

RAMILIES-RAUMFESTUNG



Seit den frühen Tagen des Großen Kreuzzugs bilden Ramilies-Raumfestungen einen integralen Bestandteil imperialer Raumkampfstrategie. Gemäß uralter Mechanicus-Legenden ist ihr Design auf den sonst völlig unbekanntem Artisan-Magos Lian Ramilies zurückzuführen, der sie aus STK-Teilen zusammenbaute, welche er während der Säuberung der „Steinwelt“ Ulthax bergen konnte. Das hyperplasmatische Energieleitungssystem ist den Techpriestern ein Rätsel, da es jedoch auf einem STK beruht, kann es reproduziert werden, auch ohne seine Funktionsweise zu verstehen. Zudem besitzt dieses Energieleitungssystem eine Mindesthaltbarkeit von mehr als 3.000 Jahren. Diese Leitungen sind eine Grundvoraussetzung für den Trumpf der Raumfestung, ihre mächtigen Generatoren, welche das gesamte Konstrukt mit einer Warpblase umgeben können und so – nicht ohne die Hilfe von mindestens siebzehn Navigatoren und mit einer Begleitflotte aus

Schleppern, Versorgungs- und Kriegsschiffen – interstellare Warpreisen ermöglichen. Solche Warpstränge, die noch heute ein riskantes Unterfangen darstellen, haben bereits zum Verlust von über eintausendzweihundert Ramilies-Raumfestungen geführt. Allerdings bedeutet jede erfolgreiche Warpreise, dass sich ein Feldzug um mehrere Jahre verkürzt. Die Flotte muss sich nicht mehr Lichtjahre zurückziehen, um Reparaturen durchzuführen und Nachschub heranzubringen, denn mit der Ramilies befinden sich Nachschub, Reparaturdocks und Fabrikanlagen direkt hinter der Frontlinie.

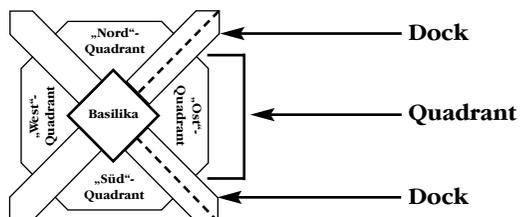
Die Ramilies selbst ist schwer bewaffnet und wird ihrem Ruf als Festung allemal gerecht. Auch ohne den Schutz imperialer Schiffe kann sie kleinere Flotten abwehren. Gelegentlich werden Ramilies als dauerhafte Orbitalstationen über umkämpften Planeten stationiert und ersetzen die sonst üblichen orbitalen Verteidiger. Um Cypra Mundi beispielsweise kreisen

nicht weniger als sechs dieser gigantischen Festungen als Teil des Schutzgürtels. Andere Ramilies werden vom Adeptus Mechanicus als mobile Forschungsstationen eingesetzt, wenn es um Erkundungsmissionen abseits zivilisierter Systeme geht. Wiederum andere werden von der Inquisition genutzt und dienen als geheime Stützpunkte dieser verschwiegene und allmächtigen Organisation. Nicht zu verleugnen sind schließlich die blasphemischen Abbilder im Dienste der Chaosflotten. Diese verderbten Parodien der Ramilies sind so verhasst, dass ihre Zerstörung höchste Priorität unter den imperialen Kapitänen besitzt. Die letzte bestätigte Vernichtung fand bei Tauran Annulus statt und ist auf M.39 datiert. Auch Orks haben in mindestens sechs Fällen Raumfestungen schwer beschädigt und gekapert, wobei der „Skaggerak-Zwischenfall“ während der Flottenschau im Segmentum Obscurus (975.M41) zu den traumatischsten Erfahrungen der Imperialen Flotte zählt.

