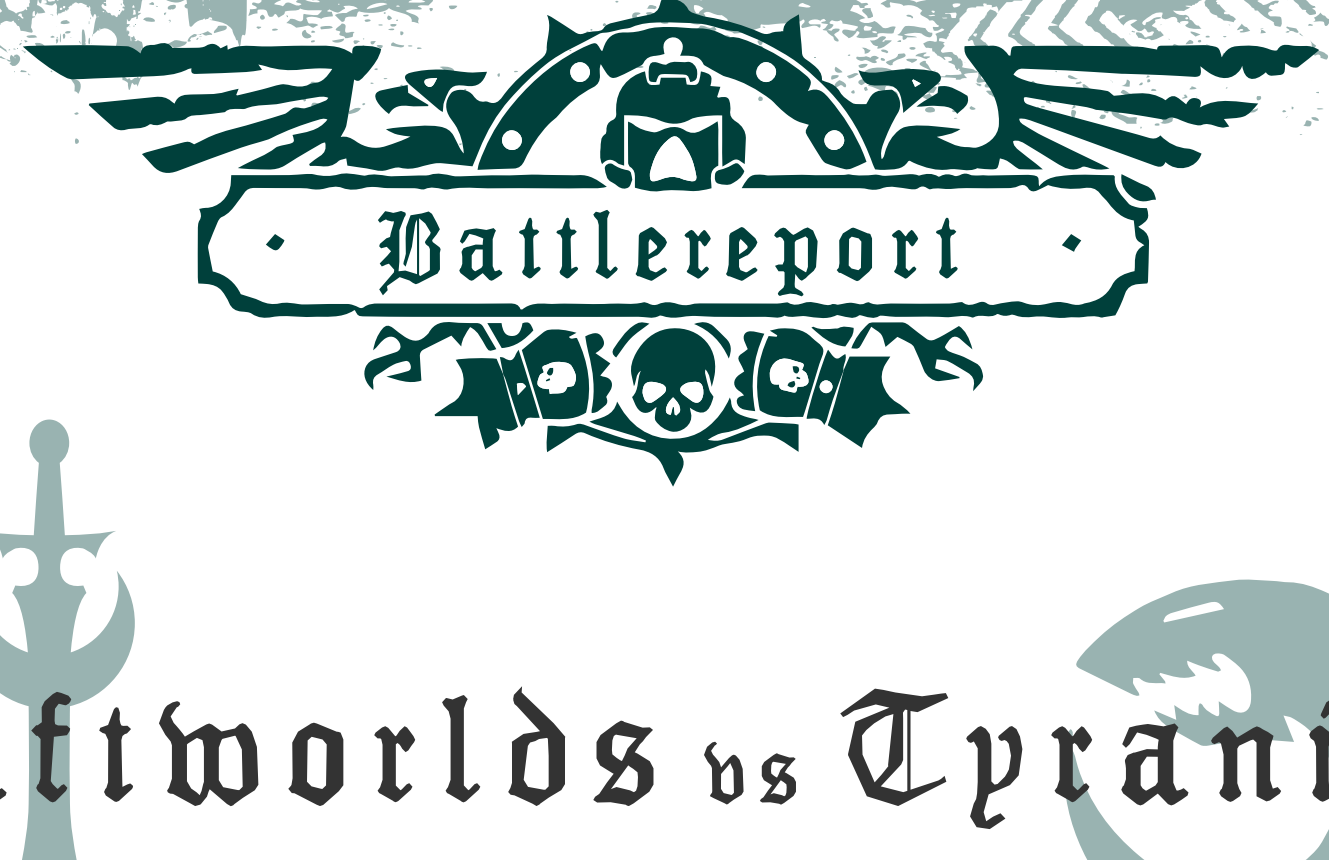




Craftworlds vs Tyraniden

Runenprophetin Alimae schreckt auf. Inmitten ihrer meditativen Gesänge wird sie in ihrem Geist von einer hungrigen Dunkelheit angegriffen. Dieses Gefühl kennt sie aus vergangenen Tagen und es bedeutet nichts Gutes. Behutsam holt sie ein altes Relikt aus einer versiegelten Truhe und gibt dann Spiritseer Idralath den Befehl eine Patrouille zusammenzustellen. Dieser Zwischenfall muss untersucht werden.

Das psionische Signal führt die Aeldari schließlich zum verwüsteten Planeten Desertius IV. Inmitten einer verwüsteten imperialen Stadt stoßen die Eldar auf einen Trupp Tyraniden. Diese scheinen das Signal auszusenden.

Warlock Celgwen deponiert das heilige Relikt im Antigравpanzer Amshin. Dieser eröffnet das Feuer auf große Tyranidenkrieger, welche sich in den Ruinen verschänzt haben. Auch wenn viele der Bestien fallen, Runenprophetin Alimae weiß, das sie nicht viel Zeit hat, den Sender des Signals zu vernichten. Wenn sie fehlt, könnte das fatale Folgen für den ganzen Sektor haben ...

