

Battlereport

Imperial Knights vs Tyraniden

Das Knight Haus Raven hat im Segmentum Tempestus einen verschollenen aber gut erhaltenen Crusader geborgen und ist auf dem Rückweg. Noch während der langen Reise beginnen die Mechaniker den Ritter in Stand zu setzen.

Als die Bergungsschiffe den Planeten Desertius IV passieren, empfangen die Astropathen ein Störsignal, dem nachgegangen werden soll. Der noch nicht komplett reparierte aber einsatzfähige Knight soll einen Testlauf absolvieren. In Begleitung von drei Helverins wird der Crusader auf dem Planeten abgesetzt und beginnt mit der Suche nach dem Signal.

Schließlich stoßen die Ritter auf einen Schwarm Tyraniden, die - inmitten einer verlassenen Stadt - psychische Macht mit mehreren Kreaturen bündeln und einen unhörbaren Lockruf an ihre Schwarmflotte senden.

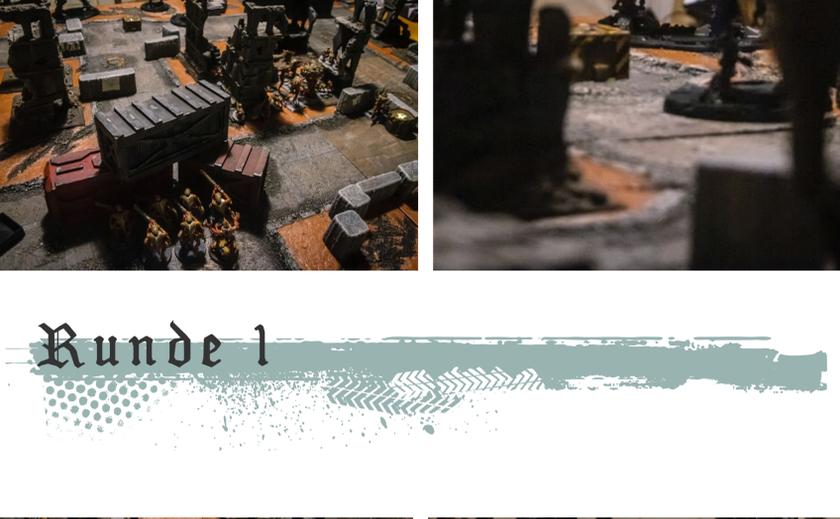
Noch bevor die Ritter reagieren können richten die Kreaturen die psychische Macht auf den ersten Helverin, der Sekunden später mit elektronischen Störungen und großen Schäden zu Boden geht.

Ein würdiger Stapellauf für den Crusader. Die Schlacht beginnt ...

