

# Adeptus Custodes vs Tyranids

Still liegt die Regis Vindicta im Orbit um den Planeten Torn IV. Schwere Schritte hallen durch die Gänge des geheimen Kreuzers der Legio Custodes. Ein massives Stahlschott öffnet sich und gibt den Blick auf einen reich verzierten Tronsaal frei. Große Feuerschalen tauchen die goldverkleideten glänzenden Wände in ein warmes flackerndes Licht.

Schild-Capitan Artoris Calligus tritt vor den Tron und senkt sein Haupt: "Captain-General Valoris, ich melde mich zu Diensten!"

Auf dem Tron sitzt der oberste Wächter des Sol-Systems und mustert Calligus intensiv.

Sein vernarbtes Gesicht zeigt keine Regung als er spricht: "Artoris Calligus, Eure erste Mission als Schild-Captain steht bevor. Torn IV beherbergt heilige Reliquien, die wir nach Terra überführen werden. Die Reliquien sind zum Abtransport vorbereitet. Ihr werdet die Bergung koordinieren. Der Feind hat ein Auge auf uns geworfen. Im Nachbarsystem hat eine Tyraniden-Schwarmflotte bereits einen Planet überrannt. Ich begleite die Mission als Beobachter. Bereitet den Einsatz unverzüglich vor. Ihr dürft wegtreten."

"Jawohl, Captain-General!", erwidert Calligus, richtet sich auf, dreht sich um und verlässt den Saal.

"Captain, die Container mit der heiligen Fracht sind in Sicht und unversehrt.", gibt ein Custodes Gardist über Kom durch, "allerdings macht sich ein Schwarm Tyraniden an den Containern zu schaffen."

Schild-Capitan Artoris Calligus reagiert sofort und zischt den Feinden auf seinem Jetbike entgegen.

"Männer, wir rücken langsam auf der linken Flanke vor. Ich werde vorne auf der rechten Flanke für Verwirrung sorgen und Räume erkämpfen"

Trajan Valoris beobachtet schweigend den Einsatz. Nur ein winziges Zucken seiner Augenbraue verrät, das er das Vorgehen des Schild-Captains nicht für weise erachtet.

## Szenario

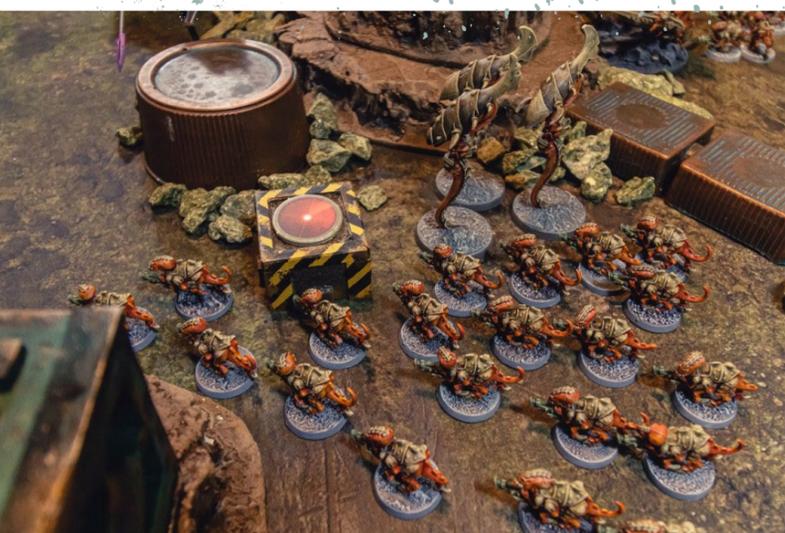
- Christoph: 1500 Punkte Tyranids / Battalion "Kraken" (11CP)
- Alex: 1500 Punkte Adeptus Custodes / Battalion (12CP)
- Mission: Ewiger Krieg - Geheimdienstinformationen

- Primäre Ziele: Vorherrschaft
- Sekundäre Ziele:
  - Tyranids:
    - Daten abfangen (Missions spezifisch)
    - An allen Fronten
    - Standarten aufpflanzen
  - Custodes:
    - Daten abfangen (Missions spezifisch)
    - Standarten aufpflanzen
    - Solange wir stehen, kämpfen wir

