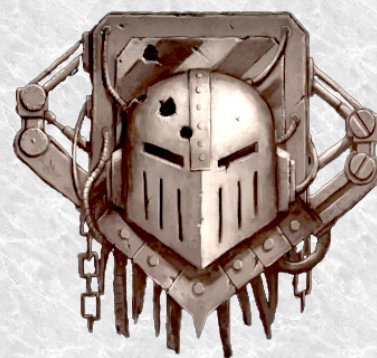


LEGIONSSCHIFF MEDRENGARD (6.000 PUNKTE)

| TYP/SK | BEWEGUNG | DREHUNGEN | SCHILDE | PANZERUNG | TÜRME |
|--|----------|---|----------------|--------------|-------|
| Legionsschiff / 60 | 15 cm | 45° | P 6 / S 6 | 5+ | 8 |
| BEWAFFNUNG | | REICHWEITE | FEUERKRAFT | BEREICH | |
| Medrengardgeschütz – Rumpf | | 30 – 150 cm / unendlich cm | 4 / Spezial | Front | |
| Torpedolafette – Bug (Rumpf) | | 30 cm | 18 | Front | |
| Waffenbatterie – Bug (Backbord) | | 60 cm | 30 | Front/Links | |
| Waffenbatterie – Bug (Steuerbord) | | 60 cm | 30 | Front/Rechts | |
| Lanzenbatterie – Bug (Deck) | | 60 cm | 4 | Front | |
| Flughangars – Backbord I | | Höllendrachen 30 cm | 10 Schwadronen | – | |
| Flughangars – Steuerbord I | | Höllenfeuer T-Bomber 20 cm Tarantel Enterboote 30 cm | 10 Schwadronen | – | |
| Waffenbatterie – Backbord I | | 60 cm | 50 | Links | |
| Waffenbatterie – Steuerbord I | | 60 cm | 50 | Rechts | |
| Bombardgeschütze – Backbord I | | 45 cm | 30 | Links | |
| Bombardgeschütze – Steuerbord I | | 45 cm | 30 | Rechts | |
| Lanzenbatterie – Deck I | | 60 cm | 4 | Links/Rechts | |
| Flughangars – Backbord II | | Höllendrachen 30 cm | 10 Schwadronen | – | |
| Flughangars – Steuerbord II | | Höllenfeuer T-Bomber 20 cm Tarantel Enterboote 30 cm | 10 Schwadronen | – | |
| Waffenbatterie – Backbord II | | 60 cm | 50 | Links | |
| Waffenbatterie – Steuerbord II | | 60 cm | 50 | Rechts | |
| Lanzenbatterie – Deck II (Backbord) | | 60 cm | 9 | Links | |
| Lanzenbatterie – Deck II (Steuerbord) | | 60 cm | 9 | Rechts | |
| Flughangars – Backbord III | | Höllendrachen 30 cm | 20 Schwadronen | – | |
| Flughangars – Steuerbord III | | Höllenfeuer T-Bomber 20 cm Tarantel Enterboote 30 cm | 20 Schwadronen | – | |
| Waffenbatterie – Backbord III | | 45 cm | 72 | Links | |
| Waffenbatterie – Steuerbord III | | 45 cm | 72 | Rechts | |
| Lanzenbatterie – Backbord III | | 45 cm | 18 | Links | |
| Lanzenbatterie – Steuerbord III | | 45 cm | 18 | Rechts | |
| Lanzenbatterie – Deck III (Backbord) | | 60 cm | 20 | Links | |
| Lanzenbatterie – Deck III (Steuerbord) | | 60 cm | 20 | Rechts | |
| Waffenbatterie – Deck III (Backbord) | | 60 cm | 18 | Links | |
| Waffenbatterie – Deck III (Steuerbord) | | 60 cm | 18 | Rechts | |
| Silbertürme – Deck III (Backbord) | | 45 cm | 4 | Links/Heck | |
| Silbertürme – Deck III (Steuerbord) | | 45 cm | 4 | Rechts/Heck | |
| Schiffswerft – Backbord (Rumpf) | | Zorn-Chaoszerstörer 30 cm | 2 Schiffe | – | |
| Schiffswerft – Steuerbord (Rumpf) | | Fluch-Chaosfregatte 30 cm Terror-Chaosfregatte 30 cm | 2 Schiffe | – | |

Lasst die Galaxis brennen !!!

Geschaffen von Perturabo aus der Dämonenwelt Medrengard in 10.000 Jahren des Baus und um den Preis von 10.000 Millionen Leben namenloser Sklaven beherbergt dieser Sterne verdunkelnde Koloss 10.000 grimmige Iron Warriors auf ihrem Weg die Galaxis zu dominieren und alle Völker zu unterdrücken. Unfassbaren Ausmaßes und versehen mit unendlichen Ressourcen, ist dieser Koloss wie seine strengen Meister, die Iron Warriors, denen es als mobile Legionsfestung dient: Eisern nach Innen, Eisern nach Außen!



