



Insektoiden

Die Ahnen der Tyraniden aus Warhammer-40.000

Inhaltsverzeichnis

GENERELLE SONDERREGELN	2
SONDERREGELN DER INSEKTOIDEN	2
BESONDERE AUSRÜSTUNG	4
ARMEELISTE: INSEKTOIDENSCHWARM	5
SCHWARMTYRANT	6
TERVIGONEN	8
ALPHAKRIEGER	10
SYMBIARCH	12
ZOANTROPHEN	13
TERMAGANTEN	14
HORMAGANTEN	15
INSEKTOIDENKRIEGER	16
SYMBIONTEN	18
ABSORBERSCHWÄRME	19
INSEKTOCYTE	20
GARGOYLE	21
INSEKTOIDENWACHE	22
LIKTOREN	23
MALECEPTOR	24
PYROVORE	25
SCHWARMWACHE	26
SPORENMINEN-HAUFEN	27
TOXICRENE	28
TOXOTROPHEN	29
VENATOREN	30
BIOVORE	31
CARNIFEXE	32
EXOCRINE	33
HARPYIE	34
HARUSPEX	35
MORGON	36
SCHWARMDRUDEN	37
TRYGON	38
TYRANNOFEX	39
BIOARTEFAKTE DER INSEKTOIDEN	40
BIOARTEFAKT-WAFFEN	40
VERZAUBERTE-BIOARTEFAKTE	41
PSIONISCHE BIOARTEFAKTE (NUR FÜR PSIONIKER)	41
BIOARTEFAKT-IKONE	42
KRÄFTE DES SCHWARMBEWUSSTSEINS	43

GENERELLE SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

SONDERREGELN DER INSEKTOIDEN

Die Armee der Insektoiden benutzt einige Sonderregeln, die mehreren Einheiten gemein sind; diese Armeesonderregeln findest du hier gesammelt. Sonderregeln, über die nur bestimmte Einheiten verfügen, findest du im Eintrag der jeweiligen Einheit. Andere, weit verbreitete Sonderregeln sind ausführlich in der Sektion „Sonderregeln“ des Tactical-War-Grundregelbuchs beschrieben.

Lediglich folgende Regeln haben alle Insektoiden gemeinsam:

- Insektoidencharaktermodelle dürfen sich nur Einheiten anschließen, deren Leitbestie sie sind (siehe Sonderregel Leitbestie in der jeweiligen Einheitenbeschreibung).
- Da so gut wie alle Insektoiden über einen Chitinpanzer (CP) verfügen, haben wir hier eine separate Spalte bei den Profilwerten der jeweiligen Einheitenbeschreibung eingefügt und nicht mehr unter den Sonderregeln aufgeführt. Für Chitinpanzer gelten dieselben Regeln wie für Schuppenhaut.
- Das Schwarmbewusstsein versucht das ganze Land, weshalb der Insektoidenspieler nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, je nach Kostenaufwand, einen oder mehrere Geländestücke (fleischfressender Bioschleim), irgendwo in seiner Spielfeldhälfte und nach den üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen darf.
 - Zusätzliches Gelände mit bis zu 6 Zoll Durchmesser 60 Punkte/ fleischfressender Bioschleim
 - Zusätzliches Gelände mit bis zu 9 Zoll Durchmesser 90 Punkte/ fleischfressender Bioschleim
 - Zusätzliches Gelände mit bis zu 12 Zoll Durchmesser 120 Punkte/ fleischfressender Bioschleim
- Insektoiden behandeln fleischfressenden Bioschleim als Offenes Gelände. Sie profitieren zudem von Weicher Deckung, wenn sie sich vollständig in solchem Gelände befinden. Deswegen gelten sie auch als Geländeerfahren (fleischfressender Bioschleim).

Für jene Insektoiden-Einheiten der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner, mit der Sonderregel *Kundschafter*, gilt als „außer Sicht“, wenn sie vollständig auf einem solchen Geländestück und mindestens 1 Zoll von dessen Rand entfernt aufgestellt werden.

KREISCHER

Insektoide verstehen nichts von Musik, erkennen aber gezirpte und gekreischte Laute, wenn sie welche hören. Insektoiden-Kreischer gelten in allen Belangen als Musiker.

IKONENTRÄGER

Insektoide haben keinen Sinn für ausgeschmückte, kunstvoll gearbeitete Banner und Flaggen, doch tragen auch einige von ihnen simple Ikonen bei sich, um die Zugehörigkeit zu einem bestimmten Heer zu symbolisieren. Insektoiden-Ikonenträger gelten in allen Belangen als Standartenträger und ein Armeeikonenträger als Armeestandartenträger.

Anders als bei Standartenträgern, schränkt eine solche Ikone jedoch nicht bei der Auswahl der Ausrüstung ein, es sei denn, es handelt sich um den Armeeikonenträger, der eine magische Ikone erhält. In diesem Fall darf auch er keine weiteren Bioartefakte mehr erhalten.