## Schlachtbeginn



# Runde 1



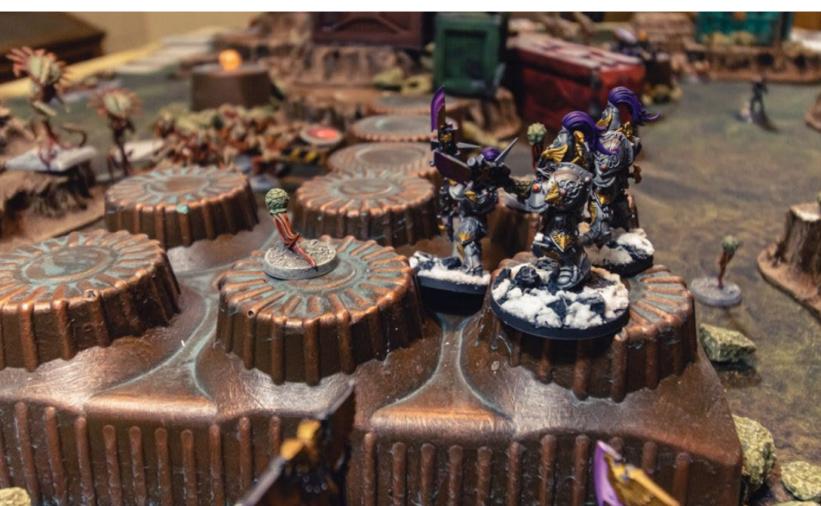
## Tyranids

Schild-Captain Calligus beobachtet, wie die Reihen der Xenos pfeilschnell die nächsten Missionsziele sichern. Hormaganten, Termaganten und Ripper Swarms rücken vor und wuseln wie Wolken um die Missionsziele herum. Zoantropfen mit blitzenden Warpfeldern unterstützen die kleinen Kreaturen und sichern mit ihren Synapsen die Moral der Tyraniden auf den Flanken. Der Tervigon und der Swarmlord halten sich in Deckung und kommandieren die kleineren Käfer.

Die Tyraniden wirken Psikräfte, können aber keinen Schaden anrichten.

Direkt vor der Position der Hauptstreitmacht gehen Sporenminen zu Boden. Ein Gardist wird von einer explodierenden Mine getroffen und verletzt. An der Stelle, wo ihn die Säure erwischt hat, klafft in Sekunden ein Loch.

Calligus ist zufrieden. Die Initiative der Tyraniden hat ihnen nicht viel gebracht. Er lächelt, es wird ein kurzer Kampf!



## Adeptus Custodes

Schild-Capitan Artoris Calligus rast mit seinem Jetbike direkt auf die feindlichen Linien zu und eröffnet das Feuer auf die Rote Termaganten um das Missionsziel. Einige Kreaturen sterben. Während ein Trupp Gardisten das Missionsziel im eigenen Gebiet hält, wird die Hauptstreitmacht in ihrer Bewegung von Sporenminen blockiert. Captain-General Valoris und seine Männer müssen schauen, wie sie die lebenden Bomben geschickt umgehen.

Mit gezielten Schüssen werden die Bio-Bomben unschädlich gemacht und dann das Feuer auf die Hormaganten eröffnet, die einige Verluste hinnehmen müssen.

Schild-Capitan Calligus spielt seinen geheimen Trumpf. Die namenlose Culexus Assasine betritt aus einem Schatten das Schlachtfeld. Ihre unheimliche Präsenz legt einen Schatten über ihre Umgebung und soll die Psioniker der Tyraniden lahm legen.

Beflügelt greift er die Zoantropfen direkt vor seiner Position an. Hätten die schwebenden Xenos kein Warpfeld, das sie schützt, hätte Calligus sie sicherlich zerstückelt. So prallen viele seiner Angriffe an den Kraftfeldern ab und nur eine Kreatur stirbt. Das hatte er sich anders vorgestellt.