SONDERREGELN DER RAMILIES RAUMFESTUNG

QUADRANTEN

Die Ramilies-Raumfestung ist dermaßen groß, dass Waffen, Schadenskapazität und Abwehrtürme auf vier „Quadranten“ aufgeteilt sind. Wenn die Festung beschossen wird, ziehst du eine gerade Linie vom Angreifer zum Mittelpunkt der Festung, um den betroffenen Quadranten zu ermitteln. Analog verhält es sich mit Flugkörpern, die stets den nächstgelegenen Quadranten angreifen – und nur diesen!



Schablonen

Novakanonen und Armageddongeschütze können W6 Treffer nur auf dem voll getroffenen Quadranten landen, nie auf mehreren Quadranten zugleich.

Schaden und Kritische Treffer

Schaden und Kritische Treffer richten sich immer nur gegen den betroffenen Quadranten. Quadranten werden auch einzeln *beschädigt*, sobald die Schadenskapazität auf 6 oder darunter sinkt. Wenn ein Quadrant auf 0 Schadenspunkte reduziert wird, haben nachfolgende Treffer keine Auswirkung mehr. Behandle ihn als Asteroidenfeld.

Sabotageaktionen

Sabotageaktionen richten sich immer nur gegen einen Quadranten.

Enteraktionen

Die Ramilies-Raumfestung kann nicht geentert werden. Dafür bräuchte man mehrere Regimenter. Space Hulks sind die einzigen Schiffe, die versuchen dürfen, eine Ramilies zu entern.

Schadenskontrolle

Reparaturtests werden für jeden Quadranten

separat durchgeführt. Für alle sonstigen Zwecke funktionieren die vier Quadranten wie vier separate Stationen, die „Rücken an Rücken stehen“. Die Festung gilt erst als zerstört, wenn alle vier Quadranten zerstört wurden. Dann wird einmal auf der Tabelle für katastrophalen Schaden gewürfelt.

FLUGKÖRPER

Jeder Quadrant hat seinen eigenen Flugkörpervorrat, der sich bei einem Pasch wie üblich erschöpft. Basilika-Waffen verfügen dagegen über unbegrenzt viele Torpedos.

SCHILDE UND BESCHUSSMARKEN

Jeder Quadrant hat seine eigenen Schildsysteme. Beschussmarken werden immer dort platziert, wo sie auftreten (am Festungsbasis). In der Endphase entfernst du W6 Beschussmarken von der Festung als Ganzes.

ANDOCKEN

Befreundete Schiffe in Basekontakt mit dem Ramilies-Modell dürfen stoppen, wie in einem Anziehungsfeld. Wenn sie wenden wollen, dürfen sie *Retrobrenner zünden*, ohne einen Kommandotest ablegen zu müssen. Wenn sich ein Schiff an einem der vier Docks befindet, kann es richtig andocken. Angedockte Schiffe erhalten zusätzlich vier Würfel für ihren Schadenskontrollwurf. Zudem können sie zuvor ausgegangene Flugkörper nachladen, indem sie zwei Spielzüge lang am Dock verbleiben und in beiden Spielzügen erfolgreich den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* geben. Im folgenden dritten Spielzug sind sie dann neu bestückt. Selbst am Dock können Schiffe und Raumfestung separat beschossen und angegriffen werden, wobei ein angedocktes Schiff die Sonderregel *Kombiniertes Abwehrfeuer* nutzen kann, mit allen daraus resultierenden Vor- und Nachteilen (Regeln siehe Warp Storm bzw. www.games-workshop.de/gothic).

SONDERBEFEHLE

Anders als die meisten Raumstationen besitzt die Ramilies Kommunikationsstrukturen, die selbst denen eines Kriegsschiffs überlegen sind. Daher darf sie folgende 3 Sonderbefehle geben:

- Flugkörper nachladen
- Zielerfassung aktivieren
- Kollisionsalarm!

Ramilies-Raumfestungen sind üblicherweise mit erfahrenerem Personal bemannt und ermitteln den Moralwert wie ein Großkampfschiff. Eine Ramilies verfügt zudem über einen Wiederholungswurf. Du darfst einen Flottenkommandanten auf einer Ramilies stationieren, wonach die Festung seinen Moralwert verwendet und der Wiederholungswurf der Festung zu denen des Kommandanten addiert wird (und somit für die gesamte Flotte verwendet werden kann).

