



## KAMPFPATROUILLE: TYRANIDEN

# DER VARDENGHAST-SCHWARM

Imperiale Kryptogelehrte kategorisierten diesen Schwarm aus Kriegerorganismen der Tyraniden nach einer Reihe von Überfällen entlang der Vardenghast-Front, die einen schrecklichen Preis an menschlichen Leben forderten, als Bedrohung der Alpha-Kategorie. Diese gefräßigen Xenos stoßen wie eine einzige Kreatur aus vielen Leibern in die feindlichen Linien vor, wo sie den Feind mit abstoßender Biomunitation beharken oder mit Krallen und Zähnen im Nahkampf über ihn herfallen.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

**A Das Scheusal von Vardenghast**  
(1 Modell)  
■ Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Alphaklauen.

**B Psychophage**  
(1 Modell)  
■ Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Psychoklastischem Schwall; Klauen und tentakelbewehrtem Maul.

**C Termaganten**  
(20 Modelle)  
■ Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bohrkäferschleuder; Chitinklauen und -zähnen.

**D Stachelgant**  
(5 Modelle)  
■ Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Stachelwerfer; Chitinklauen und -zähnen.

**E Von-Ryan-Springteufel**  
(3 Modelle)  
■ Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Springteufelkrallen.









# KAMPFPATROUILLE: TYRANIDEN DER VARDENGHAST-SCHWARM

## FÄHIGKEITEN

Die für den Vardenghast-Schwarm erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden eigens für Kampfpatrouille-Spiele geschrieben. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Synapse* –, die auf dem Datenblatt jeder Einheit aufgeführt ist. Du kannst auch die Fähigkeit *Schatten im Warp* einsetzen. Beide Fähigkeiten sind unten beschrieben.

### SYNAPSE

*Manche Tyraniden dienen als synaptische Leiter oder Knotenverbindungen, durch die ein Teil des eisernen Willens des Schwarmbewusstseins fließt, der die natürlichen Instinkte des Schwarms überschreibt, sodass die Horden der Kriegerbestien auf dem Schlachtfeld wie ein einziger gigantischer Organismus handeln.*

Solange sich eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um mindestens ein befreundetes **SYNAPSE**-Modell befindet, gilt jene **TYRANIDEN**-Einheit als in Synapsenreichweite jener Modelle und deiner Armee. Führe jeden Erschütterungstest für eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee mit 3W6 statt 2W6 aus, wenn sie sich in Synapsenreichweite deiner Armee befindet.

### SCHATTEN IM WARP

*Tyraniden überfluten das Schlachtfeld mit der psionischen Signatur der Schwarmflotte, einer eisigen, fremdartigen Furcht, die am Geist der Beute nagt und selbst den größten Mut erstickt. Im Angesicht eines solchen Schreckens werden viele Feinde wahnsinnig oder erleiden katastrophale Nervenschäden.*

Einmal pro Schlacht kannst du in der Befehlsphase eines beliebigen Spielers den Schatten im Warp entfesseln, sofern sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, muss jede feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld einen Erschütterungstest ausführen.

## VERBESSERUNGEN

Dein **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Psychostatischer Schleier. Diese kannst du durch Sekretauusschüttung anregen ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### PSYCHOSTATISCHER SCHLEIER

*Groteske Neurosymbionten winden sich durch das Hirngewebe des Schädelknotens dieses Organismus. Sie geben ein Übelkeit erregendes Bombardement lokal begrenzten psychostatischen Rauschens ab, das in naher Beute Furcht, Ekel und visuelle Halluzinationen hervorruft. Feinde, deren einzige Chance es wäre, dieses böartige Monster sorgfältig ins Visier zu nehmen und zu treffen, weichen stattdessen zurück und ihre Waffen fallen ihnen aus zitternden Händen, während ihr Überlebensinstinkt von Panik und Schmerz überwältigt wird.*

Der Träger hat die Fähigkeit *Einsamer Wolf* und einen Rettungswurf von 4+. Ziehe zusätzlich bei jeder Nahkampfatacke gegen den Träger 1 vom Trefferwurf ab.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### SEKRETAUSSCHÜTTUNG ANREGEN