# Runde 2



## Tyranids

Auf der linken Flanke erobern die Zoantropfen mehr Raum um das Missionsziel und auch die Hormaganten festigen ihre Position. Die Termaganten direkt bei dem Schild-Captain auf der rechten Flanke rennen davon. Sie kreisen die Culexus-Assasine ein und beschäftigen sie im Nahkampf.

Doch das geöffnete Animus Speculum der Elite-Kämpferin bleibt trotzdem wirksam. Die Tyraniden schaffen es nicht ihr psionische Macht in der Schlacht zum Wirken zu bringen. Viele Zauber schlagen fehl, andere scheitern am Widerstand der Garde.

Die Truppen um den Captain-General werden erneut von Sporenminen beschossen. Ein Guard stirbt im Säurebad. Die Flanke wird durch Bomben um sie herum bedroht.

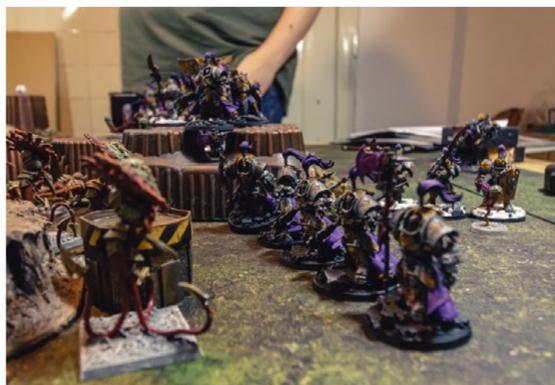
Im Augenwinkel nimmt Calligus eine Bewegung war. Der Swarmlord stürmt über einen Hügel auf ihn zu. Die riesige Bestie wirbelt vier Knochensäbel und trifft ihn wie ein Rammbock.

Den zahlreichen Attacken kann der Schild-Captain geschickt ausweichen, trotzdem wird sein Jetbike beschädigt. Im Gegenzug kann er den Swarmlord verwunden.

Calligus hat seinen Gegner unterschätzt und versucht eine bessere Kampfposition zu finden. Dieses Manöver nutzt der Hivetyrant um ihn erneut anzugreifen. Die Hornsäbel dringen ohne Widerstand durch seine Rüstung, er wird vom Jetbike gerissen und fortgeschleudert. Noch bevor Schild-Captain Calligus auf dem Boden aufschlägt verliert er das Bewusstsein.

Trajan Valoris hat den Untergang des Schild-Captains beobachtet.

Mit dem Ableben der Feldherrn übernimmt er das Kommando: "Bis die Verstärkung eintrifft, kümmern wir uns um die linke Flanke. Der Schwarmherrscher kommt später dran!"



## Adeptus Custodes

Erneut ist die Leibwache des Imperators in ihrer Bewegung eingeschränkt.

Der Vexilus Praetor kann jedoch durchbrechen und aktiviert seinen Teleporter-Peilsender.

Während hinter im die Kämpfer nachrücken, fängt die Luft um ihn herum an zu blitzen. Direkt vor der feindlichen Linie materialisieren sechs schwer gepanzerte Allarus-Terminatoren die sofort das Feuer eröffnen.

Sporenminen und Hormaganten werden im Kugelhagel zerfetzt.

Die Terminatoren setzen sofort nach in greifen die Zoantropfen am Missionsziel an.

Die Tyraniden-Psioniker werden mit endlosen mächtigen Hieben eingedeckt, ihre Warpfelder absorbieren aber die meisten Treffer. Zum Entsetzen der Custodians bleibt eine Kreatur am Leben.

Die restlichen Hormaganten werden von einem Trupp Guards zerhackt, aber auch hier bleibt ein einziger Tyranide am Leben.

Auf der rechten Flanke kämpft die Culexus -Assasine gegen die Termaganten. Einige sterben, aber in dem Gemenge wird auch sie verletzt.

Captain-General Valoris ist nicht zufrieden mit der Entwicklung der Schlacht.

# Runde 3



## Tyranids

Weil sich der Swarmlord nähert, ziehen sich die Termaganten um die Assassine aus dem Nahkampf zurück.

Mit dem Erscheinen der Terminatoren, ziehen sich die Einheiten auf der linken Flanke zurück. Der einzelne Hormagant flieht vor den Custodians. Termaganten und Ripper Swarms bewegen sich in Deckung außerhalb der Sichtlinie.

