

KAMPFPATROUILLE: DRUKHARI

DIE KLINGEN DER QUAL

Die Kligen der Qual wurden ursprünglich für Überfälle auf die Welt Somniad versammelt, doch die Drukhar unter Archon Malivex führten zwischenzeitlich zahlreiche weitere Überfälle auf den Realraum aus. Der Archon schätzt schnelles und erbarmungsloses Morden und ist bekannt dafür, alle einem schrecklichen Schicksal zu überlassen, die nicht Schritt halten. Daher versuchen seine Gefolgsleute nicht nur ständig, ihren Meister durch grausame Exzesse zu beeindrucken, sie achten auch wachsam darauf, nie hinter das Tempo zurückzufallen, das er bei seinen Überfällen vorgibt.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Archon Malivex (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Splitterpistole; Staubklinge.

B Kabalenkrieger (10 Modelle)

- 1 Sybarit ist ausgerüstet mit:
Splitterpistole; Sybarit-Waffe.
- 7 Kabalenkrieger sind ausgerüstet mit:
Splittergewehr; Handwaffe.
- 1 Kabalenkrieger ist ausgerüstet mit:
Shredder; Handwaffe.
- 1 Kabalenkrieger ist ausgerüstet mit:
Splitterkanone; Handwaffe.

D Schattenbarke (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Schattenkanone; Jagdklingen.

C Incubi (5 Modelle)

- 1 Klaivex ist ausgerüstet mit: Demi-Klaivar.
- 4 Incubi sind ausgerüstet mit: Klaivar.

E Schattenjäger (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
2 Schattenlanzen; Schattenkanone; Jagdklingen.



Schattenkanone



Schattenlanze



D

E

B

C

A

KAMPFPATROUILLE: DRUKHARI

DIE KLINGEN DER QUAL

FÄHIGKEITEN

Die für die Klängen der Qual erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden speziell für Kampfpatrouille-Spiele entwickelt. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Macht durch Schmerz* –, die auf dem Datenblatt jeder Einheit aufgeführt ist und unten beschrieben wird.

MACHT DURCH SCHMERZ

Die Drukhari sind Experten der präzisen Folter, der scharfen Klängen, der grausamen Gifte und der fremdartigen Schrecken. Durch das labyrinthische Netz der Tausend Tore können sie beinahe überall zuschlagen. Auf Welten überall in der Galaxis dringen ihre Überfallkommandos aus Portalen, die jenen, in denen sie nur Vieh oder Spielzeug sehen, völlig unbekannt sind. Indem sich die Drukhari an den Seelen der Getöteten laben, gewinnen sie an Kraft, bis sie schließlich zu übernatürlich mächtigen Tötungsmaschinen werden.

Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit können durch Schmerz gestärkt werden. Dazu sind Schmerzmarker nötig. Du erhältst 1 Schmerzmarker:

- zu Beginn der Schlacht,
- jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit zerstört wird, und
- jedes Mal, wenn einer feindlichen Einheit ein Erschütterungstest misslingt.

Jedes Mal, wenn du einen Schmerzmarker erhältst, lege ihn zur Seite – diese Schmerzmarker bilden deinen Schmerzmarkervorrat.

Zu Beginn einer beliebigen Phase kannst du einen oder mehrere Schmerzmarker aus deinem Schmerzmarkervorrat ausgeben. Jedes Mal, wenn du dies tust, wähle eine Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Macht durch Schmerz*. Bis zum Ende der Phase ist jene Einheit gestärkt und erhält abhängig von der gegenwärtigen Phase die folgenden Fähigkeiten.

In Bewegungsphase oder Angriffsphase gestärkt: Du kannst für jene Einheit Vorrückenwürfe oder Angriffswürfe wiederholen.

In Fernkampfphase oder Nahkampfphase gestärkt: Bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen.

VERBESSERUNGEN

Dein **ARCHON**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Zitterwurmfläschchen. Diese kannst du durch Bösartiger Jäger ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

ZITTERWURMFLÄSCHCHEN

In diesem Tintenglasfläschchen windet sich ein Neuroparasit, der im Netz der Tausend Tore gefangen und in eine der finsternen Erfindungen der Haemonculus-Zirkel eingesetzt wird. Der quietschende, zappelnde Wurm muss dann die psychische Seelenpein des Schlachtfelds absorbieren, ehe er sie in Form konzentrierten Leids wieder ausspeit, was für nahe Drukhari wie ein Aufputschmittel wirkt.