*Indem sie ein Bioimplantat in ihrem Brustkorb in Schwingungen versetzt, kann diese Kreatur die Produktion hyperzersetzer Sekrete in den Giftdrüsen naher Kriegerorganismen auslösen. Durch diesen plötzlichen Säureangriff werfen Rüstung wie Fleisch Blasen und zersetzen sich rapide.*

Einmal pro Zug kann der Träger diese Fähigkeit einsetzen, wenn eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird. Wenn er das tut, verbessere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert der Waffen, mit denen die Modelle jener befreundeten Einheit ausgerüstet sind, um 1.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Alpha-Xenoform. Dieses kannst du durch Flut aus Chitin ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### ALPHA-XENOFORM

*Dieser Organismus ist mit der unbeschreiblich fremdartigen Macht des Schwarmbewusstseins verbunden und dient als Leiter dessen Willens. Jede seiner Handlungen und jedes Blutvergießen dient – auf Welch minimale Weise auch immer – den Plänen dieses übergeordneten galaktischen Superraubtiers.*

Am Ende jeder Phase erhältst du 4 SP, wenn dein **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell in jener Phase mindestens ein feindliches Modell zerstört hat.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### FLUT AUS CHITIN

*Tyraniden greifen in lebenden Wellen aus räuberischen Kriegerorganismen an, deren einziger Trieb es ist, ihre Feinde zu überwältigen und zu zerfetzen. Wer einen solchen Feind durch die Verteidigungslinien brechen und Rückzugsrouten abschneiden lässt, ist dem sicheren Untergang geweiht.*

Am Ende deines Zuges erhältst du 5 SP, wenn du mindestens einen Missionszielmarker innerhalb von 6 Zoll um die Aufstellungszone deines Gegners kontrollierst.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### HYPERREAKTIV

DER VARDENGHAST-SCHWARM – KAMPFTAKTIK

*Übermenschlich schnelle Reaktionen und Zuckungen dehnbarer Muskeln ermöglichen es den Kriegerorganismen, den Angriffen ihrer Feinde auszuweichen.*

**WANN:** In der gegnerischen Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **TYRANIDEN-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit 1 vom Trefferwurf ab.



### UNERSÄTTLICHER ANGRIFF

DER VARDENGHAST-SCHWARM – KAMPFTAKTIK

*Jede Attacke der Tyraniden dient dazu, ihre Opfer in Biomasse für die Ernährung des Schwarms zu verwandeln, egal ob sie diese im Nahkampf zerfetzen oder auf Distanz mit fleischfressenden oder zersetzenden Projektilen töten.*

**WANN:** In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

**ZIEL:** Eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder Kämpfen gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit gegen die nächste infrage kommende Einheit den Trefferwurf wiederholen.



### WIMMELNDE BRUT

DER VARDENGHAST-SCHWARM – STRATEGISCHE LIST

*Zahlreich, entbehrlich und scheinbar endlos strömen in jedem Augenblick neue Wellen von Termaganten in die Schlacht.*

**WANN:** Im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase

**ZIEL:** Eine **TERMAGANTEN**-Einheit deiner Armee. Du kannst eine Einheit sogar dann als Ziel für diese Gefechtsoption wählen, wenn sie zerstört wurde.

**EFFEKT:** Wenn deine Einheit nicht zerstört wurde, füge ihr bis zu W6 zerstörte Modelle wieder hinzu. Andernfalls füge deiner Armee eine neue Einheit in Strategischer Reserve hinzu, die mit deiner zerstörten Einheit identisch ist und aus 2W6 Modellen besteht.





## SCHEUSAL VON VARDENGHAST

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	4+	6	7+	1



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Als Alphakrieger verfügt das Scheusal von Vardenghast über all die physische und synaptische Macht einer Alpha-Kriegsbestie und dank seinen ledrigen Flügeln auch über erschreckende Geschwindigkeit und Mobilität. Wenn diese Kreatur auf den Feind herabfährt, reißt und zerfetzt sie, bis nichts außer Leichen und fliehende Beute übrig sind.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
----------------	---------	---	----	---	----	----

Alphaklauen	Nahkampf	6	2+	6	-1	2
-------------	----------	---	----	---	----	---

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schatten im Warp, Synapse

**Letzter Hieb:** Wenn dieses Modell durch eine Nahkampfattacke zerstört wird, wirf einen W6, wenn es in dieser Phase nicht gekämpft hat: Entferne es bei 4+ nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMÖDEL, FLIEGEN, GROSSER VERSCHLINGER, SYNAPSE, VORHUTKREATUR, GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER, SCHEUSAL VON VARDENGHAST