Szenario

Jörg: 1000 Punkte Craftworlds - Battalion (Alaitoc - 8CP)
Christoph: 500 Punkte Tyraniden - Battalion (Jormungandr - 8CP)
Mission: Offener Krieg - Töte den Boten
Craftworlds Bote: Wave Serpent
Tyraniden Bote: Neurothrope

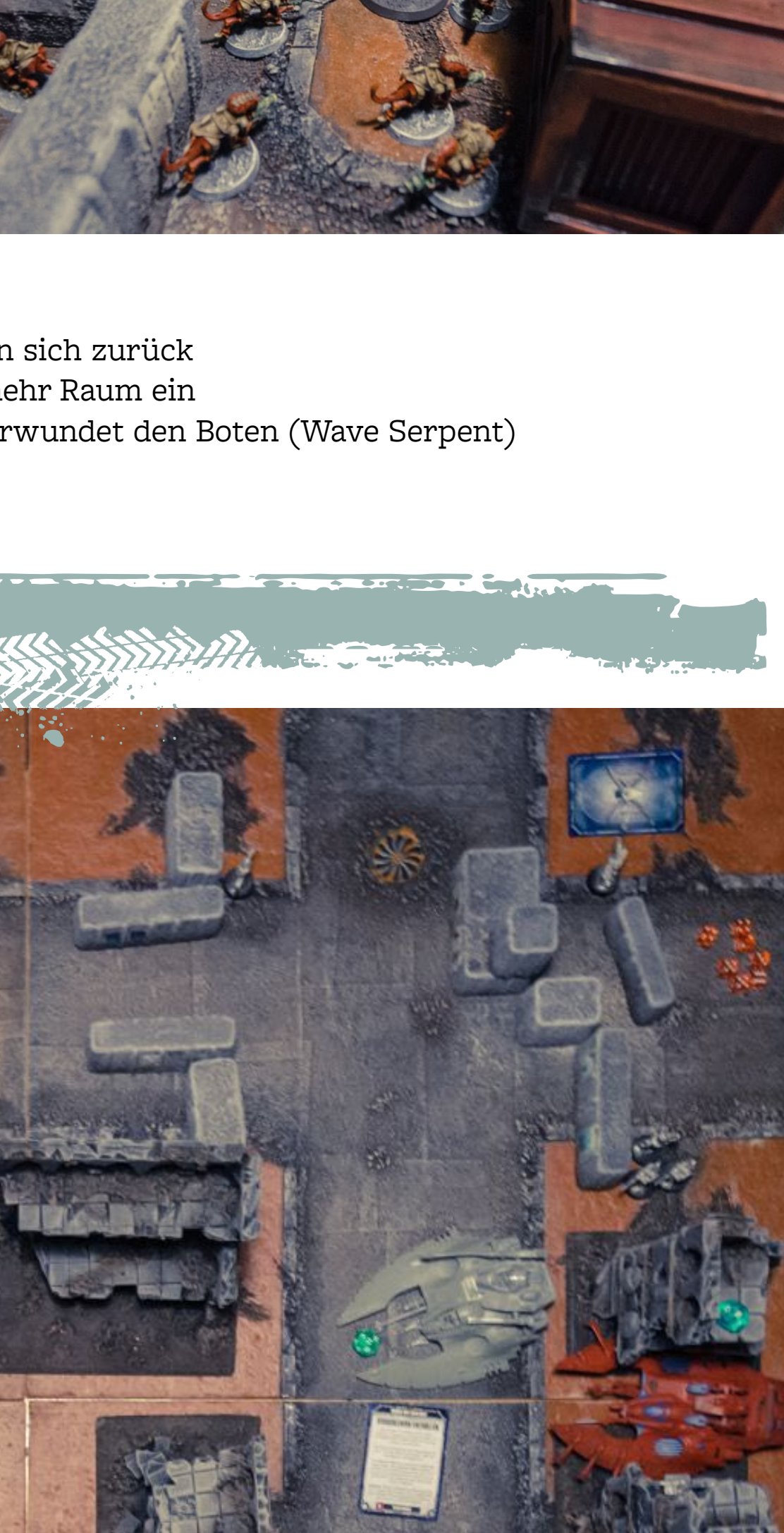
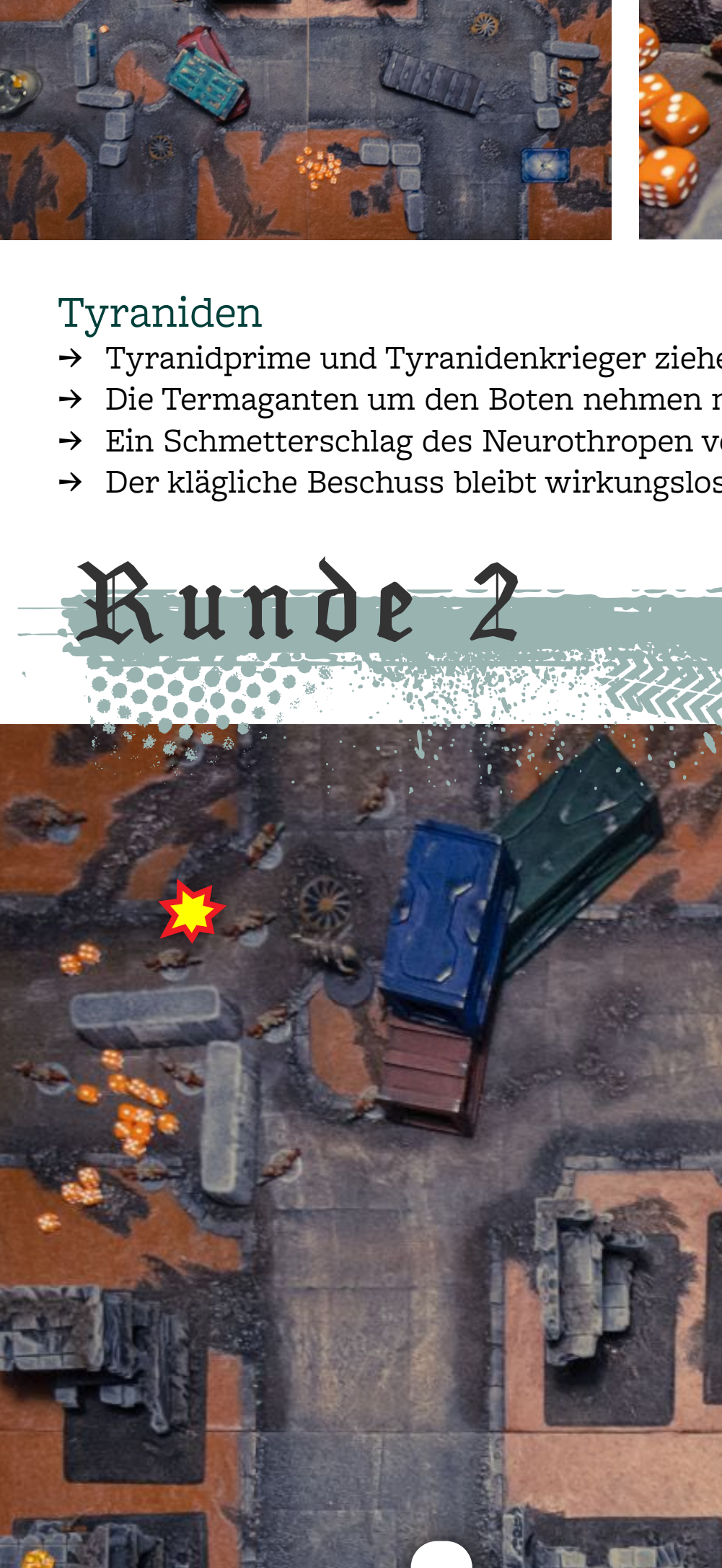


