

Kriegsmaschinen/Titanen nach FKR erstellen

Die folgenden Regeln haben wir uns für Kriegsmaschinen(KM) ausgedacht, da die Spezialfähigkeiten in den FKR für Fahrzeuge und Fahrzeugausrüstungen aus den Codices einfach nicht für die Erstellung von KM nach FKR aus dem INI 1 geeignet sind.

z.B. kostet die Aufwertung Dämonenmaschine für einen Chaostitan nur 40 Punkte und er darf dann ALLE Ergebnisse, die die Crew betreffen ignorieren(das sind 1 Drittel !!!).

Das war uns eindeutig zu krass und wir haben versucht die Spezialfähigkeiten für Fahrzeuge und Fahrzeugausrüstungen aus den Codices an die Punktkosten der KM anzugleichen, indem wir gesagt haben, dass die Grundkosten der Spezialfähigkeiten/Ausrüstung wird mit den Strukturpunkten der KM multipliziert(einige Grundkosten wurden dann noch angepasst)

Wir haben das bis jetzt nur für folgende Codices getan: Space Marines, Imperiale Armee und neuer Chaos Space Marines Codex.

Die Regeln werden von uns immer noch getestet und wir sind uns sicher, dass sie noch nicht 100% passen.

Aber hier sind die Regeln:

Kriegsmaschinen/Titanen:

Werden nach FKR aus dem INI 1 erstellt und es gelten folgende extra Regeln:

1. Die Kosten der Spezialfähigkeiten für Fahrzeuge(aber nur folgende: Amphibisch und Abrissausrüstung) aus dem INI werden **immer** mit den Strukturpunkten multipliziert. Alle anderen Spezialfähigkeiten kosten die normalen Punkte.
2. Die Codex-Fahrzeugausrüstung wird **immer** mit den Strukturpunkten multipliziert Einige Ausrüstungen haben jetzt einen anderen Grundwert, also kosten für alle Armeen Suchscheinwerfer jetzt 5 Punkte, Nebelwerfer 10 Punkte und zusätzliche Panzerung(siehe unten 3.) 10 Punkte. Für Imperiale kostet Geländeausstattung jetzt 10 Punkte und ihre KM können nicht mit Tarnnetzen ausgestattet werden. Nur Imperiale Super schwere Panzer/KM dürfen mit Kettenschutz für 10 Punkte ausgestattet werden.
Fürs Chaos kosten die Dämonenmaschinen jetzt 40 Punkte.
Der Dämonenparasit kostet 40 Punkte. Aber für Waffensysteme gelten Sonderregeln, da der normale Parasit nur bedingt fähig ist komplexe Waffensysteme nachwachsen zu lassen.
Der normale Parasit kann nur Waffensysteme nachwachsen lassen die nicht für mehr als 199% Aufwertungsoptionen bekommen haben(z.B. einen Gatlingmaschinenkanone kann nachwachsen, da sie nur Aufwertungen von 150% hat).
Waffen die 200% oder mehr Aufwertungsoptionen bekommen haben zahlen pro 100% angefangene Aufwertungsoptionen je 10 punkte extra für einen speziellen Parasiten, der diese Waffe befallen hat(z.B. eine Megagatlingmaschinenkanone hat für 300% Aufwertungen kostet also 30

Punkte extra, die auf die Punkte für den normalen Parasiten draufgeschlagen werden, siehe auch Beispiel unten)

3. Zusätzliche Panzerung wandelt das Ergebnis Fahrer betäubt in Schütze durchgeschüttelt um. Normalerweise würde sich der Gegner aussuchen welche Waffe nicht schießen darf, das ist aber für eine KM schlimmer als sich nicht zu bewegen, deshalb sucht sich der Besitzer der KM aus welche Waffe nicht schießen darf.
Ein anderes Mitglied der Crew übernimmt halt die Position des angeschlagenen wichtigen Waffensystems und lässt dafür seine Waffe unbesetzt.

Beispiel:

Man will einen Scouttitanen mit 3 Strukturpunkten aufstellen nach Codex Chaos aufstellen. Man errechnet also normal die Waffen-, Panzerungs- und sonstigen Kosten.

Dann geht es an die Spezialfähigkeiten und Codex Fahrzeugausrüstung.

Man möchte eine Abrissausrüstung(5 Punkte Grundkosten x 3 Strukturpunkte = 15 Punkte)

Dann soll es noch eine Dämonenmaschine sein(40 Punkte Grundkosten x 3 Strukturpunkte = 120 Punkte)

Dann soll er noch einen Parasiten haben(40 Punkte Grundkosten x 3 Strukturpunkte = 120 +Waffenparasiten)

Bewaffnung ist eine Megagatlingmaschinenkanone(300% Aufwertungsoptionen = 30 Punkte) und einen Megasynchronisiertetitanenkillerlaserkanone(250%

Aufwertungsoptionen = 30 Punkte)

Parasit insgesamt(120 + 30 + 30 = 180 Punkte)

Bei den Spezialfähigkeiten und der Codex Fahrzeugausrüstung sollte man immer den gesunden Menschenverstand walten lassen und abwägen, was wirklich zu einer KM passt, da jedes FKR-Fahrzeug eh vom Gegner abgesehnet werden muss...
Als Orbitallander sollten z.B. nur Thunderhawks usw. eingesetzt werden, für die es auch offizielle Modelle und Regeln gibt.