Solange der Träger eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

BÖSARTIGER JÄGER

Dieser grausame Drukhari-Anführer hat viel Erfahrung bei der Jagd auf den Schlachtfeldern des Realraums. Er weiß genau, wie er das Meiste aus seinen unmenschlich schnellen und geschickten Kriegerern holt, wenn es darum geht, den Feind zu quälen.

Die Einheit des Trägers kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Genüssliche Räuber. Dieses kannst du durch Mörderisches Monster ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

GENÜSSLICHE RÄUBER

Eine offene Schlacht ist für diese Überfall-Streitmacht kaum mehr als eine spannende Ablenkung, denn die Drukhari erfreuen sich ebenso sehr daran, an überlegenen Feinden vorbeizuschlüpfen und in den Versorgungslinien und in der zivilen Bevölkerung Beute und Schmerz zu ernten.

Am Ende deines Zuges erhältst du 3 SP, wenn sich mindestens eine **DRUKHARI**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Gegners befindet. Ist mindestens eine jener Einheiten **INFANTERIE**, erhältst du stattdessen 4 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

MÖRDERISCHES MONSTER

Die Anführer der Drukhari ergötzen sich an der Verbreitung von Angst und Schrecken in den Reihen ihrer Beute. Sie statuieren spektakuläre, blutige Exempel an kreischenden Opfern, um diesen Effekt zu verstärken und gleichzeitig ihre Stellung unter den Drukhari zu untermauern.

Am Ende der Nahkampfphase erhältst du 3 SP, wenn dein **ARCHON**-Modell in jener Phase mindestens ein feindliches Modell zerstört hat.

GEECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



BLITZSCHNELLE REAKTIONEN

DIE KLINGEN DER QUAL – KAMPFTAKTIK

Durch ihre hyperschnellen Reflexe können Drukhari beinahe jeder Attacke des Feindes ausweichen.

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

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

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



1 BP



VIELE SCHNITTE

DIE KLINGEN DER QUAL – KAMPFTAKTIK

Die Bewohner Commorraghs unterdrücken instinktiv die Schwachen und erfreuen sich daran, sie eine blutige Wunde nach der anderen zu quälen.

WANN: In der Nahkampfphase oder in deiner Fernkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Waffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**, solange ihr Ziel eine Einheit unter Sollstärke ist.



1 BP

AUFTAUCHEN UND VERSCHWINDEN

DIE KLINGEN DER QUAL – STRATEGISCHE LIST

Die Drukhari sind atemberaubend agile und reaktionsschnelle Piraten, die mit unglaublicher Leichtigkeit von ihren Fahrzeugen springen oder nach verrichtetem Werk zurück an Bord gehen.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

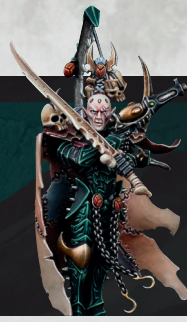
ZIEL: Eine **DRUKHARI-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, und ein befreundetes **TRANSPORTER**-Modell

EFFEKT: Deine **INFANTERIE**-Einheit kann in das **TRANSPORTER**-Modell einsteigen.

EINSCHRÄNKUNGEN: Jedes Modell deiner **INFANTERIE**-Einheit muss sich innerhalb von 3 Zoll um jenes **TRANSPORTER**-Modell befinden und dessen Transportkapazität muss für die gesamte Einheit ausreichen.

ARCHON MALIVEX

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Archon Malivex führt die Elitetruppen seiner Kabale bei den Überfällen auf die Bewohner des Realraums an. Schnell und mit tödlichem Geschick hackt er mit seiner Staubklinge die Seelen aus den Körpern seiner Opfer, während er ihren Gegenangriffen mit verächtlicher Leichtigkeit ausweicht.

