

Ravenwing Regeln für EPIC 40.000 (2nd Edition)

Diese Regeln stammen aus dem deutschen White Dwarf 19.

Erläuterung:

Die zweite Kompanie der Dark Angels ist als Ravenwing bekannt und gilt normalerweise als Erkundungskompanie. Sie besteht aus Land Speedern und Bike Schwadronen. Abteilungen aus ihren Rängen werden zu Scoutmissionen oder als schnelle Angriffstruppen verwendet, wo es mehr auf die Feuerkraft ankommt. Die Fahrer und Piloten des Ravenwing sind besonders geschickt und effizient in der Handhabung ihrer Maschinen und können dadurch Schüssen ausweichen und Deckung besser nutzen, um dem Gegner die Zielerfassung zu erschweren.

Um diese verringerte Verletzlichkeit darzustellen, hatten wir als erstes die Idee, den Panzerungswert der Ravenwing-Einheiten anzuheben. Wenn sich ein Fahrer darauf konzentriert dem gegnerischen Beschuß auszuweichen, leidet dadurch allerdings auch seine eigene Zielgenauigkeit. Für einen solchen Fall gibt es bereits die Regel, die für Verbände mit dem Befehl *Angreifen* gilt. *Angreifende* Verbände bringen sich so nah wie möglich an ihren Gegner heran und halbieren dabei ihre Feuerkraft. Diese Regel eignet sich bei genauerer Betrachtung auch sehr gut für den Ravenwing – er konzentriert sich so stark darauf, nicht vom Gegner getroffen zu werden, daß die Einschränkungen seiner Feuerkraft plausibel erscheint.

Wegen dieser Einschränkung sollte die Spezialfähigkeit des Ravenwing keine Extrapunkte kosten, denn sie büßen eine Fähigkeit ein, um eine andere zu erhalten. Tatsache jedoch ist, daß sie durch diese Fertigkeit mehr Beweglichkeit erhalten, ihrem Namen gerecht werden und näher an ihren Gegner heranfahren/fliegen können. Deswegen war eine kleine Erhöhung der Punkte nötig (umsonst gibt's nix!). Eine Steigerung um 2 Punkte für alle Truppen, die mit dieser Fähigkeit ausgestattet werden, hörte sich realistisch an und paßte zu den Truppen mit Sprungmodulen, die auch 2 Punkte mehr kosten.

Die folgende Verbandsliste ist eine Ergänzung zur Armeeliste des Imperiums für Epic 40.000. Du kannst so viele Ravenwing Verbände in deine Armee aufnehmen wie du möchtest, solltest aber bedenken, daß der Ravenwing eine einzelne Kompanie ist und du deswegen nicht mehr als 50 Einheiten aus dieser Kompanie in deine Armee aufnehmen kannst. Dieses Limit kann nur erreicht werden, wenn der komplette Ravenwing am Spiel teilnimmt (ein in der Tat sehr seltenes Ereignis).

Ravenwing: Der Ravenwing kann zur Beginn der Bewegungsphase den besonderen Befehl *Ausweichen* erhalten. Der Verband nutzt seine Geschwindigkeit und sein ganzes Geschick, um wie ein verschwommener Punkt zu erscheinen und somit dem Gegner das Schießen auf den Verband zu erschweren. Um dies anzuzeigen, plazierst du den Befehlswürfel mit dem „!“ nach oben neben dem Verband. Wenn der Ravenwing Verband den Befehl *Ausweichen* erhalten hat, kann er sich normal in der Bewegungsphase bewegen. Alle Einheiten des Verbandes haben einen um +1 erhöhten Rüstungswert (bis zum Maximum von 6), müssen dafür aber ihre Feuerkraft halbieren (aufrunden).

Ravenwing Verband

Kommandogruppe

Du mußt einen Kommandanten auswählen

1 Verbands HQ (siehe Anmerkung) = +25 Punkte

Maximal ein Meister des Ravenwing = 21 Punkte

Besteht aus einer Space Marine Bike Einheit (*Held, Ravenwing*)

Zusatzkosten für:

Aufrüstung zum Land Speeder (*Held, Ravenwing*) = + 10 Punkte

Maximal ein Space Marine Scriptor = 31 Punkte

Besteht auf einer Space Marine Bike Einheit (*Psioniker, Held, Ravenwing*)

Zusatzkosten für:

Aufrüstung zum Land Speeder (*Psioniker, Held, Ravenwing*) = +10 Punkte

Hauptstreitmacht

Du darfst bist zu **10** Trupps aus der folgenden Liste auswählen:

Ravenwing Bike Schwadron = 12 Punkte pro Einheit

Besteht aus 1 bis 3 Space Marine Bike Einheiten (*Ravenwing*)

Land Speeder Schwadron = 22 Punkte pro Einheit

Besteht aus 1 bis 3 Land Speedern (*Ravenwing*)

Trike Schwadron = 12 Punkte pro Einheit

Besteht aus 1 bis 3 Trikes (*Ravenwing*)

Anmerkung: Eine Einheit des Verbandes kann die Rolle des HQ übernehmen, wenn sie an der Spitze der Hierarchie steht (+25 Punkte siehe oben). Wenn das ursprüngliche Hauptquartier ausgeschaltet wird, wird die nächste Einheit in der Hierarchie unverzüglich zum neuen HQ.

Hierarchie: Meister der Ravenwing > Scriptor > Land Speeder > andere Einheit