Geheime Karten des unterlegenen Spielers (Tyraniden)

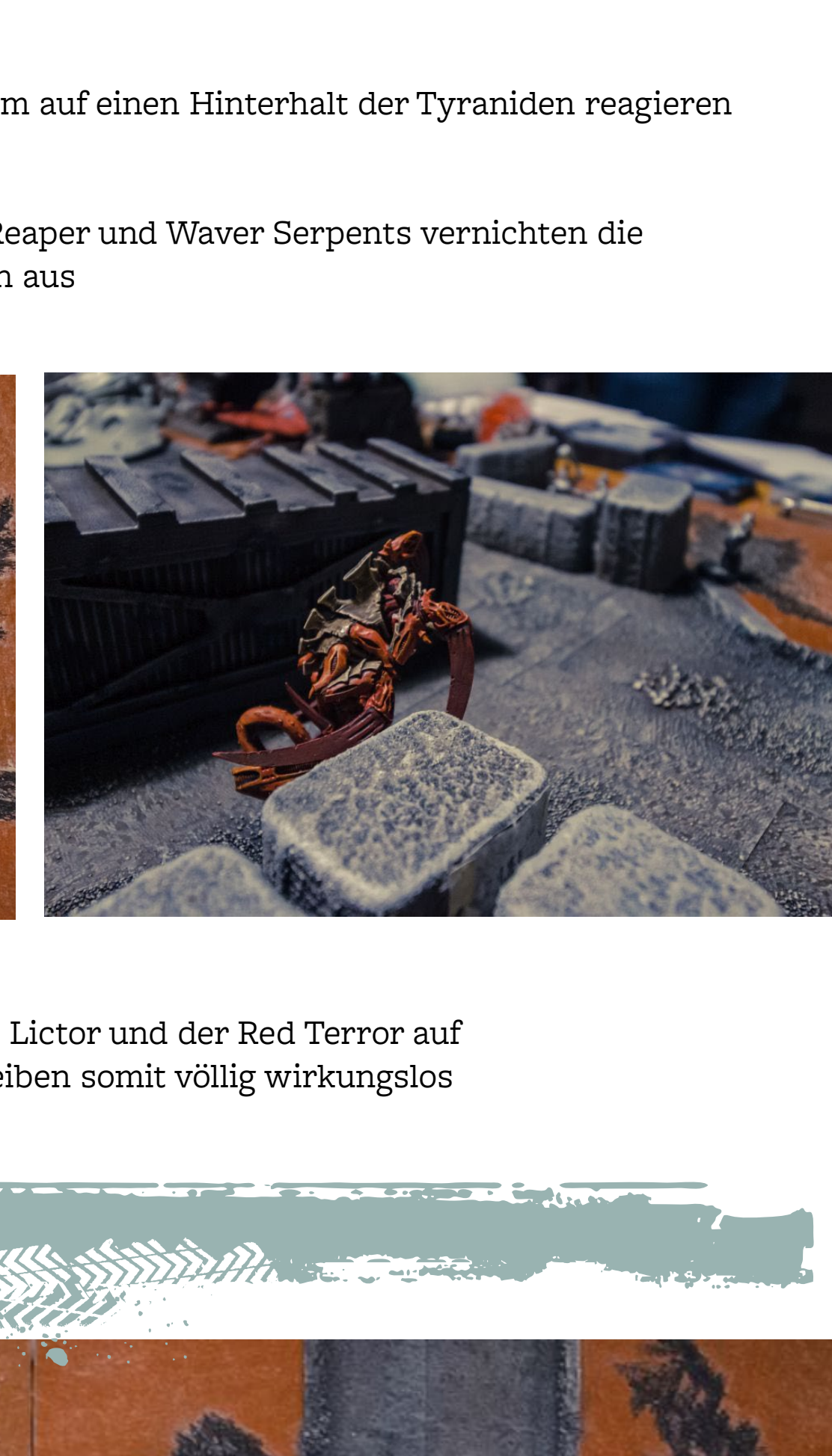
Schlachtbeginn



Runde 1

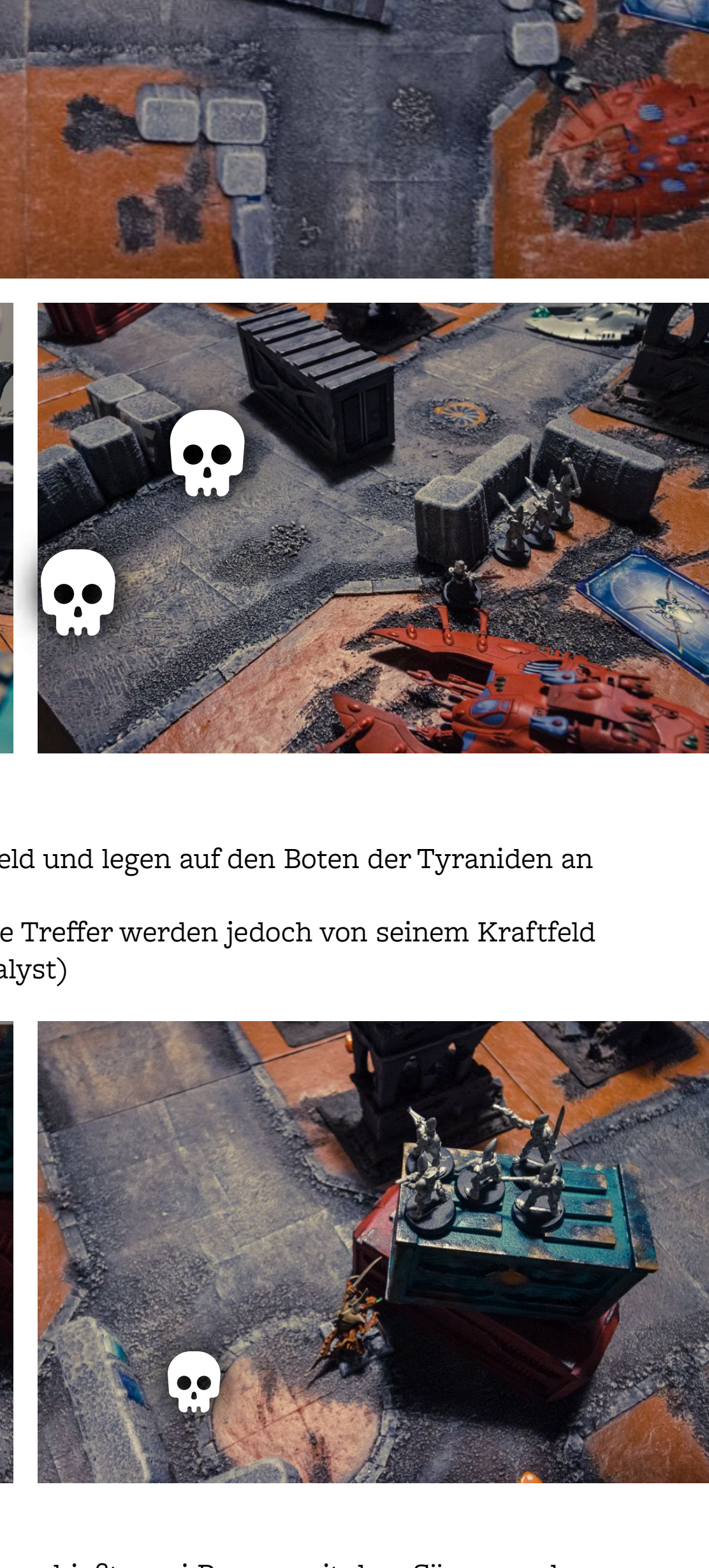


Craftworlds
→ Die Eldar bleiben zurückhaltend in ihren Stellungen
→ Die Runenprophetin rückt vor um in Psi-Reichweite des feindlichen Boten zu kommen
→ Der Psi-Angriff bleibt aber wirkungslos
→ Starker Beschuss durch Dark Reaper und Wave Serpents vernichten einen Trupp Tyranidenkrieger, ein zweiter Trupp wird verwundet

