

Battlereport

Orks vs Tyraniden

Orkboss Garkag Steinbeisser hat auf Desiertus VI endlich die Oberhand gewonnen und verschiedene Clans unter dem Banner der Deathskulls vereint. Eines Tages kommt er von einem Raubzug zurück und muss feststellen, dass eine Vorhut der Tyraniden über das Dorf herfallen möchte. Käfer im Nahkampf zerquetschen! Garkag ist begeistert. Doch die Tyraniden stürmen nicht wie üblich vor. Plötzlich geht ein tödlicher Hagel von Harpunen und Sporenminen über seinem Mob nieder. Da ahnt Garkag, dass die Käfer heute eine unbekannte Taktik einsetzen.

Na gut, an ihm solls nicht liegen ...

Szenario

Matched Play: 1000 Punkte
Jarik: Orks - Battalion Detachment (DeathSkulls - 8CP)
Christoph: Tyraniden - Battalion Detachment (Kronos - 8CP)
Mission: Nichts als Krieg - Töten und sichern (1)
Jedes gehaltene Missionsziel zählt am Ende der Schlacht 3SP
zusätzlich: Töte den Kriegsherrn W3SP
Aufstellung: Dawn of War
Zeitbeschränkung: 3 Runden

Schlachtbeginn



Runde 1



Tyraniden
→ Schwarmtyrant, Termaganten und Neurothrope rücken vor.
→ HiveGuard & Biovoren beschädigen den Gargbot, Sporenminen blockieren den Weg
→ Einige Boys beißen von Neurauffresser-Beschuss ins Gras
→ Der Schwarmtyrant erschießt einen Tankbusta

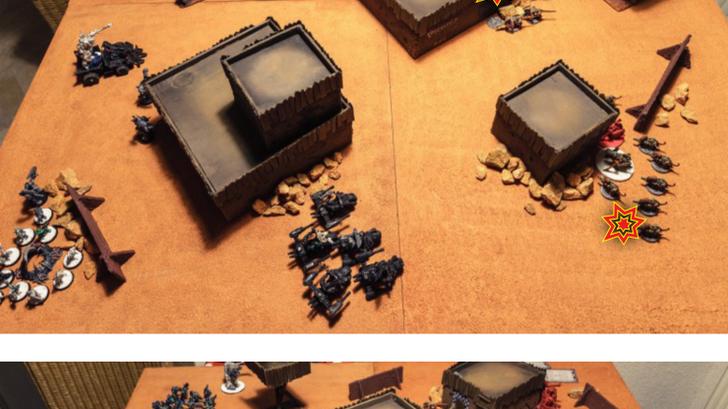


Orks
→ Boys und Waaaghbiker bewegen sich auf die Tyraniden zu.
→ Der Gargbot räumt die Sporenminen aus dem Weg.
→ Alles schießt was das Zeug hält, einige Termaganten lassen im Feuerhagel ihr Leben.
→ Der Mob an der Front verpatzt seinen Angriffswurf und verliert Boyz im Abwehrfeuer.



Tyraniden
→ Der Schwarmtyrant stürmt den Warbikern auf der linken Flanke entgegen.
→ Termaganten und Neurothrope bringen sich in eine gute Schmetterschlagposition.
→ Ein Schmetterschlag des Schwarmtyranten vernichtet einen Biker.
→ Die HiveGuard zerstören den Gargbot mit ihren Harpunenkanonen.
→ Viele Boys sterben im Neurauffresser-Beschuss.
→ Der Trukk mit dem Warboss wird von Sporenminen leicht beschädigt und blockiert.
→ Der Schwarmtyrant greift die Warbiker an und vernichtet drei Bikes.
→ Der verbliebene Warbiker kann keinen Schaden anrichten.
→ Die restlichen Boyz des ersten Mobs fliehen vom Schlachtfeld.

Runde 2



Orks
→ Der letzte Warbiker zieht sich zurück.
→ Der Mob Boyz rückt vor.
→ Der Weirboy verletzt einen Schmetterschlag, den der Schwarmtyrant allerdings bannt.
→ Der Boyzmob, die MekGun und der Warboss im Truk dezimieren die Reihen der Termaganten.

Runde 3



Tyraniden
→ Der Hivetyrant möchte den Kopf des Warlords und wagt sich tief in die feindlichen Reihen.
→ Ripper graben sich zum Missionsziel durch.
→ Ein weiterer Tankbusta verliert durch einen Schmetterschlag das Leben.
→ Die Termaganten bewegen sich nicht. Dadurch gestärkt (Kronos) vernichten sie fast die kompletten Boyz.
→ Die HiveGuard geben den Boyz den Rest, die Moral bricht.
→ Der Trukk mit dem Warboss wird erneut von Sporenminen blockiert.
→ Der Schwarmtyrant erschießt den letzten Tankbusta.
→ Der Schwarmtyrant schafft seinen Angriff auf den Trukk nicht.

Orks
→ Der Warboss sieht endlich einen würdigen Gegner für eine Prügelei und steigt aus.
→ Der Weirboy verletzt den Tyranidenwarlord mit einem Schmetterschlag.
→ Grotze, Warbike, Warboss, Trukk und MekGun nehmen das Monster unter Beschuss und verletzen es schwer.
→ Alles was Rang und Namen hat greift den Schwarmtyranten an.
→ Die mutigen Grotze, der Weirboy und der Biker können ihm nichts anhaben.
→ Der Warboss landet zwei Treffer mit der Energieklaue, nur eine Verwundung schafft es durch die dicken Hornplatten der Bestie.
→ Der geschwächte Schwarmtyrant verwundet den Warboss.

Ergebnis & Fazit

Orks 6 - Tyraniden 6

→ Der Fairness halber ohne Tyraniden Strategems.
→ Tyraniden kann man auch ecklig spielen! Termaganten mit Neurauffresser (Psi) und Kronos sind wirklich ecklig. Biovoren eignen sich super um Trupps im Vormarsch auszubremsen. HiveGuard sind eh gut.
→ Nach Runde 3 wäre eine Niederlage für die Orks absehbar gewesen.
→ Moral war ein großes Problem für die Orks.
→ Schwarmtyrant & Warboss (je noch 3LP) wären sicher in Runde 4 gefallen.
→ DakkaDakkaDakka-Sonderregel der Orks war nicht spielentscheidend hat aber den ein oder anderen Zusatztreffer gebracht.
→ Die Orks hätten einige Einheiten effektiver nutzen können.
→ Ork Hütten eignen sich hervorragend um darauf zu würfeln.

Cooler Spiel. Danke ;o)