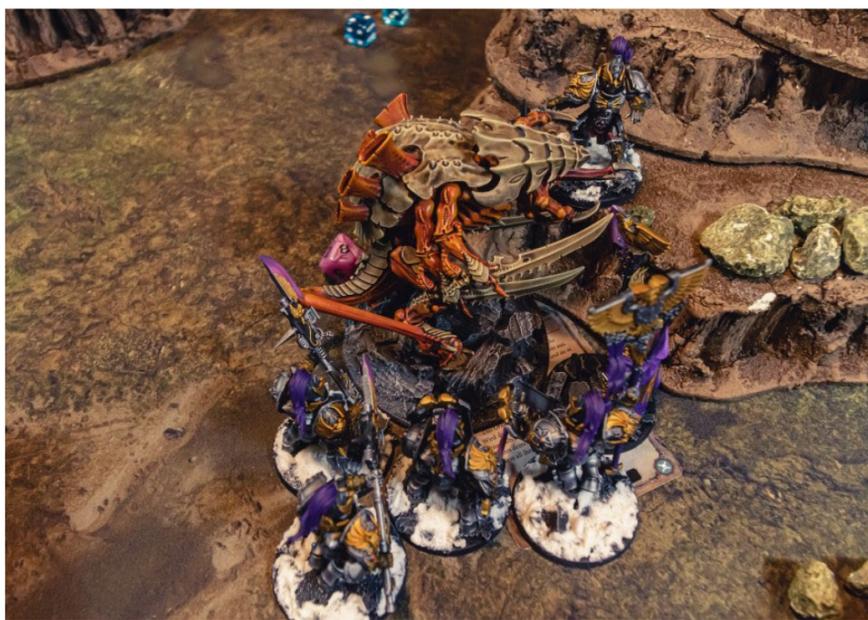
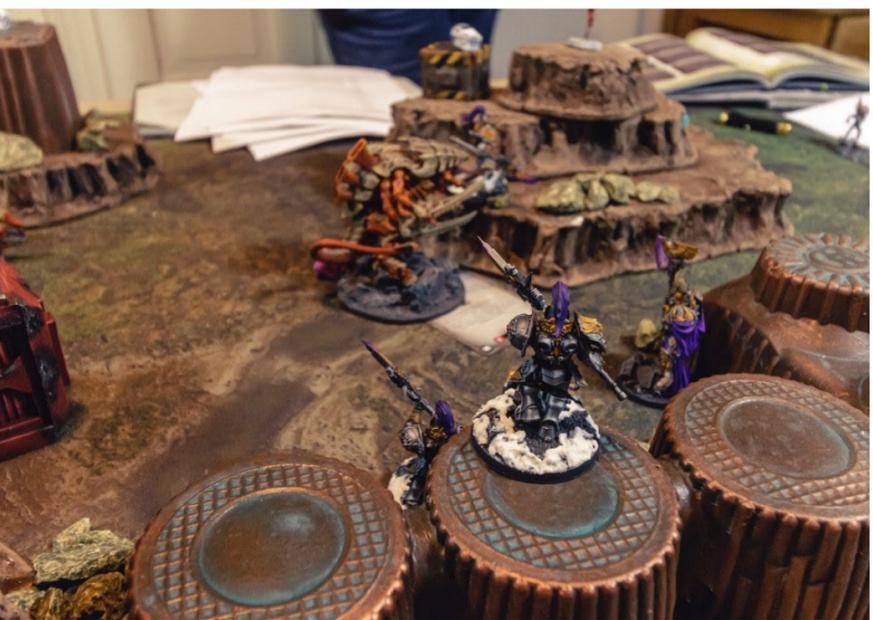
Der verbliebene Zoantroph bleibt im Nahkampf mit den Terminatoren und kann einen Kämpfer mit einem Schmetterschlag und einem Mentalen Schrei töten.

Die Psikräfte der Tyraniden können auch diese Runde nicht den gewollten Schaden anrichten. Sporenminen verwunden einen Custodian am heimischen Missionsziel und die angeschlagene Assassine. Auch die Termaganten landen einen Treffer mit ihren Bohrkäferschleudern.

