *und* rechts. Dafür werden nur die angegebenen Punktkosten bezahlt! Kaufst du also einmal Flughangars für dein Mutterschiff, besitzt dein Schiff backbord wie steuerbord Flughangars. Die angegebene Feuerkraft/Stärke gilt pro Seite, wird in der Summe folglich verdoppelt.



# DIE EVOLUTION DES SCHWARMBEWUSSTSEINS

Während die Schwarmflotten unermüdlich den Weltraum durchkreuzen, entwickeln sie sich weiter, um neuen Bedrohungen effektiver begegnen zu können. Einzelne Organismen passen sich nach jeder Begegnung an, während Mutterschiffe die immer neu eintreffenden Informationen verarbeiten und in den Folgegenerationen umsetzen. Somit ist jede Tyranidenflotte einer fortlaufenden Evolution unterworfen, auf individueller wie kollektiver Ebene. Diese Anpassungsfähigkeit wird durch die folgenden genetischen Mutationen dargestellt, die ungefähr den mechanischen Schiffsmodifikationen der anderen Völker entsprechen.

Die hier aufgelisteten Mutationen können Großkampfschiffen und sogar einzelnen Eskortschiffen verliehen werden, es sei denn, es ist etwas anderes vermerkt. In einer Kampagne darf vor der Schlacht jedes Schiff maximal eine zusätzliche Mutation erhalten.

*Verstärkte Panzerung* und *zusätzliche Sporenzysten* ausgenommen, dürfen Mutationen immer nur einmal pro Schiff vergeben werden. Mutterschiffe dürfen maximal drei verschiedene Mutationen erhalten, Kreuzer zwei und Eskortschiffe nur eine. Diese biologischen Verbesserungen sind die einzige Möglichkeit für Tyraniden, auf erfahrene Gegner zu reagieren, denn als Marionetten des Schwarmbewusstseins und ihres instinktiven Verhaltens können sie keine Mannschaftsfertigkeiten erhalten.

Tyraniden verwenden ausschließlich Entertorpedos und dürfen keinerlei Spezialtorpedos erhalten.

Sollen die Mutationen per Zufall ermittelt werden,

„Als wir am ersten Tag gegen sie kämpften, durchschnitten unsere Waffenbatterien sie mit Leichtigkeit. Am zweiten Tag bewirkten die Raketen bereits weniger, und so setzten wir unsere Lanzen ein. Als wir ihnen am dritten Tag erneut begegneten, waren sie schier unverwundbar!“

würfle 2W6 unter Beachtung eingangs genannter Einschränkungen.

## 2 Solarflügel ..... +15 Punkte

Das Schiff besitzt mutierte Solarflügel, die bereits kleinste Mengen Strahlungsenergie auffangen und umwandeln können. Die Schiffsgeschwindigkeit erhöht sich um +5 cm.

## 3 Adrenalindrüsen ..... +10 Punkte

Die primären Antriebsklappen und Konstriktormuskeln haben stärkere Adrenalindrüsen ausgebildet. Bei *voller Kraft voraus* wirfst du einen zusätzlichen W6 für die Geschwindigkeit.

## 4 Psionische Aura ..... +20 Punkte

Die Verbindung zum Schwarmbewusstsein ist dermaßen durchdringend, dass das Mutterschiff von einer unauslöschlichen Aura umgeben wird, die sich in das Bewusstsein aller Lebewesen brennt und dort jenes Entsetzen nährt, das durch die Präsenz der Tyraniden unweigerlich verursacht wird. Alle Schiffe in 15 cm Umkreis senken ihren Moralwert um 2. Nur für Tyraniden-Mutterschiffe

## 5 Zusätzliche Steurdüsen ..... +15 Punkte

Die Zahl der Öffnungen entlang des Schiffs, die zur Steuerung dienen, ist deutlich höher als üblich. Dadurch sinkt die Entfernung, bevor sich das Schiff drehen darf, um 5 cm. Nicht für Eskortschiffe.

## 6 Zusätzliche Sporenzysten ..... je +10 Punkte

Das Schiff enthält weitere Sporenzysten. Diese Mutation darf maximal zweimal pro Schiff vergeben werden.

## 7 Verstärkter Körper ..... je +10 Punkte

Die Kreatur ist besonders groß ausgefallen und besitzt entsprechend verstärkte Endostrukturen sowie einen dickeren Panzer. Das Schiff erhält +1 Schadenskapazität. Du darfst diese Mutation maximal viermal pro Schiff anwenden. Ein Kreuzer, der dadurch Schadenskapazität 10 erhält, ist zu einem Mutterschiff herangereift! Nicht für Eskortschiffe.