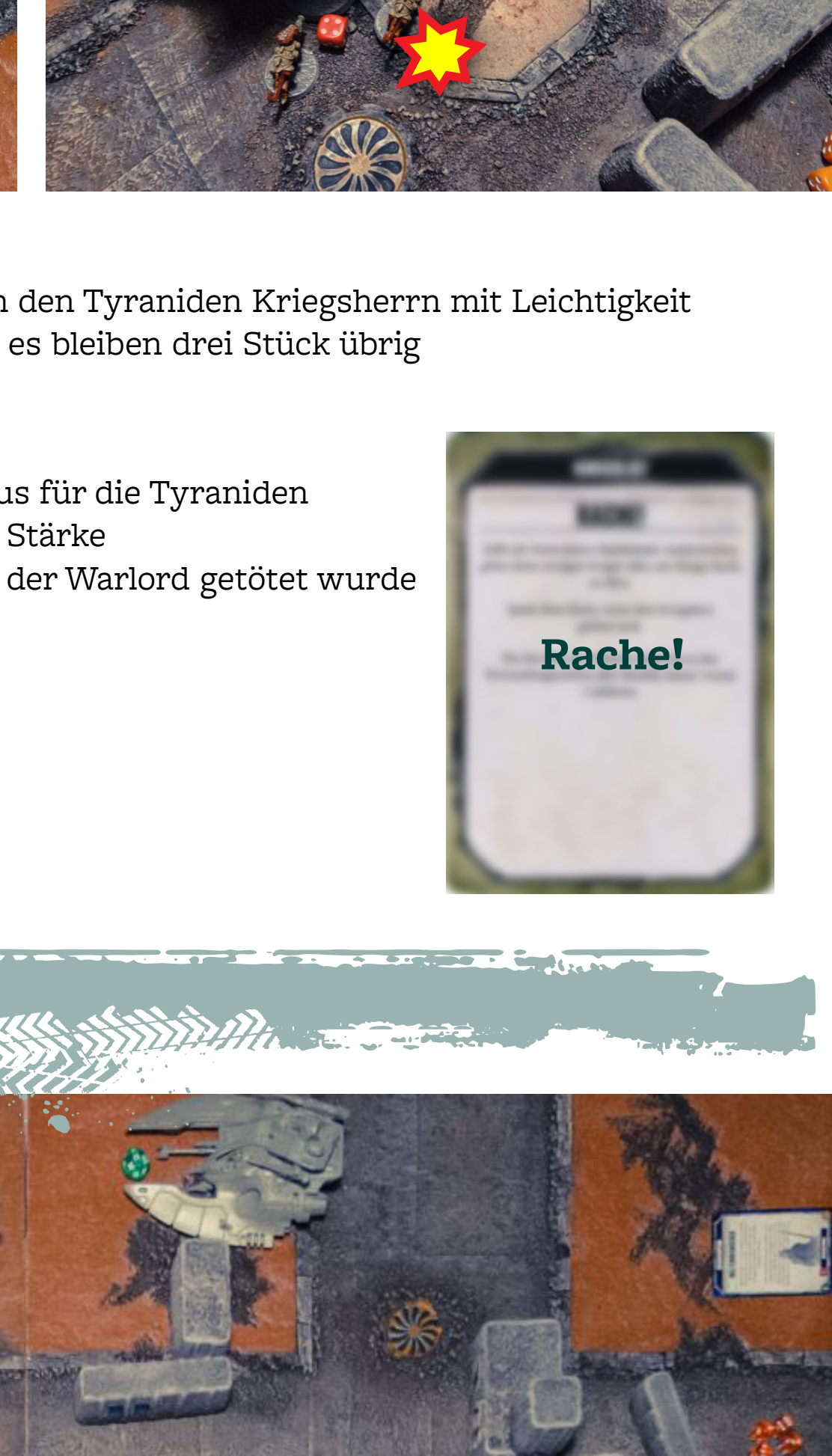
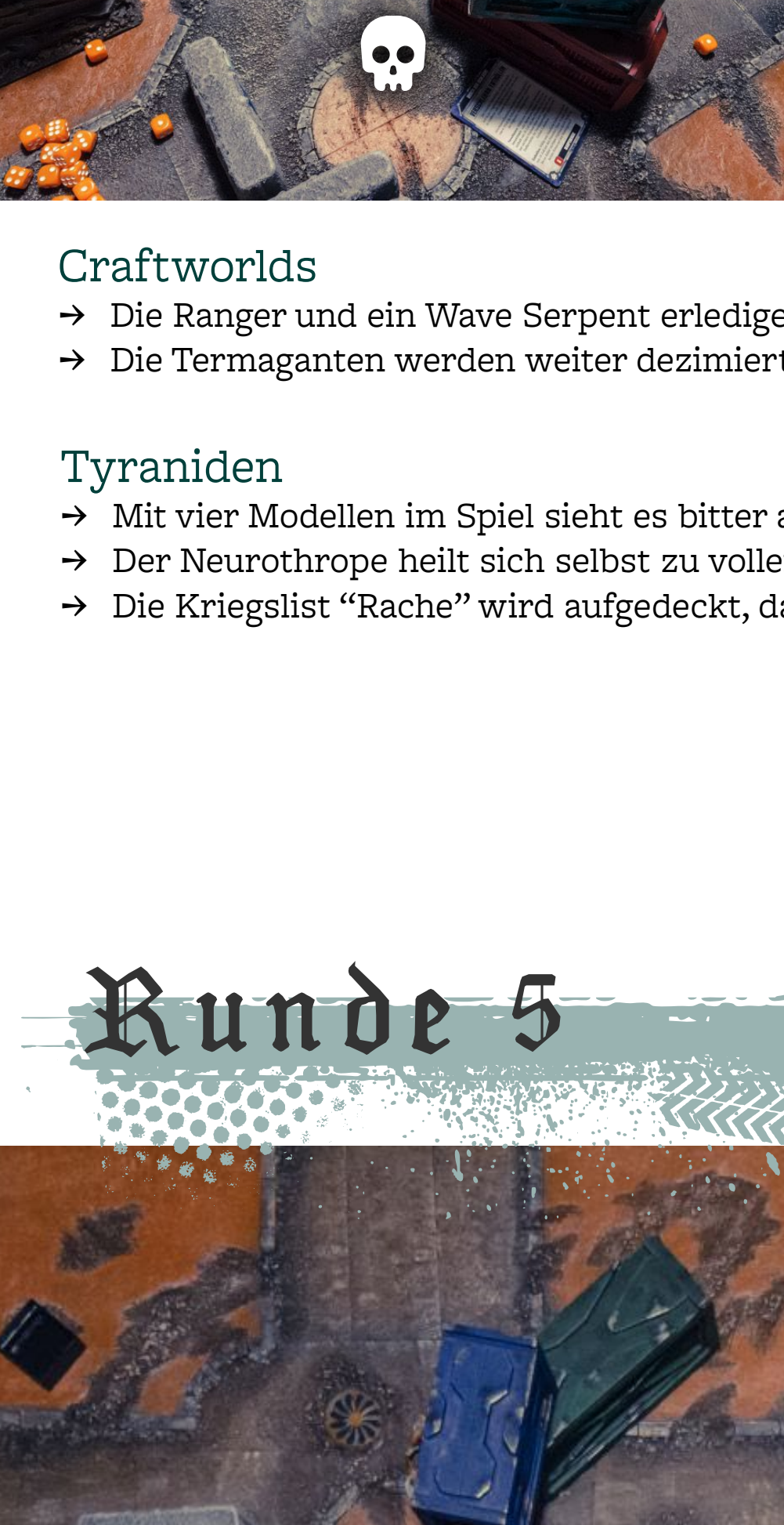