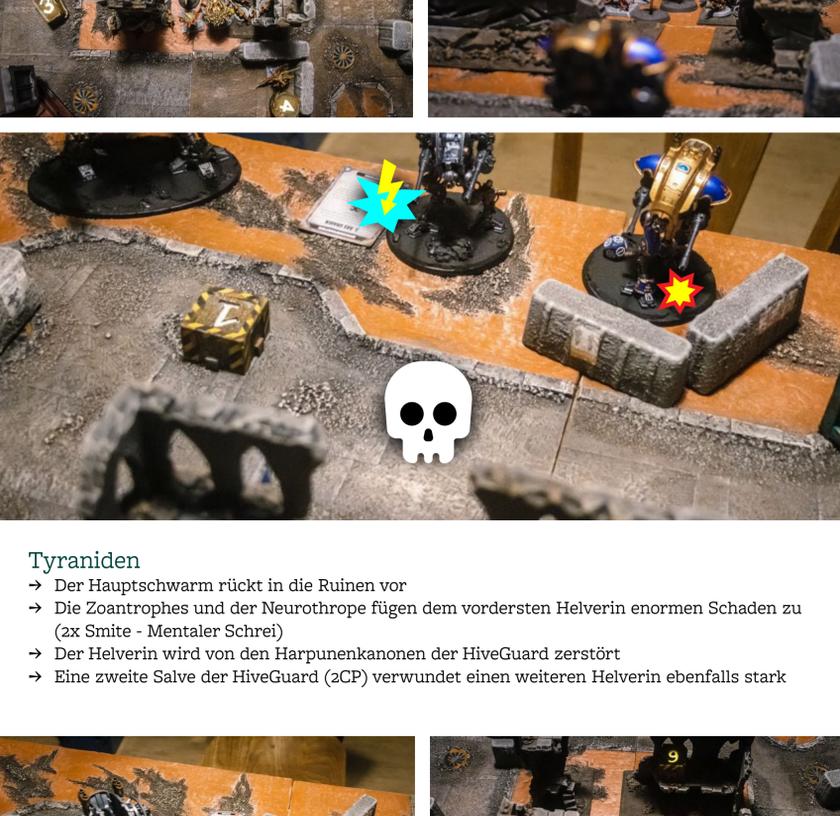
Szenario

- Alexander: 1000 Punkte Knights - Patrol (Raven - 3CP)
- Christoph: 1000 Punkte Tyraniden - Battalion & Vanguard (Kraken & Kronen - 9CP)
- Mission: Maelstrom of War - Visions of Victory
- Deployment: Spearhead Assault

Schlachtbeginn



Runde 1

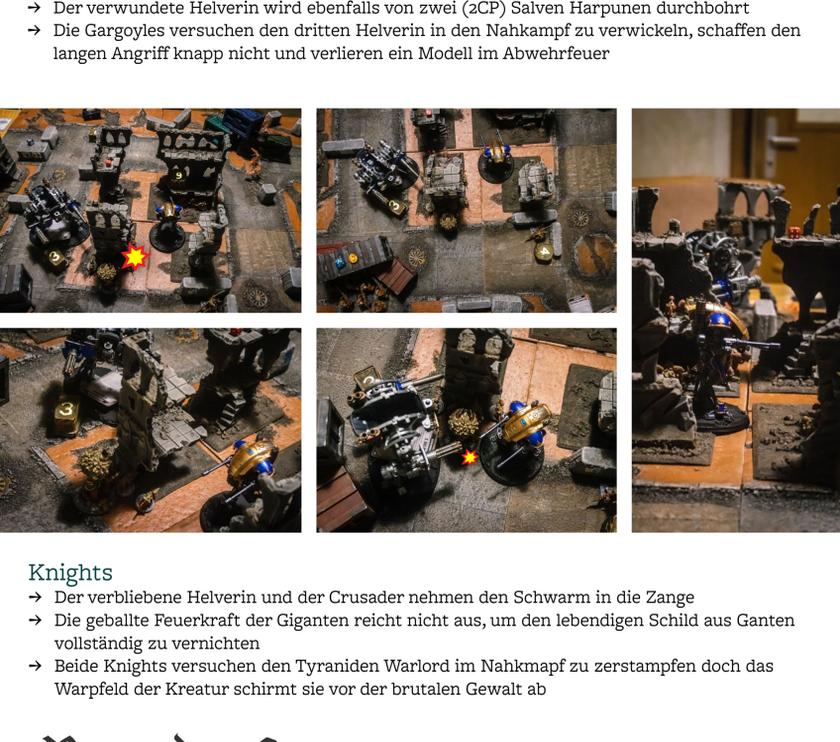


- Tyraniden**
- Der Hauptschwarm rückt in die Ruinen vor
 - Die Zoantrophes und der Neurothrope fügen dem vordersten Helverin enormen Schaden zu (2x Smite - Mentaler Schrei)
 - Der Helverin wird von den Harpunenkanonen der HiveGuard zerstört
 - Eine zweite Salve der HiveGuard (2CP) verwundet einen weiteren Helverin ebenfalls stark



- Knights**
- Alle Knights nähern sich den Ruinen
 - Die geballte Feuerkraft der Giganten werden durch das gemeinsame Feuer der drei Knights zerfetzt
 - Einige Termaganten sterben ebenfalls im schweren Beschuss