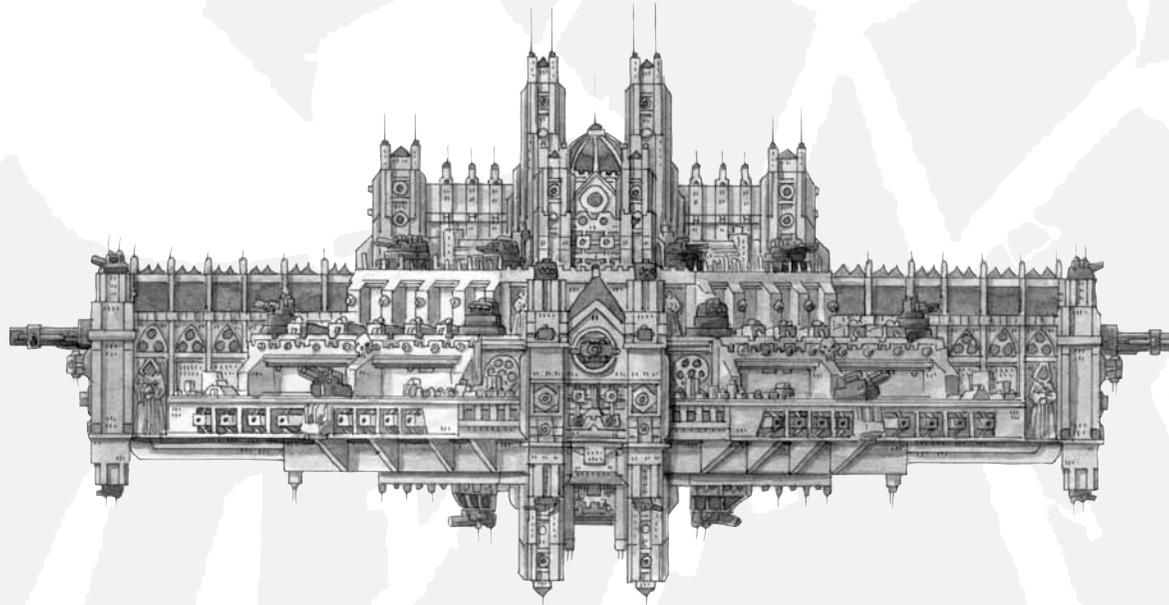
KOMMANDOTESTS VERTEILEN

Die interne Kommunikation der Ramilies ermöglicht dem Spieler, jedem Quadranten einzeln Sonderbefehle zu geben oder mehrere (alle) Quadranten temporär zu einer „Schwadron“ zusammenzufassen, um somit nur einen Sonderbefehl geben zu müssen. Du darfst jeden Spielzug neue „Schwadronen“ bilden.

Ein Beispiel: Nord- und Ostquadrant sollen Flugkörper nachladen, während Süd- und Westquadrant ihre Zielerfassung aktivieren möchten. Du führst für jedes Duo nur einen Kommandotest durch. Du kannst sogar später im Spielzug einem einzelnen Quadrant Kollisionsalarm geben, sodass die übrigen Quadranten im folgenden Spielzug erneut Sonderbefehle erhalten dürfen.

Basilika-Waffen profitieren von den Sonderbefehlen *aller* Quadranten, sodass sie durchaus innerhalb eines Spielzugs *Flugkörper nachladen*, *Zielerfassung aktivieren* und *Kollisionsalarm* erhalten kann. Sobald irgendwo Kollisionsalarm gegeben wurde, halbiert sich Feuerkraft etc. der Basilika-Waffen wie gehabt.

RAMILIES-RAUMFESTUNG 875 Punkte



Verfügbarkeit

Die Ramilies steht allen imperialen und Chaosflotten zur Verfügung.