Der Swarmlord attackiert die Custodian Guards in der eigenen Aufstellungszone. Mit Mühe und Not kann er zwei Krieger töten. Der Gegenangriff bleibt wirkungslos.

Die Termaganten schaffen es, die Culexus-Assassine zu überwältigen. Das Animus Speculum erlischt und damit die Dämpfung des Warps.

Trajan Valoris gibt Befehle: "Missionsziele halten. Die Mitte rückt zur rechten Flanke vor. Schlagen wir der Schlange den Kopf ab. Für den Imperator!"



## Adeptus Custodes

Der Sturmangriff beginnt. Captain-General Valoris, der Vexilus Praetor und ein Trupp Custodian Guards stürmen den Swarmlord.

Unteressen rücken die Terminatoren ins Zentrum vor und der hinterste Trupp Guards zum Missionsziel auf der linken Flanke.

Einige Termaganten sterben im Feuer der Bolter.

Wie ein Rammbock schlägt der Captain-General in die Seite des Swarmlords ein. Der große Tyrant muss mit dem Gleichgewicht kämpfen. Diese Sekunde nutzt Valoris um seine riesige Axt tief in das Exoskelett des Swarmlords zu rammen. Der Hivetyrant schreit und windet sich. Als der Captain-General Trajan Valoris die Axt herausreißt, ist der Anführer der Tyraniden tot.

"Für Calligus und für den Imperator!", schreit der Anführer der Legio Custodes.

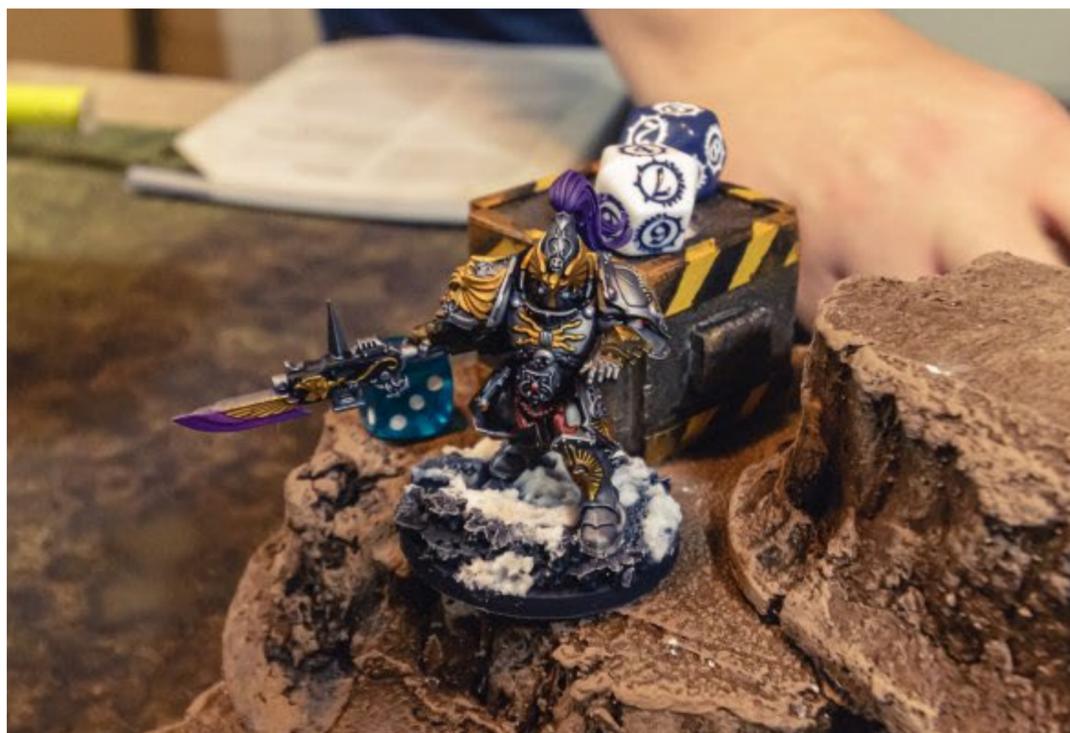
# Runde 4



## Tyranids

Mit dem Tod des Swarmlords übernimmt der Tervigon das Kommando über die Tyraniden. Die gigantische Brut-Kreatur verstärkt die dezimierte Termagantenrotte mit neuen Kämpfern. Psikräfte und Stachelsalven vernichten einen Custodian an der Front. Um die Custodes landen erneut Sporenminen. Ein weiterer Kämpfer wird von der ätzenden Säure zersetzt.