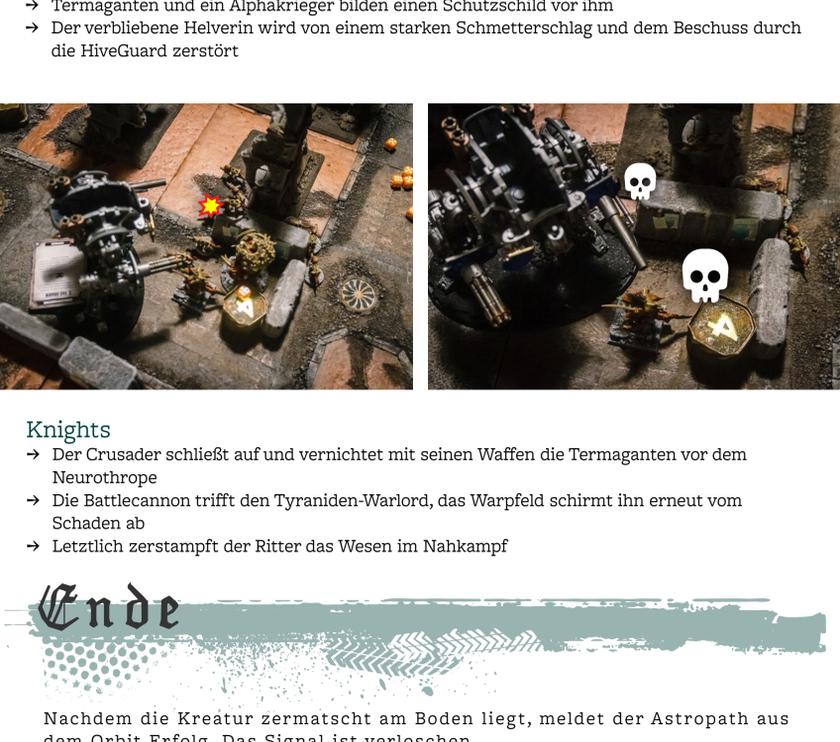
Runde 2



- Tyraniden**
- Der Schwarm zieht sich aus dem Zentrum zurück
 - Ripper Swarms und Gargoyles besetzen ein Missionsziel in der feindlichen Aufstellungszone
 - Der verwundete Helverin wird ebenfalls von zwei (2CP) Salven Harpunen durchbohrt
 - Die Gargoyles versuchen den dritten Helverin in den Nahkampf zu verwickeln, schaffen den langen Angriff knapp nicht und verlieren ein Modell im Abwehrfeuer

- Knights**
- Der verbliebene Helverin und der Crusader nehmen den Schwarm in die Zange
 - Die geballte Feuerkraft der Giganten reicht nicht aus, um den lebendigen Schild aus Ganten vollständig zu vernichten
 - Beide Knights versuchen den Tyraniden Warlord im Nahkampf zu zerstampfen doch das Warpfeld der Kreatur schirmt sie vor der brutalen Gewalt ab

Runde 3



- Tyraniden**
- Der Neurothrope zieht sich aus dem Nahkampf zurück
 - Termaganten und ein Alphakrieger bilden einen Schutzschild vor ihm
 - Der verbliebene Helverin wird von einem starken Schmettertschlag und dem Beschuss durch die HiveGuard zerstört

- Knights**
- Der Crusader schließt auf und vernichtet mit seinen Waffen die Termaganten vor dem Neurothrope
 - Die Battlecannon trifft den Tyraniden-Warlord, das Warpfeld schirmt ihn erneut vom Schaden ab
 - Letztlich zerstampft der Ritter das Wesen im Nahkampf

Ende

Nachdem die Kreatur zermatscht am Boden liegt, meldet der Astropath aus dem Orbit Erfolg. Das Signal ist verloschen.

Um den Crusader zu schonen, entfernt sich dieser vom Schlachtfeld um von Landungsschiff aufgenommen zu werden. Drei Armiger Helverins an den Schwarm verloren zu haben ist ein großer Verlust für das Haus Raven.

Abseits vom Schlachtfeld bewegt sich ein schlanker Aeldari aus den Schatten. Runenprophetin Alimae hat beobachtet, wie die Kreatur vernichtet wurde, die ihr durch die Finger gegliedert war.

Hoffentlich war es nicht zu spät.

Ergebnis & Fazit

Knights 6 - Tyraniden 11

3 Maelstrom Punkte
Slay the Warlord
First Strike
Behind Enemy Lines

9 Maelstrom Punkte
First Strike
Behind Enemy Lines

Danke für das spannende Spiel.