Aufstellung und Szenarios

Eine Ramilies kann als Orbitalverteidiger oder, in entsprechenden Szenarios (z.B. Planetare Invasion, Überraschungsangriff, Exterminatus), als Ersatz für einen Planeten eingesetzt werden. In solchen Szenarios dürfen orbitale Verteidigungsanlagen in 30 cm Umkreis um die Festung stationiert werden. Die Ramilies wird zudem aus dem Punktebudget der Flotte bezahlt, um ihre Seltenheit und Bedeutung darzustellen. Außerdem bedarf es in Wettkampfspielen der vorherigen Zustimmung des Gegners, um sie einzusetzen (ihr Einsatz in Raumschlachten ist ohnehin sehr unwahrscheinlich). Nichtsdestotrotz eignet sie sich als nette Überraschung in Szenarios mit einem Spielleiter.

Die Ramilies-Raumfestung in Kampagnen

In einer Kampagne darf die Festung nur von Kommandanten mit Ruhm 11+ eingesetzt werden, indem sie einen Wunsch erfolgreich (5+) an das Hauptquartier richten. Alternativ kann der Spieler eine seiner Fabrik- oder Makropolwelten aufgeben und erhält dann als Ausgleich eine Ramilies. Eine Ramilies generiert Reparaturpunkte wie eine Piratenbasis, und Spieler können sie wie eine Piratenbasis suchen und angreifen (siehe Seite 151 im Regelbuch). Zusätzlich erlaubt dir die Festung, ein ins Trockendock zurückgezogenes Großkampfschiff oder eine Eskortschiffswadron bei einer 4+ schon im nächsten Spiel wieder einsetzen zu können.

Wenn eine Ramilies entdeckt wurde, kann sie bewegt werden, um erneut „unterzutauchen“. Entscheidet sich der Spieler für eine Versetzung, muss er einen W6 würfeln. Bei einer 1 geht die Festung im Warp verloren und wird aus dem Flottenregister gestrichen. Bei einer 2+ gelingt die Neustationierung, und die Festung muss erneut gefunden werden, bevor sie angegriffen werden kann.

TYP/SK	GESCHW.	DREH.	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/12 pro Quadrant	0 cm	0	4 pro Quadrant	5+	4 pro Quadrant
BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH		
QUADRANT-BATTERIEN					
Waffenbatterie	60 cm	12	Quadrant		
Lanzensbatterie	60 cm	5	Quadrant		
Flughangars	Jäger: 30 cm Bomber: 20 cm	4 Schwadronen	-		
BASILIKA-BATTERIEN					
Waffenbatterie	45 cm	4	360°		
Torpedolafette	30 cm	9	360°		

KRITISCHE TREFFERTABELLE DER RAMILIES-RAUMFESTUNG

2W6- Wurf	Zusätzl. Schaden	Auswirkung
2-3	+0	Lanzenbatterie beschädigt: Die Lanzenbatterie des Quadranten wurde kritisch getroffen und kann erst wieder eingesetzt werden, wenn sie repariert wurde.
4	+0	Primärbewaffnung beschädigt: Schwere Schäden bringen einen Teil der Waffenbatterien zum Schweigen. Halbiere die Feuerkraft, bis der Schaden repariert wird.
5	+0	Flughangars beschädigt: Schwere Explosionen erschüttern die Flughangars. Bis zur Reparatur der Schäden dürfen keine Flieger starten.
6	+1	Reaktoren getroffen: Die hyperplasmatischen Reaktoren nehmen Schaden, sodass die Energieversorgung gedrosselt werden muss. Bis zur Reparatur werden Schilde und Abwehrtürme halbiert.
7	+0	Feuer an Bord: Gasleitungen bersten und lösen überall Brände aus. Solange diese in der Endphase nicht durch einen gelungenen Reparaturwurf gelöscht werden, brennt das Feuer weiter und verursacht zum Ende jeder eigenen Endphase einen weiteren Treffer.
8	+W3	Hüllenbruch: Ein gewaltiger Riss zieht sich durch die Außenhülle, wodurch Matrosen, Ladung und Geräte ins Weltall geschleudert werden.
9	0	Kommandoturm getroffen: Einer der Türme der Basilika wird weggesprengt. Der Moralwert der Ramilies fällt um 2 Punkte. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
10	0	Schildgeneratoren zerstört: Die Schildgeneratoren überladen und brennen aus. Die Schildstärke des Quadranten reduziert sich für den Rest des Spiels auf 0. Dieser Schaden kann nicht repariert werden.
11	+W3	Volltreffer Basilika! Die Basilika wird schwer getroffen, und die Torpedomagazine explodieren. Jeder Quadrant erleidet W3 Treffer und alle Waffen der Basilika sind für den Rest des Spiels vernichtet.
12	+W6	Reaktorkollaps! Der Hauptreaktor wird getroffen, und alle Quadranten erleiden durch die Explosionswelle zusätzliche W6 Treffer. Würfle noch einmal auf dieser Tabelle und wende das Ergebnis auf den ursprünglich getroffenen Quadranten an.

