



KAMPFPATROUILLE: SYMBIONTENKULTE

VERIDIELLES KRALLE

Diese Horde ungestalter Kultisten und Kultistinnen erhob sich in den tiefsten Schächten der Bergbaukomplexe des Nykol-Konsortiums von Lasmar III, um das Joch imperialer Unterdrückung abzuwerfen. Magus Veridielle steht an ihrer Spitze. Sie hat eine Gruppe aus Mutanten und Ungeheuern um sich geschart, die mit gestohlenem Bergbaugerät bewaffnet zu einer mächtigen Rebellion zusammenwuchsen. Ihre Untergebenen sind ihr fanatisch ergeben und folgen ihr bis in den Tod. Bedenkt man, welches Schicksal sie letztlich erwartet, könnte das unschön für sie ausgehen ...

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Magus Veridielle (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Magus-Stab.

B Neophyten-Hybriden (10 Modelle)

- 1 Neophyten-Anführer ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Anführer-Pistole; Energiewaffe.
- 5 Neophyten-Hybriden sind ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Hybriden-Feuerwaffe;
Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Hybriden-Feuerwaffe;
Handwaffe; Kultikone.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Maschinengewehr; Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Seismokanone; Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Netzwerfer; Handwaffe.

C Neophyten-Hybriden (10 Modelle)

- 1 Neophyten-Anführer ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Anführer-Pistole; Energiewaffe.
- 5 Neophyten-Hybriden sind ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Hybriden-Feuerwaffe; Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Hybriden-Feuerwaffe;
Handwaffe; Kultikone.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Maschinengewehr; Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Seismokanone; Handwaffe.
- 1 Neophyten-Hybride ist ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Netzwerfer; Handwaffe.

D Akolythen-Hybriden (5 Modelle)

- 1 Akolythen-Anführer ist ausgerüstet mit:
Anführer-Kultwaffen; Maschinenpistole.
- 2 Akolythen-Hybriden sind ausgerüstet mit:
Maschinenpistole; Kultkrallen und -messer.
- 1 Akolythen-Hybride ist ausgerüstet mit:
Sprengladung; Kultkrallen und -messer.
- 1 Akolythen-Hybride ist ausgerüstet mit:
Schwerem Bergbauwerkzeug.

E Aberranten (5 Modelle)

- 1 Aberranten-Hypermorph ist ausgerüstet mit:
Schwerer improvisierter Waffe; Hypermorph-Schwanz.
- 4 Aberranten sind ausgerüstet mit:
Schwerer Energiewaffe.

F Goliath-Felsbrecher (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Räumungsbrenner; Versteckten Sprengladungen;
Maschinengewehr; Bohrdozerschaukel.





Maschinengewehr



Neophyten-Hybriden

Netzwerfer



Schweres
Bergbauwerkzeug



Akolythen-Hybride

Schwere improvisierte
Waffe



Aberranten-Hypermorph

KAMPFPATROUILLE: SYMBIONTENKULTE

VERIDIELLES KRALLE

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Veridielles Kralle notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Kulthinterhalt* –, die auf einigen Datenblättern steht und unten beschrieben wird.

KULTHINTERHALT

Symbiontenkulte halten ihre Kampfstärke sorgfältig vor ihren Unterdrückern verborgen, bis der glorreiche Tag der Erlösung gekommen ist. Während die Schlacht tobt, schlüpfen Verstärkungen aus den Schatten oder Quellen aus den dunklen Orten in der Tiefe, wenn sie vom Rotenbewusstsein zum Kampf gerufen werden.

Wirf jedes Mal einen W6, wenn eine Einheit mit dieser Fähigkeit zerstört wird; addiere 3, wenn die jeweilige Einheit eine **LINIENRUPPEN**-Einheit war. Bei 4+ wird jene Einheit in den Kulthinterhalt versetzt und du kannst einen Kulthinterhaltmarker* an einem beliebigen Punkt auf dem Schlachtfeld platzieren, wo er horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist (ist dies nicht möglich, wird kein Marker platziert).

Wenn ein feindliches Modell (ausgenommen **FLUGZEUG**-Modelle) eine beliebige Art Bewegung innerhalb von 9 Zoll um einen Kulthinterhaltmarker beendet, wird jener Kulthinterhaltmarker vom Schlachtfeld entfernt. Am Ende des Schritts Verstärkungen der nächsten Bewegungsphase deines Gegners kannst du für jeden deiner Kulthinterhaltmarker, der noch auf dem Schlachtfeld ist, eine Einheit deiner Armee wählen, die sich im Kulthinterhalt befindet, und jene zerstörte Einheit mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* wieder auf dem Schlachtfeld aufstellen. Jene Einheit enthält alle ihre Modelle mit vollen Lebenspunkten, und mindestens eines jener Modelle muss jenen Kulthinterhaltmarker berühren (danach wird jener Kulthinterhaltmarker vom Schlachtfeld entfernt).

