



KAMPFPATROUILLE: SPACE WOLVES

THORYKS DUNKLE JAGD

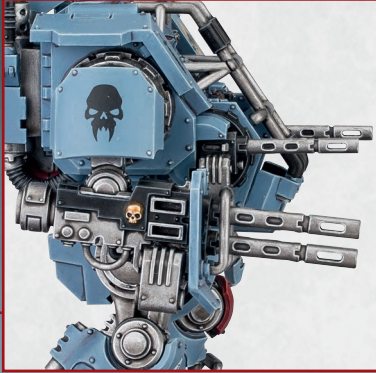
Jeder Krieger im Gefolge des Helden der Wolfsgarde Thoryk wurde von ihm handverlesen, wobei er nach Gefährten suchte, die über große Wildheit, selbstmörderischen Mut und die Instinkte wahrer Jäger verfügen. Diese Söhne des Russ fochten gemeinsam schon auf vielen fremdartigen Welten, stets auf der Jagd nach feindlichen Anführern, über die sie unter wütendem Kampfgeheul als geeintes Rudel herfallen.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

- A Wolfsgarde-Held Thoryk**
(1 Modell)
 - Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhaftem Boltgewehr; Meisterhafter Energiewaffe.
- B Intercessortrupp**
(10 Modelle)
 - 1 Intercessor-Sergeant ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.
 - 9 Intercessoren sind ausgerüstet mit: Boltgewehr; Boltpistole; Handwaffe.
- C Externatortrupp**
(5 Modelle)
 - Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Spezialbolt-pistole; Kampfmesser; Externator-Gravschirm.
- D Taktischer Kriegsanzug Invictor**
(1 Modell)
 - Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fragmentsturm-Granatwerfer; Schwerem Bolter; Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone; Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr; Invictor-Faust.



Eisenhagel-
Zwillingsmaschinenkanone



Spezialboltpistole

Kampfmesser

Externator-Gravschirm



Externatoren

D

B

C

A



KAMPFPATROUILLE: SPACE WOLVES

THORYKS DUNKLE JAGD

FÄHIGKEITEN

Die für Thoryks Dunkle Jagd 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 – *Schwur des Augenblicks* –, die im Folgenden beschrieben ist.

SCHWUR DES AUGENBLICKS

Im Kampf leisten die Space Marines mächtige Eide, die Feinde des Imperators zu vernichten und die Ehre ihres Ordens zu wahren, und solche Schwüre sind heilig. Wenn ein Engel des Todes angreift, tut er dies mit der Präzision eines Chirurgen und der Kraft eines Blitzschlags. Erfahrung und strategische Expertise helfen, den Lauf der Schlacht mit übermenschlicher Geschwindigkeit und Klarheit zu verändern, und lenken die Wut gegen ein Prioritätsziel nach dem anderen. Befehls-elemente werden eliminiert, sodass der Feind führerlos wankt. Schwere Panzer, mächtige Artillerie und die gerühmte Elite der feindlichen Kräfte werden mit erschreckendem Tempo ausgemerzt, bis des Imperators Engel des Todes siegreich auf einem Feld voll rauchender Wracks und gefallener Feinde stehen und der Ehre endlich Genüge getan ist.

Wähle zu Beginn deiner Befehlsphase eine Einheit der gegnerischen Armee. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene feindliche Einheit dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel. Bei jeder Attacke eines Modells mit dieser Fähigkeit, deren Ziel dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel ist, kannst du den Trefferwurf wiederholen.

VERBESSERUNGEN

Dein **WOLFGARDE-HELD**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Unermüdlicher Jäger. Diese kannst du durch Wilder Kämpfer ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

UNERMÜDLICHER JÄGER

Hat dieser Krieger einmal die Fährte der Beute aufgenommen, verfolgt er sie stur und kämpft erbarmungslos, um sie zur Strecke zu bringen.

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde eine feindliche Einheit. Addiere bei jeder Attacke des Trägers, deren Ziel jene Einheit ist, 1 zum Verwundungswurf.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

WILDER KÄMPFER

Dieser wilde Kämpfer ist ganz versessen darauf, seine Klinge mit dem Blut des Feindes zu benetzen, und wirft sich bei jeder sich bietenden Gelegenheit in den Nahkampf mit dem Feind.

Du kannst die Gefechtsoption Heroische Intervention für 0 BP mit der Einheit des Trägers als Ziel einsetzen, selbst wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase schon für eine andere Einheit eingesetzt hast.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Mächtige Saga. Dieses kannst du durch Räuberische Eroberer ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

MÄCHTIGE SAGA

Jeder Space Wolf hofft, eines Tages Taten zu vollbringen, die in einer denkwürdigen Saga verewigt werden. Oft beinhalten diese Errungenschaften das Töten einer mächtigen Bestie oder eines grausamen Streiters des Feindes.

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde ein feindliches **CHARAKTERMODELL**-, **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell.

Am Ende der Schlacht erhältst du 8 SP, wenn jenes feindliche Modell zerstört ist. Wurde jene feindliche Einheit durch dein **WOLFGARDE-HELD**-Modell zerstört, erhältst du stattdessen 12 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

RÄUBERISCHE EROBERER

Jene, die einmal zu Space Wolves werden, kämpfen schon vor ihrer Aufnahme in den Orden in den Reihen der kriegerischen Stämme von Fenris, die einander in schnellen, entschlossenen Überfällen Territorien rauben. Die dabei verinnerlichten Lektionen begleiten sie ihr gesamtes Leben lang.