DIE RAMILIES-RAUMFESTUNG UND KRITISCHE TREFFER

Einige der größeren Verteidigungsanlagen, wie zum Beispiel die Ramilies, verfügen über eine Schadenskapazität von mehreren Treffern. Sollten solche Verteidiger Treffer erleiden, werden sie genau wie Großkampfschiffe behandelt. Sie können kritische Treffer erleiden, genau wie Großkampfschiffe, und sie werden *beschädigt*, sobald ihre Schadenskapazität auf die Hälfte oder darunter fällt. Beachte, dass Kritische Treffer immer nur einen Quadranten betreffen, es sei denn, das Ergebnis sagt explizit etwas anderes. Verwende die Tabelle links.

DIE RAMILIES-RAUMFESTUNG UND KATASTROPHALER SCHADEN

Sobald die Schadenskapazität aller 4 Quadranten auf 0 sinkt, würfelst du mit einem W6 auf der unten stehenden Tabelle, um zu sehen, was mit dem Wrack passiert.

TABELLE FÜR KATASTROPHALEN SCHADEN

W6- Wurf	Beschuss- marken	Auswirkung
1-2	0	Wrack: Die strukturelle Integrität bleibt weitestgehend erhalten, und auf einigen Decks funktionieren weiterhin der Lebenserhaltungssysteme. Die Sichtlinie durch die Festung bleibt blockiert, und jede Bewegung hindurch zählt als Bewegung durch ein Asteroidenfeld.
3	0	Struktur zerstört: Die Festung zerbirst und verwandelt sich in ein Asteroidenfeld mit 15 cm Durchmesser.
4-5	2W6	Plasmareaktoren kollabieren: Die Reaktoren der Station überladen und bewirken eine spektakuläre Explosion. Jedes Schiff in 4W6 cm Umkreis erhält acht Lanzenschüsse. Sämtliche Flugkörper in diesem Radius werden sofort zerstört. Alle anderen Schiffe, Verteidigungsanlagen und Flugkörper auf dem Spielfeld erleiden den Effekt eines Sonnensturms (geh davon aus, dass eine 6 gewürfelt wurde) mit der Ramilies als Zentrum/Sonne. Schlussendlich ersetzt du die Festung durch 2W6 Beschussmarken.
6	0	Warpblase implodiert: Die Ramilies wird in den Warp gesogen. Jedes Schiff und jede Flugkörpermarke in 4W6 cm Radius erhält vier Lanzenschüsse. Danach wird die Festung durch einen Warpriss ersetzt (siehe Raumflotte-Gothic-Regelbuch auf Seite 45). Sämtliche Flugkörper und Schiffe werden augenblicklich 15 cm in Richtung Warpriss bewegt. Gelangt jemand in den Warpriss, werden die Auswirkungen wie normal ausgewürfelt.