CHARAKTERMODELLE, die einer Einheit mit dieser Fähigkeit angeschlossen sind, kehren nicht mit jener Einheit zurück, falls jene Einheit wie oben beschrieben auf das Schlachtfeld zurückkehrt (nur die Leibwächter-Einheit kehrt zurück).

Anmerkung: Jedes Mal, wenn eine Einheit mit dieser Fähigkeit zerstört wird, löst dies alle Regeln aus, die gelten, wenn eine Einheit zerstört wird. Erhält beispielsweise ein Spieler jedes Mal 1 SP, wenn eine feindliche Einheit zerstört wird, und wird eine Einheit mit dieser Fähigkeit zerstört, kehrt mit dieser Fähigkeit zurück und wird wieder zerstört, so erhält jener Spieler insgesamt 2 SP.

*Für alle Kulthinterhaltmarker sollten kreisrunde Marker mit einem Durchmesser von 32 mm benutzt werden.

Kampfpatrouille

In einer Kampfpatrouille-Schlacht kannst du in den Schlachtrunden vier und fünf keine Einheiten im Kulthinterhalt auf dem Schlachtfeld aufstellen.

VERBESSERUNGEN

Dein **MAGUS**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung **Psischild**. Diese kannst du durch einen Resonanzstab ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

PSISCHILD

Magus Veridielle erzeugt einen Schild aus psionischer Energie, der sie wogend umgibt, um die Feuerkraft des Feindes abzuwehren.

Solange der Träger eine Einheit anführt, addiere jedes Mal, wenn einem Modell jener Einheit eine Fernkampfatacke zugewiesen wird, 1 zum Schutzwurf gegen jene Attacke.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

RESONANZSTAB

Diese Waffe wurde mit einem Kern aus psireaktivem Chitin gefertigt und schwingt synchron mit den Energien des Rotenbewusstseins. Sie muss bei einem Feind nur den geringsten Treffer erzielen, um dessen Verstand zu vernichten und dessen Leib durch Schmerzkrämpfe zu brechen.

Nahkampfwaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist, haben die Fähigkeiten **[ANTI-INFANTERIE 5+]** und **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Erhebt euch. Dieses kannst du durch Wille des Patriarchen ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

ERHEBT EUCH

Indem der Kult Schlüsselpositionen einnimmt und sie einsetzt, um seine aufwiegende Propaganda zu verbreiten, kann er die Feuer der Rebellion schüren, bis sie zu einer großen Revolution anwachsen.

Wirf ab der zweiten Schlachtrunde am Ende des Zuges deines Gegners einen W6 für jeden Missionszielmarker, den du kontrollierst und in dessen Reichweite sich mindestens eine **NEOPHYTEN-HYBRIDEN**-Einheit deiner Armee befindet (ausgenommen erschütterte Einheiten): Für jede 1-3 erhältst du 1 SP; für jede 4+ erhältst du 3 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

WILLE DES PATRIARCHEN

Jedes Mitglied des Symbiontenkults lebt, um seinem fremdartigen Patriarchen zu gehorchen, und wird alles tun, um dessen Ziele voranzubringen. Ob die Eroberung eines Ortes, den das Xenosmonster als wichtig erachtet, die Sicherung einer heiligen Ikone oder wichtiger Pläne, die es begehrt, oder jeder andere Ausdruck seines Willens, der Magus sorgt dafür, dass es erledigt wird.

Am Ende der Schlacht erhältst du 15 SP, wenn sich dein **MAGUS**-Modell innerhalb von 3 Zoll um die Mitte des Schlachtfelds befindet.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

VERTEIDIGT DEN MAGUS

VERIDIELLES KRALLE – HELDENTAT

Die Gläubigen unternehmen jede Anstrengung, um Magus Veridielle zu beschützen, denn sie wurde vom Willen des Patriarchen berührt und ist mit Sicherheit sein lebender Prophet.

WANN: Zu Beginn deiner Fernkampfphase oder zu Beginn der Nahkampfphase

ZIEL: Eine **MAGUS**-Einheit deiner Armee und eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um jene **MAGUS**-Einheit

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines **SYMBIONTENKULTE**-Modells deiner Armee gegen jene feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1.

LAUERENDE MÖRDER

VERIDIELLES KRALLE – KAMPFTAKTIK

Indem sie Guerillataktiken und Ortskenntnis mit den Grundzügen von Xenosinstinkten, die nicht ihre eigenen sind, verbinden, zeigen Symbiontenkultisten eine beinahe übernatürliche Fähigkeit, in Deckung zu verschwinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **SYMBIONTENKULT-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee (ausgenommen **ABERRANTEN**-Einheiten), 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.

ZURÜCK IN DIE SCHATTEN

VERIDIELLES KRALLE – STRATEGISCHE LIST

Wenn sie sehen, wie der Feind achtlos in ihre Falle tappt, verschwinden die Kultisten in der Dunkelheit, um ihre Beute einzukreisen oder um sie zu flankieren.

