



KAMPFPATROUILLE: ADEPTUS MECHANICUS

MANIPEL VERSAK-ALPHA

Diesen Kampfmanipel stellte Maschinenseher Verask aus verschiedenen Waffengattungen zusammen, um ihm während der Kämpfe um die Turbinenstadt Shadravorsk Schutz und Kampfkraft zu bieten. Während der Maschinenseher daran arbeitete, die von den Orkinvasoren beschädigten Wechselschreine zu reparieren und wertvolle Archäotech aus den kalten Händen getöteter Techmagi zu bergen, löschten seine Cyborg-Krieger mit ihrer verheerenden Feuerkraft eine Welle der Grünhäute nach der anderen aus.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Maschinenseher Verask (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Mechanicus-Pistole; Ommissiah-Axt; Servoarm.

B Skitarii-Jäger (10 Modelle)

- 1 Skitarii-Jäger-Alpha ist ausgerüstet mit:
Mechanicus-Pistole; Alpha-Nahkampfwaffe.
- 6 Skitarii-Jäger sind ausgerüstet mit:
Galvanischem Gewehr; Handwaffe.
- 1 Skitarii-Jäger ist ausgerüstet mit:
Galvanischem Gewehr; Handwaffe;
Verbesserter Databindung.
- 1 Skitarii-Jäger ist ausgerüstet mit:
Lichtbogen-Gewehr; Handwaffe.
- 1 Skitarii-Jäger ist ausgerüstet mit:
Transuranischer Arkebuse; Handwaffe.

C Zerstörer-Kataphron (3 Modelle)

- 1 Zerstörer-Kataphron ist ausgerüstet mit:
Schwerer Gravkanone; Phosphorblaster;
Handwaffe.
- 2 Zerstörer-Kataphron sind ausgerüstet mit:
Kataphron-Plasma-Kalverine;
Cognis-Flammenwerfer; Handwaffe.

D Onager-Dünenläufer (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Daedalus-Lenkaffenwerfer; Cognis-Maschinengewehr; Icarus-Waffenstation; Dünenläufer-Beinen; Breitspektrum-Databindung.



Icarus-Waffenstation



Transuranische Arkebuse



Skitarii-Jäger



KAMPFPATROUILLE: ADEPTUS MECHANICUS

MANIPEL VERASK-ALPHA

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Manipel Verask-Alpha 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 – *Doctrina-Imperative* –, die auf dem Datenblatt vieler Einheiten aufgeführt ist und im Folgenden beschrieben wird.

DOCTRINA-IMPERATIVE

Eine Armee des Adeptus Mechanicus, die in den Krieg marschiert, ist sowohl ein furchterregender als auch ein prächtiger Anblick. Jeder heilige Krieger ist eine verstörende Verschmelzung von Mensch und Maschine. Während die herrschenden Techpriester und ihre fanatischen Anhänger modifizierte Stimmen zum Lob des Maschinengottes erheben, kontrollieren sie ihre Skitarii-Soldaten und Servitoren-schöpfungen durch Doctrina-Imperative, die von ihren Meistern hochgeladen wurden, um die Fähigkeiten der Krieger zu verbessern und den Gegebenheiten auf dem Schlachtfeld anzupassen.

Zu Beginn der Schlachtrunde kannst du einen der folgenden Doctrina-Imperative wählen. Bis zum Ende der Schlachtrunde ist jener Doctrina-Imperativ für deine Armee aktiv und alle Einheiten deiner Armee, die die Fähigkeit *Doctrina-Imperative* haben, haben die unter dem jeweiligen Doctrina-Imperativ angegebenen Fähigkeiten.

Protektor-Imperativ

- Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit **[SCHWER]**.
- Verschlechtere den Durchschlagswert jeder Fernkampfatacke gegen diese Einheit um 1, wenn sich diese Einheit in deiner Aufstellungszone befindet.

Eroberer-Imperativ

- Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit **[STURM]**.
- Verbessere den Durchschlagswert jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit um 1, wenn sich das Ziel jener Attacke in der Aufstellungszone deines Gegners befindet.

VERBESSERUNGEN

Dein **MASCHINENSEHER-TECHPRIESTER**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung *Omniballistische Databindung*. Diese kannst du durch *Imperativ-Übersteuerungsscheibe* ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

OMNIBALLISTISCHE DATABINDUNG

Mit dem Gewebe des Kleinhirns dieses Kriegers wurde uralte, kostbare Augmetik verbunden. Dieses System unterhält eine ständige Datenchorverbindung mit Servitorsatelliten im Orbit, und über diese binäre Verbindung speisen deren Auguren erweiterte Zielberechnungen in die Optiken des Trägers ein.

Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers zum Schießen gewählt wird, kannst du beim Abhandeln jener Attacken einen Trefferwurf wiederholen und einen Verwundungswurf wiederholen.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

IMPERATIV-ÜBERSTEUERUNGSSCHEIBE

Wenn er durch vorbestimmte strategische Parameter dazu gezwungen wird, bricht der Träger ehrfürchtig das Plastikgehäuse und führt die Datenscheibe in seinen augmetischen Rezeptor ein. Sofort wird er von einer göttlichen Woge der Antriebskraft erfüllt und seine mentalen Cogitatoren schwirren durch eine Datenüberladung, die in den Geist der anderen Gläubigen abfließt. Inspiriert durch ihren Augenblick der Datenoffenbarung schießen die Gläubigen des Omnissiah ihre Opfer mit unmenschlicher Präzision und Effizienz nieder.

Der Träger kann diese Fähigkeit einmal pro Schlacht einsetzen, wenn seine Einheit zum Schießen gewählt wird. Wenn er dies tut, haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit **[PRÄZISION]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Explorator-Akquisition. Dieses kannst du durch Heilige Maschine ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

EXPLORATOR-AKQUISITION

Gerüchte über verborgene Archäotech haben die Diener des Maschinengottes an diesen Ort geführt. Da Ungläubige das Gebiet überschwemmen, muss die wertvolle Technik schnell gefunden, ehrfurchtsvoll extrahiert und in Sicherheit gebracht werden.

Wirf ab der zweiten Schlachtrunde am Ende deiner Befehlsphase einen W6 und addiere 1 für jeden Missionszielmarker, den du kontrollierst: Bei 7+ wurde ein wertvolles Stück Archäotech gefunden und du erhältst 4 SP.

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

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

HEILIGE MASCHINE

Die Heiligkeit der gesegneten Kriegsmaschinen des Ommissiah – und das Leben jener Hohepriester, die sie in der Schlacht hüten – muss bewahrt werden. Sollte dies auf Kosten der zahllosen geringeren Diener des Ommissiah geschehen, ist es für jene Cyborg-Sklaven ein Privileg, ihr Leben für eine derart rechthaffene Sache zu geben.

Am Ende der Schlacht:

- erhältst du 4 SP, wenn dein **KRIEGSHERR** nicht zerstört wurde.
- erhältst du 4 SP, wenn dein **ONAGER-DÜNENLÄUFER**-Modell nicht zerstört wurde und nicht unter halber Sollstärke ist.
- erhältst du 2 SP, wenn dein **ONAGER-DÜNENLÄUFER**-Modell nicht zerstört wurde, aber unter halber Sollstärke ist.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

VERGELTUNGSCODES

MANIPEL VERASK-ALPHA – STRATEGISCHE LIST

Vergeltungs-Subroutinen in der augmetischen Architektur dieses Techpriesters bewirken, dass im Falle seines Todes ein Säuberungscode ausgestrahlt wird, der den Gläubigen befiehlt, seinen Mörder zu jagen.

WANN: Beliebige Phase

ZIEL: Ein **TECHPRIESTER**-Modell deiner Armee, das gerade durch eine Attacke eines feindlichen Modells zerstört wurde. Du kannst diese Gefechtsoption auf jenes Modell anwenden, obwohl es gerade zerstört wurde.

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Schlacht bei jeder Attacke eines **ADEPTUS-MECHANICUS**-Modells deiner Armee gegen die Einheit jenes feindlichen Modells einen Trefferwurf von 1.

REAKTIVES SCHLEIERFELD

MANIPEL VERASK-ALPHA – KAMPFTAKTIK

Ausgelöst durch die automatische Erkennung von Feindfeuer, errichten einmalig einsetzbare Schildkondensatoren ein defensives Kraftfeld um ihre Träger, bevor sie mit einem Funkenregen ausbrennen.

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

ZIEL: Eine **TECHPRIESTER**- oder **SKITARII**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 4+.

RETROGRADIALES ZIELEN

MANIPEL VERASK-ALPHA – STRATEGISCHE LIST

Ob durch Okularimplantate im Hinterkopf oder hochentwickelte Deckungsziel-Subroutinen kann diese Einheit tödlich präzise Salven schießen, um den Feind niederzuhalten, während sie sich aus dem Nahkampf zurückzieht.

WANN: In deiner Bewegungsphase, unmittelbar nachdem eine **TECHPRIESTER**-Einheit deiner Armee eine Rückzugsbewegung beendet

ZIEL: Jene **TECHPRIESTER**-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.

MASCHINENSEHER VERASK

B 6" W 4 RW 3+ LP 3 MW 7+ MK 1
5+ RETTUNGSWURF



Kampfpatrouille-Datenblatt

Maschinenseher halten im Imperium viele technische Vorrichtungen in stand, darunter Reaktoren, Kampfpanzer und ganze Raumschiffe. Maschinenseher Verask wird von den anderen Techpriestern aufgrund seiner intuitiven Verbindung mit den Maschinengeistern solcher imperialer Kriegsmaschinen und seiner kompromisslosen Brutalität in der Schlacht respektiert.

☠ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Mechanicus-Pistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	3+	6	-1	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Omnissiah-Axt	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
Servoarm [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	4+	6	-2	2

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: SKITARII-JÄGER.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

Maschinenseher: Dieses Modell hat die Fähigkeit *Einsamer Wolf*, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete ADEPTUS-MECHANICUS-FAHRZEUG-Einheit befindet und keine Einheit anführt.

Segen des Omnissiah: Wähle in deiner Befehlsphase ein befreundetes ADEPTUS-MECHANICUS-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell. Jenes Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück. Jedes Modell kann für diese Fähigkeit nur einmal pro Befehlsphase gewählt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TECHPRIESTER, IMPERIUM, MASCHINENSEHER, VERASK

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS MECHANICUS

SKITARII-JÄGER

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Jäger verfolgen ihre Beute unerbittlich bis in den Tod, auch monate- oder gar jahrelang. Sie tragen antike, langrohrige Galvanische Gewehre, deren geladene Munition bei einem Treffer gleißend Energie auf das Ziel überträgt. Während die Beute rauchend vergeht, nehmen die Jäger längst das nächste Ziel ins Visier.

☠ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Galvanisches Gewehr	30"	2	4+	4	0	1
Lichtbogen-Gewehr [ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	30"	1	4+	8	-1	W3
Mechanicus-Pistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	4+	6	-1	1
Transuranische Arkebuse [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	4+	7	-2	W3
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Alpha-Nahkampfwaffe	Nahkampf	2	4+	5	-1	1
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Doctrina-Imperative

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, SKITARII, JÄGER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS MECHANICUS

ZERSTÖRER-KATAPHRON

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Diese biomechanischen Konstrukte sind mobile Plattformen für esoterische schwere Waffen und tragen darüber hinaus Waffen zur Verteidigung im Nahbereich. Ihre ballistischen Subroutinen können vollständig parallel zu programmierten Schlachtprotokollen ausgeführt werden, was sie zu sehr flexiblen Werkzeugen der Zerstörung macht.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Cognis-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Kataphron-Plasma-Kalverine – Standard	36"	4	4+	7	-2	1
Kataphron-Plasma-Kalverine – Überladung [RISKANT]	36"	4	4+	8	-3	2
Phosphorblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	5	0	1
Schwere Gravkanone [ANTI-FAHRZEUG 2+]	30"	4	4+	6	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	4+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

Keine

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, KATAPHRON-SERVITOREN, ZERSTÖRER-KATAPHRON

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS MECHANICUS

ONAGER-DÜNELÄUFER

B W RW LP MW MK
8" 10 2+ 11 7+ 3
4+ **RETTUNGSWURF**



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die flexible Bewaffnung des Onager-Düneläufers sprengt Flugzeugrotten und atomisiert Eliteinfanterie mit blendenden Energiestrahlen. Diese vielseitige schwere Waffenplattform ist gut geschützt und kann durch ihre multiplen Gliedmaßen auch in unwegsamem Gelände mühelos mit Skitarii-Formationen Schritt halten.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Cognis-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	4	0	1
Daedalus-Lenkwaffenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48"	1	4+	10	-2	W6+1
Icarus-Waffenstation [ANTI-FLIEGEN 4+, SYNCHRONISIERT]	48"	6	4+	8	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Düneläufer-Beine	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

FRAKTION: Doctrina-Imperative

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, SKITARI, ONAGER-DÜNELÄUFER

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS MECHANICUS