Medrengardgeschütz:

- Bei einem *Exterminatus* ersetzt es die *Exterminatuswaffe*, muss sich nicht auf 45 cm heran bewegen und benötigt auch keine 4+.
- Das Waffensystem muss nachgeladen werden und ist bei den Sonderbefehlen *Volle Kraft voraus*, *Retrobrenner zünden* und *Kollisionsalarm!*, sowie wenn das Schiff *Beschädigt* ist, nicht einsetzbar.
- Schussmodus 1: *Tremorfeuer* vier Schüsse nach Regeln für *Novakanonen*
- Schussmodus 2: *Weltenvernichtungsfuer* 3-Zoll-Schablone von der Mündung weg direkt nach vorn
Schiffe / Flugkörper getroffen und automatisch zerstört, wenn Schablone berührt
Planet / Mond in Bahn bei 2+ zerstört in W3 Runden, 2W6 Asteroidenfelder
Waffensystem braucht danach 1 Zug zum Aufladen

Andere Regeln:

- **Abwehrtürme:** Dürfen gegen alle Flugkörper eingesetzt werden und dürfen misslungene Trefferwürfe wiederholen.
- **Besatzung:** *Chaos Space Marines*, *Chaosterroratoren*, Dämonenprimarch Perturabo als *Kriegsherr der Flotte* (MW 10, 2 Wiederholungswürfe für die Flotte, sowie zusätzlich 1 Wiederholungswurf pro Spielzug für das Schiff).
- **Beschädigt:** Sollte das Schiff *Beschädigt* sein, reduzieren sich Schilde, Abwehrtürme und alle Waffen nur um 25% statt um 50%.
- **Beschädigte Waffen:** Schiff ist in 4 Bereiche geteilt. Sollte bei einem kritischen Treffer Bewaffnung *beschädigt* werden, sind lediglich die Waffen des anvisierten Bereiches und nur ein Teil dieser Waffen *beschädigt*, nicht alle.
- **Bombardgeschütze:** Keine Spaltverschiebung nach rechts, wenn Ziel weiter als 30 cm entfernt. Treffen immer auf 4+ (auch gegen Flugkörper) und verursachen kritischen Schaden auf 4+.
- **Entern:** Kann nur von Space Hulks und Schlachtschiffschwadronen (min. 3) geentert werden, erhält dann aber noch +2 (mit CSM).
- **Flugkörper:** Flugkörper können nicht ausgehen.
- **Höllendrachen:** Gelten als Jäger, besitzen gegen Flugkörper einen Rettungswurf von 4+.
- **Katastrophaler Schaden:** Beim Ergebnis *Plasmareaktoren explodieren* wird zusätzlich ein *Sonnensturm* entfesselt mit der *Medrengard* als Ausgangspunkt und beim Ergebnis *Wartriebwerk implodiert* wird zusätzlich ein *Warpriss* anstelle des Schiffes platziert. Außerdem verdoppelt sich der Radius der Reichweite der Explosion in beiden Fällen.
- **Nachladen:** Beim Befehl *Nachladen* werden sämtliche Flugkörper und das *Medrengardgeschütz* nachgeladen.
- **Reparaturen:** Generiert in Kampagnen Reparaturpunkte wie eine Piratenbasis (S. 151, 154). Zusätzlich darf ein ins Trockendock zurückgezogenes Großkampfschiff oder Eskortschiffswadron bei einer 4+ schon im nächsten Spiel eingesetzt werden.
- **Sabotageaktionen:** Erhält +1, Gegner erleiden aber -2 auf *Sabotageaktionen*.
- **Schiffshülle:** Gegnerische Schiffe in 15 cm Umkreis erhalten -2 auf ihren Moralwert. In jeder Endphase des Chaos erleidet ein gegnerisches Schiff in 15 cm W6 Treffer, Schilde schützen dagegen nicht.
- **Schilde:** Ignorieren sämtliche negativen Effekte, die durch Gaswolken und Beschussmarken betrifft Moralwert, Bewegung und Reparatur kritischen Schadens entstehen. Beim Ergebnis *Schilde kollabiert* auf der kritischen Tabelle verschwindet der Effekt.
- **Primärschilde (P):** Die Schilde ignorieren Schaden bei einem Ergebnis von 5+.
- **Sekundärschilde (S):** Normale Schilde. Sind außen und nehmen zuerst Schaden.
- **Silbertürme:** Funktionieren wie Lanzen, dürfen bei Treffer aber weitere Trefferwürfe durchführen, (max. 3 Treffer). Ignorieren Schilde und profitieren nicht von *Zielerfassung aktivieren*. Beim kritischen Schaden *Maschinenraum beschädigt* nicht einsetzbar.
- **Sonderbefehle:** Kann nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* erhalten. Darf beliebige Kombination folgender Sonderbefehle gleichzeitig geben: *Flugkörper nachladen*, *Zielerfassung aktivieren*, *Kollisionsalarm!*
- **Teleportattacken:** Pro Runde 2 *Terminator-Teleportattacken*, addiert zusätzlich +1, würfelt 2W6 und darf höheres Ergebnis wählen.
- **Torpedos:** Das Schiff besitzt *Torpedos* und *Entertorpedos*. Die *Torpedos* des Schiffes und der *Torpedobomber* verursachen neben allen anderen Effekten zusätzlich immer den kritischen Schaden *Feuer an Bord!*