

KAMPFPATROUILLE: THOUSAND SONS

DER TEMPORUSZIRKEL

Ahrak der Zeitweber bereist die Sterne auf eine außergewöhnliche Weise: indem er auf dem Zeitfluss des Universums dahingleitet, um nach Belieben zwischen den verschiedenen Zeitaltern der Realität zu wandeln. Er ist auf der Suche nach Artefakten uralter Herkunft, doch es bleibt abzuwarten, ob er dadurch den Zielen der Thousand Sons oder lediglich seinen eigenen Vorhaben dient. Um ihn bei seiner Suche zu unterstützen, hat Ahrak eine Schar verdorbener Tiermenschen des Tzeentch um sich geschart, sogenannte Tzaangors, und wird zudem von seiner persönlichen Leibgarde aus massigen Skarabäenkult-Terminatoren begleitet.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Ahrak der Zeitweber (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Inferno-Boltpistole; Kreischer-Beschwörung; Psiwaffe.

B Skarabäenkult-Terminatoren (5 Modelle)

- 1 Skarabäenkult-Hexer ist ausgerüstet mit: Warpschlag; Psiwaffe; Prosperischem Chepesch.
- 2 Skarabäenkult-Terminatoren sind ausgerüstet mit: Inferno-Kombibolter; Prosperischem Chepesch.
- 1 Skarabäenkult-Terminator ist ausgerüstet mit: Seelenschnitterkanone; Prosperischem Chepesch.
- 1 Skarabäenkult-Terminator ist ausgerüstet mit: Höllenfeuer-Raketenwerfer; Inferno-Kombibolter; Prosperischem Chepesch.

C Tzaangors (10 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Kettenschwert.

D Tzaangors (10 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Kettenschwert.





KAMPFPATROUILLE: THOUSAND SONS DER TEMPORUSZIRKEL

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz des Hexerzirkels 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 – *Hexerkabale* –, die auf vielen Datenblättern steht und im Folgenden beschrieben ist.

HEXERKABALE

Die Thousand Sons kanalisieren durch Schlachtfeldrituale das Arkane und flehen den Wandler der Wege an, ihnen beizustehen.

Am Ende deiner Befehlsphase erzeugt jedes Modell deiner Armee mit dieser Fähigkeit, das sich auf dem Schlachtfeld befindet (ausgenommen erschütterte Modelle), eine Anzahl Kabalenpunkte für dich, die der in seiner Fähigkeit angegebenen Zahl entspricht (beispielsweise erzeugt ein Modell mit der Fähigkeit *Hexerkabale 2* für dich 2 Kabalenpunkte). Die Gesamtzahl dieser Punkte ist dein Kabalenpunkte-Vorrat.

Während der Schlachtrunde kannst du Rituale von der Liste unten ausführen und musst für jedes dessen Kosten von deinem Kabalenpunkte-Vorrat abziehen. Hast du nicht genügend Kabalenpunkte-Vorrat für ein Ritual, kannst du es nicht ausführen. Jedes Ritual kann nur einmal pro Phase ausgeführt werden. Zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase werden deine Kabalenpunkte auf null zurückgesetzt. Jedes Mal, wenn du ein Ritual ausführst, wähle ein **THOUSAND-SONS-PSIONIKER**-Modell deiner Armee und wende dann den Effekt jenes Rituals mit jenem **PSIONIKER** an.

Schicksalsweber (psionisch)

2 Kabalenpunkte. Führe dieses Ritual zu Beginn einer beliebigen Phase aus. Einmal in dieser Phase, wenn ein Schutzwurf für ein befreundetes **THOUSAND-SONS**-Modell, dessen Einheit sich innerhalb von 18 Zoll um diesen **PSIONIKER** befindet, misslingt, kannst du jenen Schutzwurf wiederholen.

Echos aus dem Warp (psionisch)

6 Kabalenpunkte. Führe dieses Ritual zu Beginn einer beliebigen Phase aus. Einmal in dieser Phase kannst du die Einheit dieses **PSIONIERS** für 0 BP als Ziel einer Gefechtsoption wählen, selbst wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits eingesetzt hast.