“Die Tyraniden halten sich zurück. Sie haben vielleicht erreicht, was sie wollten.,” denkt der Captain-General.



## Adeptus Custodes

Die Hälfte des Schlachtfeldes ist gesichert, doch die Reliquien sind es nicht. Valoris ärgert sich über das unvorsichtige Handeln des frischen Schild-Captains.

“Vielleicht können wir ihn noch bergen.,” denkt er.

Unterdessen rückt er mit den Truppen im Zentrum weiter vor. Die Terminatoren und die Guards bleiben bei den besetzten Missionszielen.

Aufgrund fehlender Waffenreichweite werden nur die Zoantrophen beschossen. Eine Kreatur wird verwundet, alle anderen Treffer werden erneut vom Warpfeld abgelenkt.

“Das reicht nicht! Wir müssen angreifen!”, befiehlt Valoris, worauf ein Custodian Guard die Psioniker stürmt. Der Krieger trifft mehrfach, tötet einen Zoantroph und verwundet den zweiten. Wieder reicht es nicht, der Xenos bleibt am Leben.

# Runde 5



## Tyranids

Die Tyraniden bleiben weiterhin in Deckung und bewegen sich nicht.

Der Zoantroph versucht den Custodes Krieger mit einem Schmetterschlag zu vernichten. Er sammelt Warpenergie um sich herum doch verschätzt sich. Der Psioniker verschwindet in einer Wolke aus Warp. Der Custodian widersteht der Warpenergie und bleibt alleine zurück.

Kurz darauf treffen ihn Sporenminen, welche ihn mit Säure überziehen. Der letzte Krieger der Einheit geht zu Boden.

## Adeptus Custodes

“Es ist sicher, die Tyraniden haben die Reliquien zerstört.,” spuckt der Captain-General aus.

“Vermutlich wussten sie nicht um deren Bedeutung.,” antwortet der Vexilus Praetor.

“Unterschätzt diese Biester nicht. Deshalb gehen ihnen so viele Welten in Netz, mein Freund.,” gibt Valoris zur Antwort.

“Wir ziehen uns zurück. Sucht Calligus und die Gefallenen.,” schließt Trajan Valoris den Einsatz ab.

# Ende

Still liegt die Regis Vindicta im Orbit um den Planeten Torn IV.

Ein Stahlschott hebt sich und Trajan Valoris betritt den dahinter liegenden Raum. In der Mitte des dunklen Raumes hängt ein schwer verletzter Körper an Schläuchen und Kabeln.

Servitoren ziehen sich von dem Verletzten zurück, als der Captain-General näher kommt. Geräte beatmen den Körper, es piept und summt.

“Artoris Calligus, was wart ihr nur für ein Narr.,” spricht Valoris zu dem Bewusstlosen und fährt fort, “Wir brechen auf nach Torn III. Ich werde die Sache dieses mal selber in die Hand nehmen. Solltet ihr erwachen, macht Euch auf einen langen Prozess der Sühne bereit.”

Er dreht sich um und studiert die technischen Geräte. Die Herzen schlagen, die Atmung funktioniert.

“Werdet gesund, der Imperator beraucht Euch!”, flüstert er mehr zu sich selbst.

Der große Krieger wendet sich ab und verlässt den Raum.

Als das Stahlschott geschlossen ist, kommen die Servitoren aus den Ecken um den Schild-Captain weiter zu versorgen.

Die Tribwerke der Regis Vindicta glühen auf und das Schiff setzt sich in Bewegung.

# Ergebnis & Fazit

Adeptus Custodes 48 - Tyranids 76

Ein tolles Spiel mit wirklich epischen Momenten.

Die Custodes haben Widerstandsfähigkeit bewiesen.

Die Taktik der Tyraniden ging auf.