## 8 Schleimmembranen ..... +20 Punkte

Das Tyranidenschiff ist mit einer Schleimschicht überzogen, wodurch für langsame Flieger das Treffen

erschwert wird. Bomber und Enterboote ziehen jeweils 1 von ihrem W6-Wurf ab, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen. Sämtliche Torpedotypen benötigen +1 zum Treffen (maximal jedoch eine 6). Distanzwaffen bleiben unbeeinträchtigt.

## 9 Beschleunigte Heilung ..... +10 Punkte

Das Tyranidenschiff kann rasch und effizient schwerste Verletzungen heilen. Würfle in der Endphase zwei Würfel extra, wenn du kritischen Schaden reparierst. Nicht für Eskortschiffe.

## 10 Drohnentelepathie ..... +20 Punkte

Die Kreatur unterhält eine direkte Verbindung zu den Erkunder-Drohenschiffen sowie den Mutterschiffen der Flotte. Wenn sich ein Erkunder-Drohenschiff in 15 cm Umkreis befindet, rutscht die Feuerkraft sämtlicher Pyrosäurebatterien eine Spalte nach links, zusätzlich zu allen anderen Modifikationen.

## 11 Beharrlichkeit ..... +20 Punkte

Das Schiff hat die Fähigkeit entwickelt, selbst in prekären Situationen seine Waffen effektiv einzusetzen. Unter den Sonderbefehlen *volle Kraft voraus*, *Retrobrenner zünden* und *Wendemanöver einleiten* bleibt die Feuerkraft der Pyrosäurebatterien und des Bioplasmas unbeeinträchtigt.

## 12 Riesensporenminen ..... Punkte \*

Tyranidenschiffe, die Flughangars mit Enterbootkapazität besitzen, dürfen diese gegen Sporenminenleger austauschen. Pro modifiziertem Flughangar darf in jeder Tyraniden-Flugkörperphase eine Riesensporenmine gelegt werden. Riesensporenmine werden wie Jagdminen behandelt (siehe Seite 142 im Raumflotte Gothic Regelbuch). Anstatt jedoch normale Treffer zu verursachen, werden kritische Feuertreffer verursacht. Nicht für Eskortschiffe.

\* +10 Punkte pro Flughangar

## SZENARIO-ANMERKUNGEN

An dieser Stelle einige Anmerkungen zu den Szenarios im Regelbuch, und wie sie mit Tyranidenflotten gespielt werden können:

### KREUZERKAMPF

Hier sind keine Änderungen notwendig. Ignoriere einfach das Kreuzerlimit aus der Flottenliste. Der Moralwert für Kollisionsalarm beträgt 7, für das Manövrieren durch Himmelskörper beträgt er 10.

### DER KÖDER

Auch hier sind keine Änderungen notwendig. Üblicherweise wird ein Schwarmschiff mitsamt Eskortschiffen entweder verfolgt, oder sie legen selbst einen Hinterhalt. Ein gutes Szenario für Erkunder-Drohnschiffe und Kraken.

### ÜBERFALL

Auch hier sind keine Änderungen notwendig. Tyraniden geben ebenso gute Angreifer wie Verteidiger ab.

### ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Geeignet für unerwartete Tyranideninvasionen oder Überraschungsangriffe auf eine Tyranidenflotte, die gerade einen Planeten absaugt. Keine Änderungen erforderlich.

### BLOCKADEBRECHER

Entweder ein Fluchtversuch von einem Planeten durch den Kordon der Schwarmflotte, oder eine Tyranidenvorhut, die nach erfüllter Erkundungsmission zurück zur Hauptflotte fliegt. Keine Änderungen erforderlich.

### KONVOI

Tyraniden selbst besitzen keine Konvois. Sie eignen sich aber sehr gut als Angreifer.

### PLANETARE INVASION

*Das klassische Tyranidenszenario: Eine geeignete Welt ist gefunden und soll absorbiert werden. Tyraniden setzen keine Transporter ein und erhalten stattdessen 1 Landungspunkt pro Schiff mit Sporenzysten in 30 cm Umkreis um den Planeten. Des Weiteren erhalten sie +1 Landungspunkt für jede Torpedosalve und jede Enterbootmarke, gleich welcher Stärke, die den Planeten erreicht. Als Verteidiger dürfen sie die Punkte, die für planetare Verteidiger vorgesehen sind, für Flugkörper ausgeben.*

### ESKALATION

Tyranidenflotten bleiben für gewöhnlich dicht beisammen, allerdings sind sie durch ihre langsamen Mutterschiffe in diesem Szenario besonders verwundbar. Daher addiert der Tyranidenspieler +1 auf seinen Wurf für Verstärkungen.

### EXTERMINATUS

Tyraniden sind nie der Angreifer in einem Exterminatus-Szenario. Spiele stattdessen eine Planetare Invasion. Allerdings sind von Tyraniden befallene Welten oft Ziel eines Exterminatus, so dass sie ohne Weiteres als Verteidiger auftreten können. Statt planetarer Verteidiger dürfen sie, wie gehabt, Flugkörper kaufen.