Tyraniden
→ Tyranidprime und Tyranidenkrieger ziehen sich zurück
→ Die Termaganten um den Boten nehmen mehr Raum ein
→ Ein Schmetterschlag des Neurothropen verwundet den Boten (Wave Serpent)
→ Der klägliche Beschuss bleibt wirkungslos

Runde 2

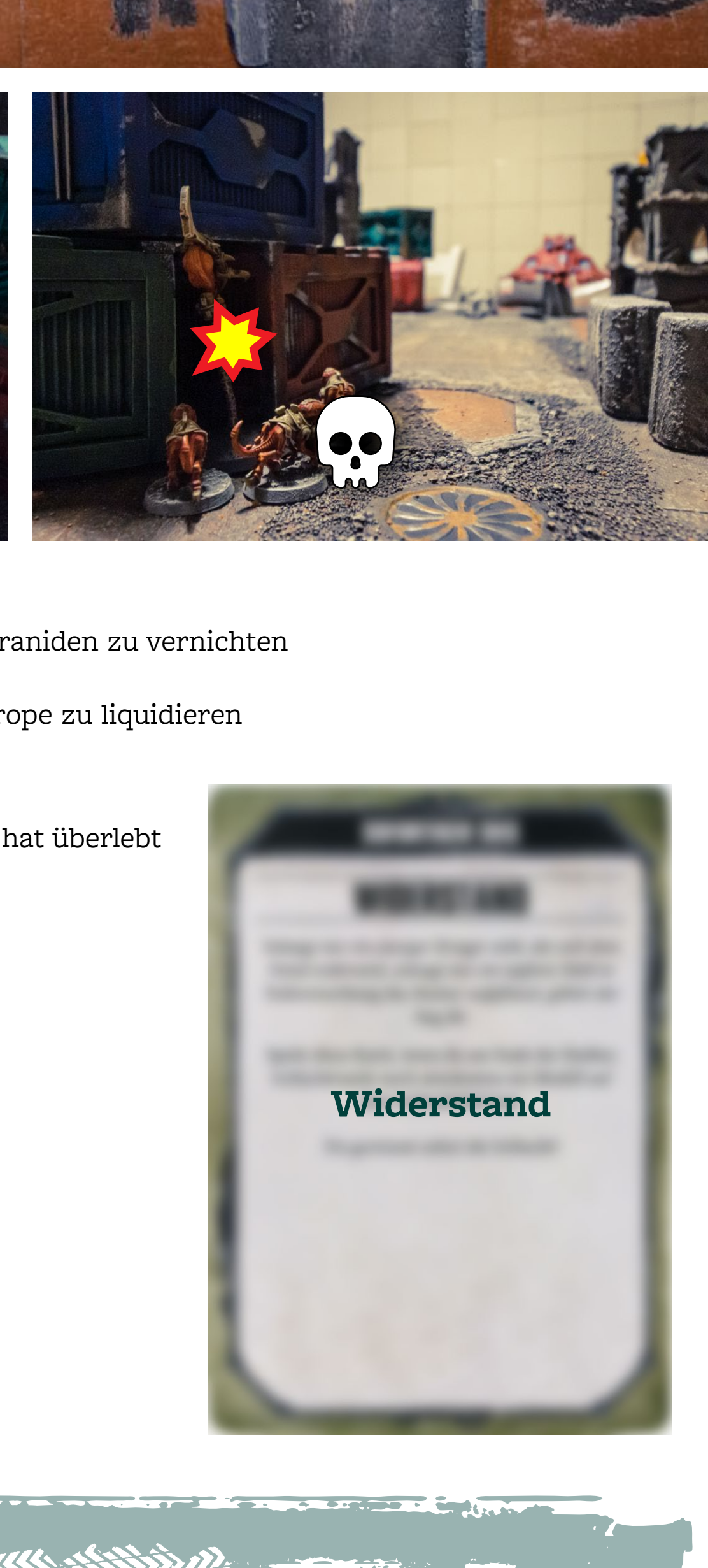


Craftworlds
→ Die Ranger der Aeldari bleiben in Deckung um auf einen Hinterhalt der Tyraniden reagieren zu können
→ Der Wave Serpent zieht sich wieder zurück
→ Psi-Attacken und Beschuss durch die Dark Reaper und Waver Serpents vernichten die Krieger und dünnen den Trupp Termaganten aus

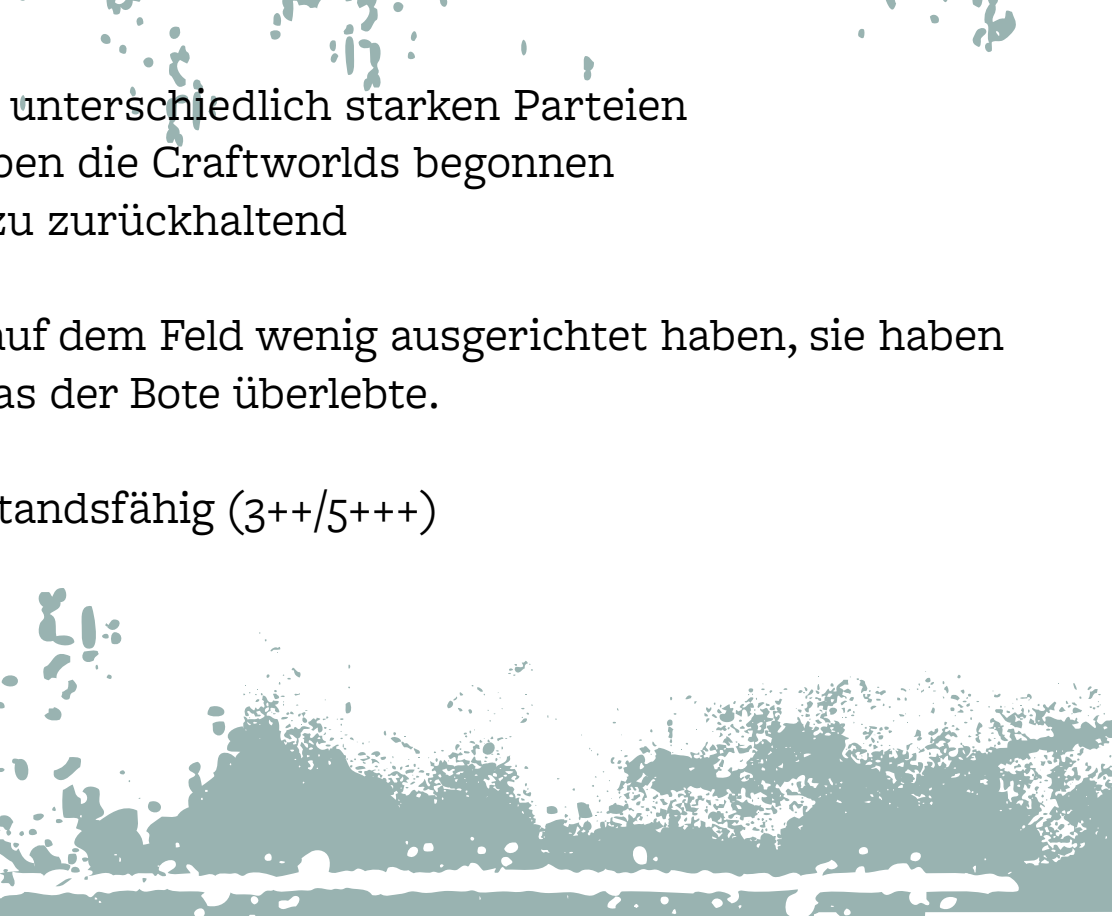
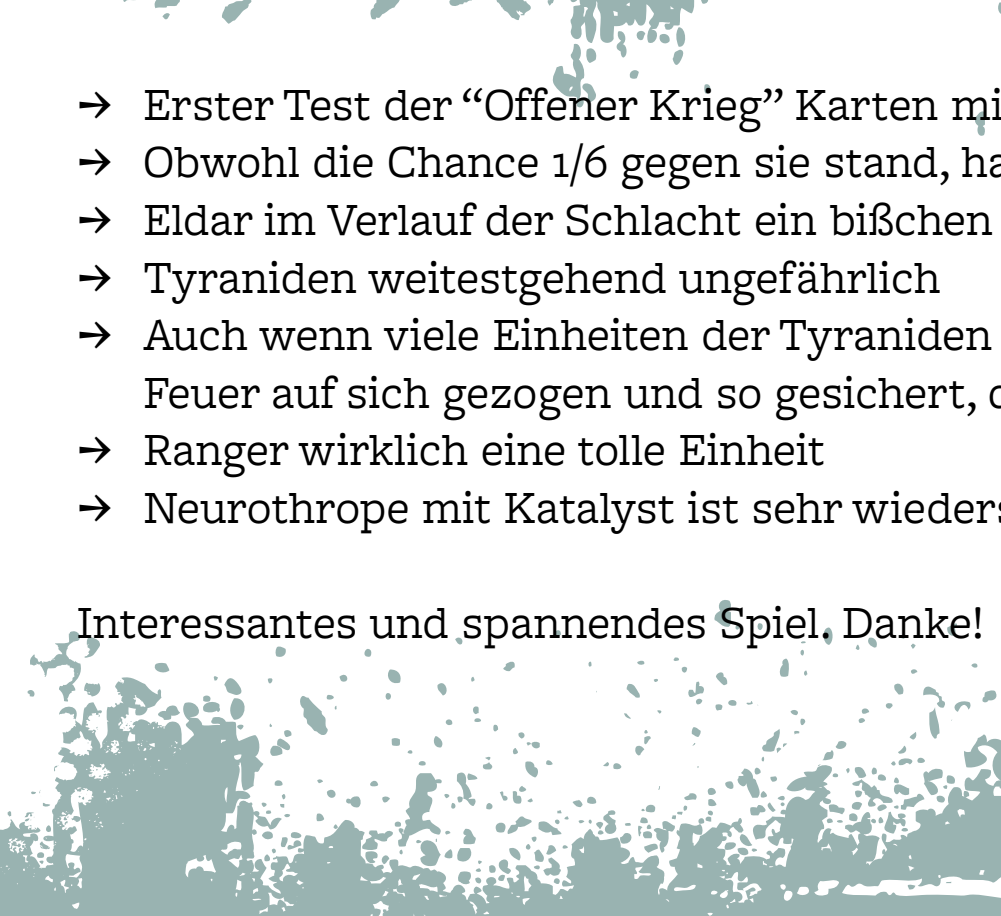