🔪 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Splitterpistole [ANTI-INFANTERIE 3+, STURM, PISTOLE]	12"	1	2+	2	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Staubklinge [ANTI-INFANTERIE 3+]	Nahkampf	5	2+	3	-2	2

ANFÜHRER

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

* RETTUNGSWURF

Du kannst Rettungswürfe für dieses Modell nicht wiederholen. Wenn der Rettungswurf für dieses Modell zum ersten Mal misslingt, hat dieses Modell bis zum Ende der Schlacht keinen Rettungswurf mehr.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Macht durch Schmerz**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, KABALE, CHARAKTERMODELL, AELDARI, ARCHON, MALIVEX

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **DRUKHARI**

INCUBI

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Incubi sind im höchsten Maße perfektionistische Krieger. Geschützt von den schmuckvollen Rüstungen ihrer uralten Anzüge schlagen sie schnell zu und schwingen riesige Klaivar mit geübten enthauptenden Hieben. Sie schneiden sich durch die Elite des Feindes und brechen seinen Verstand mit psionischen Foltergeräten, die man Tormentoren nennt.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
▶️ Demi-Klaivar – eine Klinge	Nahkampf	3	3+	4	-2	2
▶️ Demi-Klaivar – zwei Klingen [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	4	-1	1
Klaivar	Nahkampf	3	3+	4	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Macht durch Schmerz**

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, AELDARI, INCUBI

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **DRUKHARI**

KABALENKRIEGER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	3	4+	1	6+	2
6+ RETTUNGSWURF					



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Kabalenkrieger sind von Kopf bis Fuß in mit Klängen besetzte, segmentierte Rüstung gekleidet und verfügen über eine bedrohliche, arachnoide Präsenz. Sie sind äußerst fähige, grausame Vollstrecker, die Hagel giftüberzogener Splitter verschießen, während sie schnell vorrücken und ihre entsetzte Beute nach Wunsch ihres Herrn vor sich hertreiben.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Shredder [STURM, SCHWALL]	18"	W6	-	6	0	1
Splittergewehr [ANTI-INFANTERIE 3+, STURM]	24"	2	3+	2	0	1
Splitterkanone [ANTI-INFANTERIE 3+, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	3	-1	2
Splitterpistole [ANTI-INFANTERIE 3+, STURM, PISTOLE]	12"	1	3+	2	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	3	0	1
Sybarit-Waffe [ANTI-INFANTERIE 3+]	Nahkampf	3	3+	3	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Macht durch Schmerz**

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, KABALE, LINIENTRUPPEN, AELDARI, KABALENKRIEGER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
DRUKHARI

SCHATTENBARKE

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	8	4+	10	6+	2
6+ RETTUNGSWURF					



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Schattenbarke ist das bevorzugte Transportschiff der Drukhari. Ihre Passagiere feuern vom trophäenbehangenen Deck, während sie auf Antigravturbinen in den Kampf rast. Wenn die beförderten Krieger ins Kampfgetümmel springen, setzt die Schattenbarke weiterhin ihre schwere Bewaffnung ein und häutet Feinde unter sich mit Jagdklingen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schattenkanone	36"	3	3+	5	-2	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Jagdklingen	Nahkampf	3	4+	6	0	1

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 11 DRUKHARI-INFANTERIE-Modellen.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen, Feuerplattform 11**

FRAKTION: **Macht durch Schmerz**

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, FLIEGEN, AELDARI, SCHATTENBARKE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
DRUKHARI

SCHATTENJÄGER

B W RW LP MW MK
14" 9 4+ 11 6+ 3
6+ **RETTUNGSWURF**

Kampfpatrouille-Datenblatt

Schattenjäger dienen während der Plünderungen der Drukhari als gepanzerte Unterstützung, besitzen aber auch die Geschwindigkeit und Agilität, um die schwerfälligen Gegenstände des Feindes auszumaneuvrieren. Sie sind mobile Attentäter mit genug Feuerkraft, um feindliche Panzer auszuweichen und die Elite des Feindes auszulöschen, ehe sie in neue Jagdgründe weiterziehen.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schattenkanone		36"	3	3+	5	-2	2
Schattenlanze		36"	1	3+	12	-3	W6+2
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Jagdklingen		Nahkampf	3	4+	6	0	1

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, Schocktruppen**

FRAKTION: **Macht durch Schmerz**

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, KABALE, FLIEGEN, AELDARI, SCHATTENJÄGER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
DRAKHARI