VERBESSERUNGEN

Dein **MAGISTER-INFERNALIS**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Temporale Hexereien. Diese kannst du durch Erzdiabolist ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

TEMPORALE HEXEREIEN

Dieser Krieger kann den Verlauf linearer Chronologie manipulieren und unbekümmert vorwärts und rückwärts durch die Stränge von Zeit und Schicksal schreiten. Er erscheint mitten in der Schlacht wie aus dem Nichts, verschwindet als flackerndes Echo seines möglichen zukünftigen Selbst und erfreut sich der veränderlichen Wahrnehmungseindrücke dessen, was noch geschehen kann.

Der Träger hat die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Einsamer Wolf*. Zusätzlich erhältst du am Ende deiner Befehlsphase W3 Kabalenpunkte, wenn sich der Träger auf dem Schlachtfeld befindet.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

ERZDIABOLIST

Vielfältig und seltsam sind die Pakte, die dieser Krieger mit den dämonischen Wesenheiten des Warp geschlossen hat. Durch die auf diese Weise erhaltenen Kräfte und infernal Verbündeten kann er sicher sein, dass seine Feinde niemals vorhersehen, wo er seine verheerenden Kräfte als Nächstes entfesselt.

Der Träger hat die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Einsamer Wolf*. Zusätzlich haben beide Waffenprofile der Kreischer-Beschwörung des Trägers die Fähigkeit **[PISTOLE]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Hexerisches Ritual. Dieses kannst du durch Bote des Wandels ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

HEXERISCHES RITUAL

Wenn der Zorn der Schlacht heiß wird und sich die Gezeiten des Warp jenseits des Schleiers des Realraums regen, nutzen die Meisterhexer der Thousand Sons die brodelnden Warp-energien durch Gesänge und Gesten. Diese Kräfte schleusen sie durch Orte von arkaner Bedeutung auf dem Schlachtfeld. Dadurch kommen sie dem albraumhaften Abschluss ihres Rituals immer näher.

Wirf ab der zweiten Schlachtrunde am Ende der Nahkampfphase deines Gegners einen W6, wenn sich mindestens ein **PSIONIKER**-Modell deiner Armee in Reichweite eines Missionszielmarkers unter deiner Kontrolle befindet, der nicht in deiner Aufstellungszone ist, und addiere 1 für jeden Kabalenpunkt, den du noch hast (bis zu einem Maximum von +3): Bei 5+ erhältst du 3 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

BOTE DES WANDELS

Es heißt unter den sterblichen Anhängern Tzeentchs, dass sich ihre Gottheit an endlosem, ungezügelm Wandel erfreut. Es gibt keinen sichereren Weg, sich seine Gunst zu sichern, als die Kräfte des Warp zu entfesseln, um Körper und Geist des Feindes zu zügellos mutierten neuen Gestalten zu verzerren.

Am Ende jeder Phase erhältst du W3 SP, wenn in jener Phase mindestens ein feindliches Modell durch psionische Attacken von Modellen deiner Armee zerstört wurde.

Du kannst durch dieses sekundäre Missionsziel nicht mehr als 12 SP erhalten.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



IN WARPFLAMMEN GEHÜLLT

DER TEMPORUSZIRKEL – KAMPFTAKTIK

Beschwörungen rufen züngelndes Feuer in lebendigem Purpur und Blau herbei, das hungrig lodert, um den Feind einzuschließen. Je größer und eindrucksvoller das Opfer ist, desto energischer verschlingen es die Flammen.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **THOUSAND-SONS**-Einheit deiner Armee (ausgenommen **TZAANGOR**-Einheiten), die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]** und bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit gegen eine **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.



MUTANTENSCHLÄUE

DER TEMPORUSZIRKEL – STRATEGISCHE LIST

Erfüllt von der Kraft des Tzeentch spürt ein Tzaangor das Nahen von Gefahr und schützt sich – durch gerissenes Ausweichen, chamäleonartige Feder oder kleinere Tricks – vor Schaden.

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

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

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen und die Modelle deiner Einheit profitieren bis zum Ende der Phase bei jeder Fernkampfatacke gegen deine Einheit von Deckung.



BÖSARTIGES GEWIRR

DER TEMPORUSZIRKEL – STRATEGISCHE LIST

Hexerische Nebel wagen um die Füße des Feindes und winden sich zu Tentakeln, die an seinen Gliedmaßen zerren und seine Gedanken verwirren.