WANN: In der Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung beendet hat

ZIEL: Eine **SYMBIONTENKULTE-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 9 Zoll um jene feindliche Einheit befindet

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen. Wenn deine Einheit das Schlüsselwort **MAGUS** hat, kann sie stattdessen eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

MAGUS VERIDIELLE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	4	6+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Magus Veridielle ist eine mächtige Psionikerin, deren eindrucksvoller Wille durch die Kräfte der Sternenkinder verstärkt wurde, jener fremdartigen Xenosgötter, die die Symbiontenkulte verehren. Sie kann die psionischen Energien des Rottenbewusstseins einsetzen, um ihre Anhänger vor Schaden zu schützen oder ihre Feinde mit xenosbefleckten Energiewellen niederstrecken.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Magus-Stab [PSIONISCH]	Nahkampf	3	3+	5	-1	W3

ANFÜHRERIN

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **AKOLYTHEN-HYBRIDEN, NEOPHYTEN-HYBRIDEN.**

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen, Anführerin**

Spirituelle Anführerin: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 5+** gegen psionische Attacks.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKERIN, GROSSER VERSCHLINGER, MAGUS, VERIDIELLE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: SYMBIONTENKULTE

NEOPHYTEN-HYBRIDEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Neophyten-Hybriden machen den Großteil der Kultmitglieder aus. Ihr Erscheinungsbild ist unter allen Kindern des Patriarchen am wenigsten fremdartig. Das macht sie allerdings nicht weniger gefährlich, denn was ihnen an waffenartigen Bioanpassungen fehlt, das machen sie durch ihre Überzahl, geballte Feuerkraft und nicht zuletzt den Eifer fanatischer Revolutionäre wett.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Anführer-Pistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
Hybriden-Feuerwaffe [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Netzwerfer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHWALL]	12"	W6	-	2	0	1
Seismokanone [SCHWER, SCHNELLFEUER 2]	24"	4	5+	6	-1	W3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	1	4+	4	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Kulthinterhalt**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GROSSER VERSCHLINGER, NEOPHYTEN-HYBRIDEN

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: SYMBIONTENKULTE

AKOLYTHEN-HYBRIDEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	5+	1	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Akolythen-Hybriden sind die Abkömmlinge der ersten Wirte, die mit dem Symbiontenfluch infiziert wurden, und dementsprechend monströs an Körper und Geist. Mit ihrer Kraft und der Fähigkeit, komplexe Mechanismen zu bedienen, führen sie in der Schlacht umgewidmete Industriewerkzeuge und auf kurze Entfernung tödliche Feuerwaffen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Sprenghladung [STURM, EXPLOSIV, RISKANT, EINMALIG EINSETZBAR]	6"	WG+3	5+	12	-2	2

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Anführer-Kultwaffen	Nahkampf	5	3+	5	-2	1
Kultkrallen und -messer	Nahkampf	3	3+	4	-1	1
Schweres Bergbauwerkzeug	Nahkampf	2	3+	10	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Kulthinterhalt

Abscheuliche Aufständische: Wiederhole bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1. Ist das Ziel jener Attacke eine feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, wiederhole auch einen Verwundungswurf von 1.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, AKOLYTHEN-HYBRIDEN

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
SYMBIONTENKULTE

ABERRANTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	6	5+	3	7+	1



Kampfpatrouille-Datenblatt

Es ist unbekannt, was genau bewirkt, dass ein Brutzyklus Aberranten hervorbringt, doch das Einsatzgebiet dieser grobschlächtigen Genmonstrositäten ist eindeutig. Durch ihre außerordentliche Körperkraft und Zähigkeit sowie ihre schlichte Loyalität dem Kult gegenüber eignen sie sich bestens als Linienbrecher oder entbehrliche Leibwächter.

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hypermorph-Schwanz [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	5	0	1
Schwere Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	8	-2	3
Schwere improvisierte Waffe	Nahkampf	5	3+	6	0	2

FÄHIGKEITEN

Keine

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROSSER VERSCHLINGER, ABERRANTEN

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
SYMBIONTENKULTE

GOLIATH-FELSBRECHER

B 12" W 10 RW 3+ LP 10 MW 7+ MK 3



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Bohrdozerschaufel des Goliath-Felsbrechers ist dafür gedacht, bei der Suche nach wertvollen Bodenschätzen Tunnel tief in massiven Fels zu treiben. Doch sie funktioniert ebenso gut als Schild und als grausige Waffe, die eine blutrote Schneise durch die Reihen des bedauernswerten Feindes mahlt.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Räumungsbrenner [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	2W6	-	6	-1	1
Versteckte Sprengladungen [STURM, EXPLOSIV, RISKANT]	6"	W6+3	5+	12	-2	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bohrdozerschaufel [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	6	3+	10	-2	2

BESCHÄDIGT: 1-3 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-3 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 6

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, GROSSER VERSCHLINGER, GOLIATH-FELSBRECHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
SYMBIONTENKULTE