Du erhältst am Ende des Zugs deines Gegners 3 SP, wenn du mindestens einen Missionszielmarker im Niemandsland kontrollierst und mindestens so viele Missionszielmarker im Niemandsland kontrollierst wie dein Gegner.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



DER TOD EINES KRIEGERS

THORYKS DUNKLE JAGD – HELDENTAT

Space Wolves kämpfen bis zum blutigen Ende und fügen sich bereitwillig in das, was sie als einen verdienten guten Tod in der Schlacht ansehen.

WANN: In der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

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

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal einen W6, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Bei 4+ entferne das zerstörte Modell nicht aus dem Spiel; es kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.



SCHARFE SINNE

THORYKS DUNKLE JAGD – KAMPFTAKTIK

Selbst nach den Maßstäben der Space Marines sind die Fähigkeiten der Space Wolves, ihre Feinde zu riechen und bei schlechten Sichtverhältnissen auszumachen, bemerkenswert. Es ist beinahe unmöglich, sich vor ihnen zu verstecken.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die in jener Phase nicht gewählt wurde, um zu schießen

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase gilt: Die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN], und wiederhole bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit, deren Ziel eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist, einen Trefferwurf von 1.



RUDELÜBERFALL

THORYKS DUNKLE JAGD – STRATEGISCHE LIST

Der Feind erkennt erst, dass ihm Gefahr droht, wenn die erste Salve aus den Schatten bereits Krieger von den Füßen Holt. Dann erklingt aus allen Richtungen Wolfsgeheul und Entsetzen macht sich breit ...

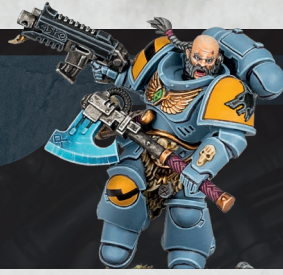
WANN: In deiner Fernkampfphase, unmittelbar nachdem eine **EXTERNATORTRUPP**-Einheit deiner Armee attackiert hat

ZIEL: Eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde und nicht in Nahkampfreichweite um jene **EXTERNATORTRUPP**-Einheit ist

EFFEKT: Jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen und dabei 2 vom Wurfresultat abziehen.

WOLFGARDE-HELD THORYK

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Im Orden der Space Wolves fungieren meistens Helden der Wolfsgarde als Lieutenants. Herausragende Streiter wie Thoryk verkörpern sowohl die Raubtierwut als auch die kriegerische Exzellenz, für die der Orden so berühmt ist, und selbst im Angesicht der größten Schrecken ist ihr Mut ebenso unerschütterlich wie fenrisianisches Grundgestein.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Meisterhaftes Boltgewehr	24"	2	2+	4	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	2

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **INTERCESSORTRUPP**.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Zielpriorität: Die Einheit dieses Modells kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzukündigen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TACTICUS, WOLFGARDE-HELD, THORYK

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

INTERCESSORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	2	6+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Intercessortrupps vermögen einen vernichtenden Feuerhagel zu entfesseln, während sie vorrücken oder ein Gebiet im Angesicht des Feindes halten. Sie haben Zugriff auf ein Arsenal aus Boltwaffen, das zu verschiedenen Schlachtfeldrollen passt, vom Sturm auf Bunkeranlagen bis hin zur Eliminierung von Widersachern auf große Distanz.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltgewehr [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	4	-1	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

PATROUILLETRUPPS

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

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

EXTERNATORTRUPP

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Externatortrupps dienen als schnelle und furchteinflößende Eingreiftruppe. Häufig betreten sie das Schlachtfeld zielgenau mit Gravschildern und Lenkfinnen. In nahezu perfekter Heimlichkeit erreichen sie die optimale Angriffsposition. Wenn der Moment gekommen ist, entfesseln sie ihren Zorn und stürmen unter verstärktem Kampfgebrüll und Waffenfeuer voran.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Spezialboltspistole [PISTOLE, PRÄZISION]	12"	1	3+	4	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesser [PRÄZISION]	Nahkampf	4	3+	4	0	1

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Externator-Gravschild: Der Träger hat die Fähigkeit *Schocktruppen*.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Furchterregender Angriff: Zu Beginn der Nahkampffase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, EXTERNATORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	8	3+	12	6+	4



Kampfpatrouille-Datenblatt

Der Taktische Kriegsanzug Invictor ist mit schalldämpften Reaktoren und Servomotoren ausgestattet, wodurch er sich perfekt als Unterstützung für Vorhut-Operationen unabhängig vom restlichen Einsatzverband der Space Marines eignet. In der Schlacht werden diese Kriegsanzüge von handverlesenen Kämpfern gesteuert, für die der Schutz ihrer Brüder an erster Stelle steht.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr [SCHNELLFUER 3, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	4	0	1
Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	3	3+	9	-1	3
Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Invictor-Faust	Nahkampf	5	3+	14	-2	3

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Scouts 8"**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, PHOBOS, TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES