

# Battlereport

## Xhorne vs Tyraniden

Der Chaoslord Mog'Net patroulliert durch die Ruinen einer imperialen Stadt, die er mit Hilfe des Knights Kal'ryon vernichtet hat. Auf der Suche nach weiteren Opfern für den Blutgott, entdeckt er kleine quirlige Kreaturen, die in den Ruinen herumstöbern. Mog'Net beschließt der Sache auf den Grund zu gehen und stößt auf einen Schwarm Tyraniden. Hatte er zunächst nur einzelne Xenos gesehen, ergießt sich plötzlich eine Flut an geifernden Bugs über die Ruinen. Als qualienartige Minen vom Himmel schweben und sich Harpunengeschosse neben ihm in den Boden bohren, weiß Mog'Net, das heute ein guter Tag für den Blutgott sein wird.

## Szenario

Matched Play: 1250 Punkte  
David: CSM - Battalion Detachment (Xhorne - 8CP)  
Christoph: Tyraniden - Battalion Detachment (Kronos - 8CP)  
Mission: Ewiger Krieg - Sichern & Halten (5)  
Jedes gehaltene Missionsziel zählt am Ende der Schlacht 2SP  
zusätzlich: Slay the Warlord, Behind Enemy Lines & First Blood  
Aufstellung: Spearhead Assault

## Schlachtbeginn



## Runde 1



**CSM**  
→ Der Renegade Knight bewegt sich auf die Stellungen der Tyraniden zu  
→ Chaoslord und Rhino mit Besatzung folgen  
→ Die Hellbrute rückt vor  
→ Havoks, Berserker & Warpsmith folgen  
→ Aufgrund mangelnder Sicht und Reichweite gibt es keine Opfer

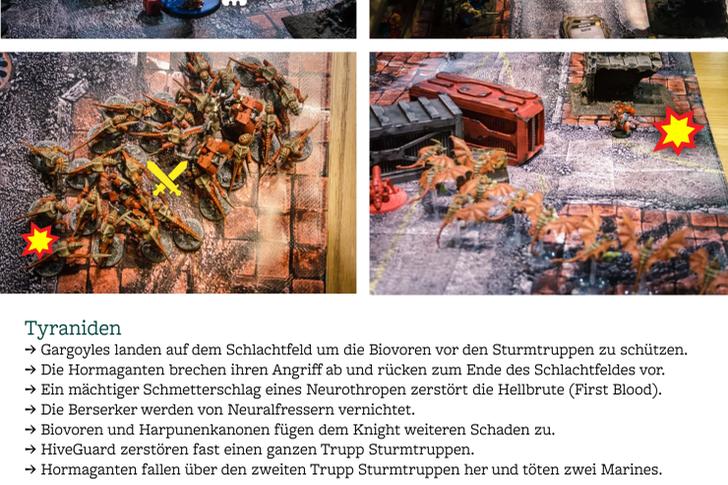


**Tyraniden**  
→ Der Schwarm rückt vor  
→ HiveGuard beschädigen den Knight und die Hellbrute mit Harpunenkanonen  
→ Biovores beschossen den Knight und beschädigen ihn  
→ Sporenminen landen vor dem Knight und blockieren seinen Vormarsch

## Runde 2



**CSM**  
→ Blockiert durch die Sporenminen kann der Renegade Knight sich nicht bewegen.  
→ Hellbrute & Berserker stürmen vor.  
→ Havoks bringen sich in einer Ruine in eine gute Schussposition.  
→ Die Hellbrute schmilzt einen Termagant und verpatzt den Angriff.  
→ Beide Sturmtruppen-Einheiten schaffen den Angriff auf die Biovores nicht.



**Tyraniden**  
→ Gargoyles landen auf dem Schlachtfeld um die Biovores vor den Sturmtruppen zu schützen.  
→ Die Hormaganten brechen ihren Angriff ab und rücken zum Ende des Schlachtfeldes vor.  
→ Ein mächtiger Schmetterling vernichtet die Hellbrute (First Blood).  
→ Die Berserker werden von Neuralfressern vernichtet.  
→ Biovores und Harpunenkanonen fügen dem Knight weiteren Schaden zu.  
→ HiveGuard zerstören fast einen ganzen Trupp Sturmtruppen.  
→ Hormaganten fallen über den zweiten Trupp Sturmtruppen her und töten zwei Marines.

## Runde 3

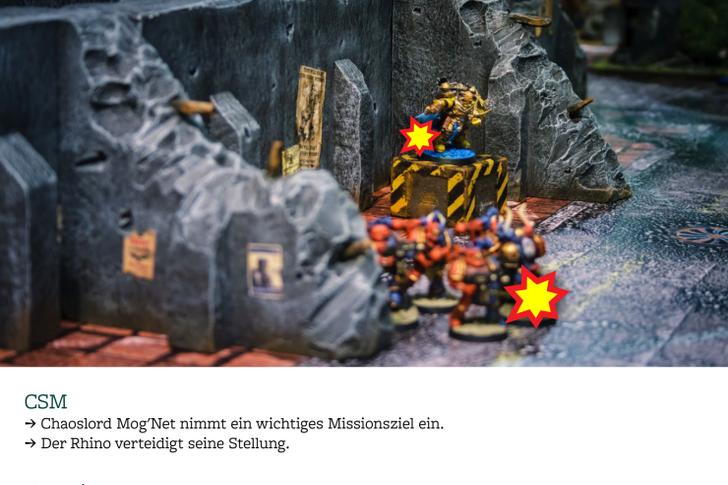


**CSM**  
→ Der Knight rückt vor und vernichtet Gargoyles.  
→ Die Havoks erschließen weitere Termaganten.  
→ Die Sturmtruppen bewegen sich aus Nahkämpfen heraus und attackieren erneut die Biovores.  
→ Der Rhino steigt aus dem Rhino aus um ein Missionsziel zu sichern.  
→ Der Rhino sichert ein weiteres Missionsziel im hinteren Schlachtfeld.



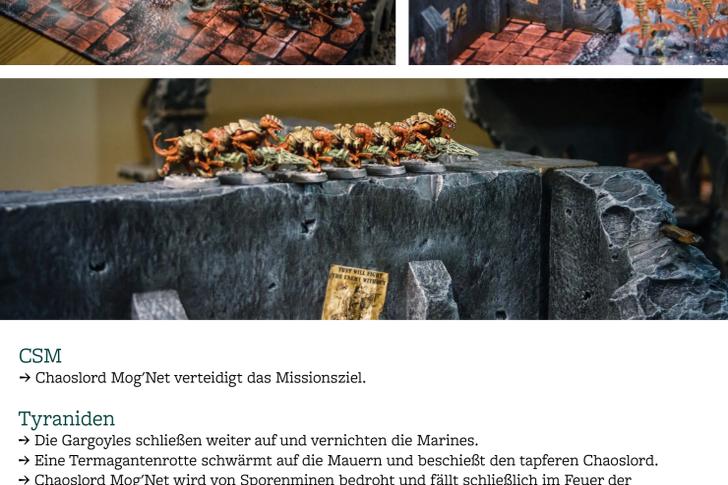
**Tyraniden**  
→ Die Gargoyles bewegen sich aus der Schusslinie des Knights.  
→ Alle Termaganten rücken weiter vor.  
→ Ein Schmetterling vernichtet drei Havoks.  
→ Die verbliebenen Havoks überleben über 70 Schuss Neuralfresser dank den Ruinen.  
→ Der Renegade Knight fällt schließlich dem andauernden Beschuss von Harpunenkanonen zum Opfer und bricht zusammen.  
→ Einer der Sturmtrupps wird auf einen Mann reduziert.  
→ Nach dem Beschuss bricht die Moral der Havoks und sie fliehen vom Feld.

## Runde 4



**CSM**  
→ Chaoslord Mog'Net nimmt ein wichtiges Missionsziel ein.  
→ Der Rhino verteidigt seine Stellung.  
**Tyraniden**  
→ Die Gargoyles fliegen in Richtung des Chaoslords und beschießen die Marines.  
→ Eine Termagantenrotte schwärmt auf die Mauern und beschießt den tapferen Chaoslord.  
→ Chaoslord Mog'Net wird von Sporenminen bedroht und fällt schließlich im Feuer der Neuralfresser.  
→ Der Rhino wird von den Termagantenschwärmen leicht beschädigt.

## Runde 5



**CSM**  
→ Chaoslord Mog'Net verteidigt das Missionsziel.  
**Tyraniden**  
→ Die Gargoyles schließen weiter auf und vernichten die Marines.  
→ Eine Termagantenrotte schwärmt auf die Mauern und beschießt den tapferen Chaoslord.  
→ Chaoslord Mog'Net wird von Sporenminen bedroht und fällt schließlich im Feuer der Neuralfresser.  
→ Der Rhino hält dem Beschuss stand und nimmt weiteren Schaden.

## Ergebnis & Fazit

**Xhorne 4 - Tyraniden 9**

2 Missionsziele

3 Missionsziele

First Blood  
Slay the Warlord  
Behind Enemy Lines

→ Xhorne ohne Codex, Strategems -> Nachteil  
→ Renegade Knight ist nicht richtig ins Spiel gekommen.  
→ HiveGuard mit "Zielstrebe Vernichtung"(2CP) über vier Runden fällen auch einen Knight.  
→ Sporenminen sind ein taktisches Ass gegen Bodentruppen jeder Art.  
→ Hormaganten sind gegen CSM überflüssig.

Danke für das Spiel.

Bekannte Fehler:

→ Sprungtruppen (Fly) dürfen sich zwar zurückziehen und schießen aber nicht wieder angreifen.  
→ Indirektes Feuer darf Charaktermodelle (< 10 Wunden) niemals beschießen.