WANN: In der Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit einen Angriff angesagt hat

ZIEL: Eine **THOUSAND-SONS**-Einheit deiner Armee, die als ein Ziel jenes Angriffs gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase 2 von Angriffswürfen für jene feindliche Einheit ab.

AHRAK DER ZEITWEBER

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Als Magister Infernalis hat Ahrak Pakte mit dämonischen Wesen geschmiedet, die euphemistisch Tutelarii genannt werden. Auf dem Schlachtfeld entfesselt er die Macht dieser bössartigen Begleiter, um Schwärme aus für einen Augenblick materiellen Schrecken auf den Feind zu hetzen, das Flüstern der Zukunft zu interpretieren oder die Strömungen des Empyreums zu meistern.

☠ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Inferno-Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	1
➤ Kreischer-Beschwörung – Hexenfeuer [PSIONISCH, SCHWALL]	18"	2W3	-	6	-2	1
➤ Kreischer-Beschwörung – konzentriertes Hexenfeuer [RISKANT, PSIONISCH, SCHWALL]	18"	2W6	-	6	-2	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, CHAOS, TZEENTCH, MAGISTER INFERNALIS, AHRAK DER ZEITWEBER

FÄHIGKEITEN

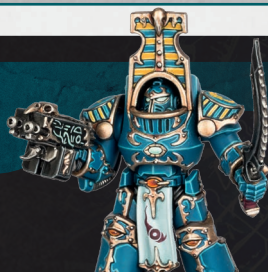
FRAKTION: Hexerkabale 2

Einblick in die Ewigkeit (psionisch): Einmal pro Zug kannst du das Ergebnis eines einzelnen Trefferwurfs, Verwundungswurfs, Schadenswurfs oder Schutzwurfs für dieses Modell zu einer unmodifizierten 6 verändern.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: THOUSAND SONS

SKARABÄENKULT-TERMINATOREN

B W RW LP MW MK
5" 5 2+ 3 6+ 1
4+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Der Skarabäenkult kämpft mit all dem gnadenlosen Können aus der Zeit, als er noch die lebende Leibgarde des Magnus stellte, und sticht oft mittels magischer Teleportation direkt ins Herz des Feindes. Mit bössartigen Ritualklingen, die auf dem uralten Prosperischen Chepesch basieren, zerschlagen diese Terminatoren die Opfer, die nicht durch ihre Salven getötet wurden.

☠ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Höllengefeuer-Raketenwerfer	36"	2	3+	10	-2	3
Inferno-Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	-1	1
Seelenschnitterkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	-1	1
Warpschlag [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE, PSIONISCH]	18"	3	3+	4	-3	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Prosperisches Chepesch	Nahkampf	3	3+	5	-2	2
Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Hexerkabale 1*

*Nur Skarabäenkult-Hexer-Modell

Unüberwindliche Wächter: Solange diese Einheit mindestens ein PSIONIKER-Modell enthält, ziehe bei jeder Attacke gegen diese Einheit, deren Stärkewert höher als der Widerstand dieser Einheit ist, 1 vom Verwundungswurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, TERMINATOR, CHAOS, TZEENTCH, SKARABÄENKULT-TERMINATOREN | SKARABÄENKULT-HEXER: PSIONIKER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: THOUSAND SONS

TZAANGORS

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Das Schallen der Herdenhörner und vogelartiges Kreischen kündigen den Angriff der Tzaangors an. Diese mutierten Stoßtruppen stürmen mit brüllenden Kettenschwertern in die Schlacht, die sie mit bösartigem Geschick einsetzen. Gegenfeuer und Hiebe werden von wirbelnden Schleiern dunkler Magie abgelenkt, denn diese Kreaturen gehören mit Leib und Seele Tzeentch.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinenpistole [PISTOLE]		12"	1	4+	3	0	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kettenschwert		Nahkampf	3	4+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Reliktjäger: Wirf am Ende deiner Befehlsphase einen W6 für jede von dir kontrollierten Missionszielmarker, in dessen Reichweite sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit befindet: Für jede 4+ erhältst du 1 Kabalenpunkt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, TZEENTCH, TZAANGORS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
THOUSAND SONS