### Raumschlacht

Keine Änderungen erforderlich.

Drei korrosive Säuregeschosse schlugen in der *Heldenhaftes Streben* ein und trafen die unteren Ebenen der Antriebssektion. Als sie sahen, wie sich die Säure durch die Plasmazellen fraß, schalteten die Adepten des Adeptus Mechanicus die Reaktoren ab und versiegelten die Brennkammern. Ihrer Geistesgegenwart war es zu verdanken, dass das Schiff vom Schlimmsten bewahrt blieb: der Entzündung der Brennstofflager. Nur vierhundertsiebendunddreißig Menschen verloren ihr Leben durch den Angriff, während es das Schwesterschiff, die *Von Becken*, viel härter traf.

Die ganze Zerstörungskraft der Tyranidenwaffen traf die *Von Becken* breitseitig, kurz hinter ihrem geschwungenem Bug. Die schiere Wucht des Einschlags zertrümmerte die Außenhülle, bevor die Biosäuren ihr Werk begannen. Sämtliche mittleren Decks gaben binnen Sekunden Feueralarm.

Hunderte starben in der ersten Sekunde – erschlagen, zerquetscht, erstickt oder ins All geschleudert –, während durch Dekompression auch benachbarte Sektionen in den Weltraum gesogen wurden. Säureströme ergossen sich durch Gänge und Schächte, lösten Metall und Fleisch innerhalb Sekunden auf und verpesteten mit ihren Gasen, die den Viren des Adeptus Mechanicus alle Ehre machten, die Luft. Schotts schlossen sich und versiegelten die zerstörten Decks, doch nur für kurze Zeit. Die Biosäuren machten auch vor den Sicherheitstüren keinen Halt und frästen sich Deck um Deck durch das Schiffsinere.

Der Rumpf der *Von Becken* kreischte unter den Belastung des eingeleiteten Wendemanövers und brach schließlich entzwei.

Die Kobra-Zerstörer der Hydraschwadron schickten eine Torpedosalve gegen das nächste Bioschiff. Von einem gleißenden Lichtschweif gefolgt rasten die Projektile durchs All. Kurz bevor die Torpedos ihr Ziel erreichten, verdichtete sich ein Sporenwolke vor dem Tyranidenschiff. Explosionen erhellten die Leere, als die Torpedos in die Sporenwolke eintauchten und einige von Sporen zerrissen wurden, während andere vorzeitig explodierten.

Nicht alle Torpedos konnten gestoppt werden, und eine Hand voll schlug in den Rumpf der Kreatur ein, die einer gigantischen, schlafenden Gottesanbeterin glich. Die Spitzen der Sprengköpfe detonierten zuerst und rissen Löcher in die Außenhaut, durch welche die Torpedos in die Kreatur vorstießen, bevor die Plasmareaktoren überhitzten und im Bauch der Kreatur zur Explosion gebracht wurden.

Der Bauch des Monsters schwoll unter den Explosionen an und an verschiedenen Stellen platzte es auf, wobei undefinierbare Flüssigkeiten in den Weltraum schossen. Trotz dieser offensichtlich schweren Verletzung war die Kreatur noch nicht besiegt, sie konnte noch immer zurückschlagen. Mit einem Aufbäumen des Rückgrats schossen mehrere Tausend Stacheln aus den Flanken des Bioschiffs und jagten Wurfspeeren gleich auf die imperialen Zerstörer zu. Auf diese Reichweite war ein sich schnell bewegendes Eskortschiff nur schwer zu treffen, aber in Anbetracht der Masse an Geschossen war es eher unwahrscheinlich, dass das Ziel ungeschoren davonkam.

Zwei Kobra-Zerstörer explodierten, als Speere von über hundert Meter Länge sie mit erschreckender Leichtigkeit durchbohrten. Das erste Schiff wurde durch zwei Treffer instantan vernichtet, während das zweite durch drei Stacheltreffer in ein brennendes Wrack verwandelt wurde.

Das überlebende Schiff konnte der Vernichtung zwar entgehen, erlitt aber mehrere Streifschüsse und beträchtlichen Schaden durch eigene Torpedos, die beim Nachladen detonierten. Die Mannschaft kämpfte verzweifelt um die Kontrolle über das Schiff, aber der Kapitän sah sich gezwungen, den taktischen Rückzug anzuordnen. Die Primärwaffen waren irreparabel beschädigt und sein Schiff konnte nichts mehr am Ausgang der Schlacht ändern...

Auszug aus dem Roman „Warriors of Ultramar“ von Graham McNeill, mit freundlicher Genehmigung der Black Library