Tyraniden
→ Auf der linken Flanke der Eldar tauchen ein Lictor und der Red Terror auf
→ Beide verpatzen ihre Angriffswürfe und bleiben somit völlig wirkungslos

Runde 3



Craftworlds
→ Drei Trupps Ranger betreten das Schlachtfeld und legen auf den Boten der Tyraniden an
→ Der Lictor wird von Wave Serpent zerfetzt
→ Tyraniden verletzen den Neurothrope, viele Treffer werden jedoch von seinem Kraftfeld abgelenkt, andere ignoriert er einfach (Katalyst)



Tyraniden
→ Der Tyranidprime verlässt die Ruinen und erschließt zwei Ranger mit dem Säurespucker
→ Der Rest des Trupps wird von dem Warlord im Nahkampf getötet
→ Der Neurothrope heilt sich selbst

Runde 4

Craftworlds
→ Die Ranger und ein Wave Serpent erledigen den Tyraniden Kriegsherrn mit Leichtigkeit
→ Die Termaganten werden weiter dezimiert, es bleiben drei Stück übrig

Tyraniden
→ Mit vier Modellen im Spiel sieht es bitter aus für die Tyraniden
→ Die Neurothrope heilt sich selbst zu voller Stärke
→ Die Kriegslist "Rache" wird aufgedeckt, da der Warlord getötet wurde

Runde 5

Craftworlds
→ Die Aeldari rücken vor um den Bote der Tyraniden zu vernichten
→ Die Termaganten werden vernichtet
→ Die Ranger schaffen es nicht, den Neurothrope zu liquidieren

Tyraniden
→ Allein der Bote mit 2 von 5 Lebenspunkten hat überlebt
→ Die "Sofortiger Sieg"-Karte wird enthüllt.

→ Die Tyraniden gewinnen haarscharf!

Ende

Die Schlacht neigt sich dem Ende zu. Es sind keine Tyraniden mehr übrig. Nur der Sender des Signals scheint noch zu leben. Ein Schatten liegt über Alimaes Geist. Alle Truppen und Panzer rücken vor um die Kreatur zu zerstören. Doch diese überlebt den Beschuss und verschwindet ... nur das Signal bleibt.

Der Runenprophetin wird bewusst: Diese Schlacht haben die Aeldari verloren. Ein Krieg zieht auf.

Fazit

→ Erster Test der "Offener Krieg" Karten mit unterschiedlich starken Parteien
→ Obwohl die Chance 1/6 gegen sie stand, haben die Craftworlds begonnen
→ Eldar im Verlauf der Schlacht ein bißchen zu zurückhaltend
→ Tyraniden weitestgehend ungefährlich
→ Auch auf sich gezoogen und so gesichert, das der Bote überlebte.
→ Ranger wirklich eine tolle Einheit
→ Neurothrope mit Katalyst ist sehr widerstandsfähig (3+/5+++)

Interessantes und spannendes Spiel, Danke!