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

## PSYCHOPHAGE

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	9	3+	10	8+	3



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Diese Monster trampeln erschreckend schnell in den Kampf. Sie verschlingen alle Beuteorganismen, die sie erwischen, aber besonderen Appetit haben sie auf jene mit psionischen Fähigkeiten. Wie sie die esoterischen Kräfte verdauen, ist unklar, doch es erlaubt ihnen, die Körper und Seelen ihrer Feinde mit Schwälen psikorrosiver Asche zu zersetzen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
-----------------	---------	---	----	---	----	----

Psychoklastischer Schwall [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
--	-----	----	---	---	----	---

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
----------------	---------	---	----	---	----	----

Klauen und tentakelbewehrtes Maul [ANTI-PSIONIKER 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	W6+1	3+	6	-1	2
--	----------	------	----	---	----	---

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Synapse

**Fressrausch:** Addiere bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit unter Sollstärke 1 zum Trefferwurf. Ist jenes Ziel auch unter halber Sollstärke, addiere außerdem 1 zum Verwundungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, GROSSER VERSCHLINGER, ERNTEORGANISMUS, PSYCHOPHAGE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN



## TERMAGANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	8+	2



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Termaganten sind krabbelnde Jäger, die in großen Schwärmen angreifen, und sollten ursprünglich enge Tunnel in den Schwarmschiffen durchstreifen und Eindringlinge jagen. Sie überziehen ihre Beute mit einem Feuerhagel und versuchen, Opfer immer weiter einzukreisen und deren Anzahl allmählich zu verringern.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bohrkäferschleuder [STURM]	18"	1	4+	5	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Chitinklauen und -zähne	Nahkampf	1	4+	3	0	1

#### PATROUILLETRUPPS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen, bevor Einheiten aufgestellt werden, kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je zehn Modellen aufgeteilt werden.

#### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

**Lauernde Schrecken:** Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit beendet, kann diese Einheit, wenn sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, ENDLOSE VIELZAHL, TERMAGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN

## STACHELGANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	4+	2	8+	1



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Stachelganten sind schlicht lebende Waffenplattformen, deren Körper und Stachelwerfer dem Willen des pulsierenden Parasiten auf ihrem Rücken dienen, der sie in den Kampf steuert. Dort entfesseln sie Salven aus Chitinstacheln, die mit der Wucht gewaltiger Muskelzuckungen detonieren und nahe Opfer mit Hageln dorniger Projektile spicken.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Stachelwerfer [EXPLOSIV, SCHWER]	24"	W6	4+	5	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Chitinklauen und -zähne	Nahkampf	1	4+	4	0	1

#### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Synapse

**Störbombardement:** Nachdem diese Einheit in deiner Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Bis zum Ende des nächsten Zuges deines Gegners ist jene Einheit gestört. Solange eine Einheit gestört ist, ziehe 2 von ihrem Bewegungswert und 2 von Vorrücken- und Angriffswürfen für sie ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, STACHELGANTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN



## Kampfpatrouille-Datenblatt

### VON-RYAN-SPRINGTEUFEL

B W RW LP MW MK  
10" 5 4+ 3 8+ 1  
6+ **RETTUNGSWURF**



Von-Ryan-Springteufel sind schnell, agil und tödlich, was sie auf dichtem Terrain zu besonders guten Jägern und Angreifern aus dem Hinterhalt macht. Wie lebende Minen liegen sie an den günstigsten Stellen auf der Lauer, um den größtmöglichen Schaden anzurichten. Wenn sie den idealen Zeitpunkt für den Angriff spüren, zerfetzen sie alle, die sie in die Klauen bekommen.



#### NAHKAMPFWAFFEN

Springteufelkrallen

#### REICHW.

Nahkampf

A

KG

S

DS

SW

6

3+

5

-1

1

#### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Ersts Schlag, Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: Synapse

**Raubtiersprung:** Du kannst diese Einheit für 0 BP als Ziel der Gefechtsoption Heroische Intervention wählen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits für eine andere Einheit eingesetzt hast.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, VORHUTKREATUR, VON-RYAN-SPRINGTEUFEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: TYRANIDEN