PSIONIKER UND PSIKRÄFTE

Insektoiden verfügen über keinen Zauberer im eigentlichen Sinne, doch ihre übernatürlichen Begabungen kommen dem sehr nah. Daher werden die „Zauberer“ der Insektoiden als „Psioniker“ und die „Sprüche“ als „Psikräfte“ bezeichnet. Spieltechnisch sind es jedoch weiterhin *Zauberer* und *Sprüche*. Selbst gebundene Psikräfte werden wie „gewöhnliche“ gebundene Zaubersprüche behandelt.

Alle Psioniker der Insektoiden ermitteln ihre Psikräfte aus den *Kräften des Schwarmbewusstseins*.

SYNAPSENKREATUR

Modelle mit der Sonderregel Synapsenkreatur haben eine Synapsenreichweite von 6 Zoll. Befreundete Modelle der Insektoiden innerhalb dieser Synapsenreichweite, darunter auch die Synapsenkreaturen selbst, sind *immun gegen Psychologie*. Wenn eine Einheit der Insektoiden sich auf der Flucht befindet und sich mindestens ein Modell der Einheit innerhalb der Synapsenreichweite einer befreundeten Synapsenkreatur befindet, darf sie Ihren Sammeltest wiederholen, sollte dieser misslingen.

SCHWÄCHERE SYNAPSENKREATUR

Modelle mit dieser Sonderregel gelten als Synapsenkreaturen, ihre Synapsenreichweite beträgt jedoch lediglich 3 Zoll.

INSTINKTIVES VERHALTEN

Dieser Sonderregel folgt in Klammern immer ein Typ: entweder Lauern, Jagen oder Fressen, der auf eine der drei nachfolgenden Tabellen verweist. Zu Beginn jedes eigenen Spielerzugs müssen alle Einheiten der Insektoiden, die diese Sonderregel haben und sich außerhalb der Synapsenreichweite von befreundeten Synapsenkreuren befinden, einen Moralwerttest ablegen, außer wenn sie im Nahkampf gebunden, auf der Flucht oder in diesem Spielerzug erst aus der Reserve eingetroffen sind. Wenn die Einheit den Test besteht, so verhält sie sich in diesem Spielerzug normal. Wenn sie den Test jedoch nicht besteht, muss die Einheit mit einem W6 auf der entsprechenden Tabelle für instinktives Verhalten würfeln. Die Effekte des erwürfelten Ergebnisses haben, sofern nicht anders angegeben, bis zum Beginn deines nächsten Spielerzugs Bestand und treten selbst dann ein, wenn die Einheit *immun gegen Psychologie* ist.

W6 Instinktives Verhalten (Lauern)	
1-2	Deckung oder Flucht: In der Bewegungsphase rennt die Einheit mit doppelter Bewegung auf das nächste Gelände zu, in dem sie sich verstecken kann. Die Einheit wird dabei nicht durch schwieriges Gelände verlangsamt, allerdings müssen ihre Modelle Tests für gefährliches Gelände normal ablegen. Die Einheit kann in der Nahkampfphase nicht angreifen, selbst dann nicht, wenn sie im Nahkampf verwickelt ist. Wird die Einheit angegriffen und befindet sich nicht bereits im Nahkampf, wird sie so behandelt, als ob sie einen Paniktest nicht bestanden hätte, und muss sofort die Flucht vor der angreifenden Einheit ergreifen.
3-4	Überleben: Die Einheit wird so behandelt, als ob sie einen Paniktest nicht bestanden hätte, und muss sofort die Flucht zur nächsten Spielfeldkante antreten.
5-6	Anpirschen: In der Bewegungsphase marschiert die Einheit auf das nächste Gelände zu, in dem sie sich verstecken kann. Die Einheit wird dabei nicht durch schwieriges Gelände verlangsamt, allerdings müssen ihre Modelle Tests für gefährliches Gelände normal ablegen. Die Einheit kann in der Nahkampfphase nicht angreifen, selbst dann nicht, wenn sie im Nahkampf verwickelt ist.

W6 Instinktives Verhalten (Fressen)	
1-2	Kannibalischer Hunger: Die Einheit erleidet sofort eine Anzahl von Treffern, die der Anzahl der Modelle in der Einheit entspricht. Diese Treffer werden mit dem häufigsten Kampfgeschick und dem häufigsten Stärkewert der Einheit abgehandelt (Wenn verschiedene Stärkewerte gleichhäufig vertreten sind, verwendest du den höchsten davon. Selbiges gilt auch für das Kampfgeschick). Nicht verhinderte Lebenspunktverluste werden vom Spieler der Einheit zugeteilt, und Rüstungswürfe dürfen durchgeführt werden. Nach der Abhandlung der Verluste (falls es welche gab) kann die Einheit bis zum Ende ihres Spielerzugs nichts mehr tun. Einheiten, die nur aus einem einzigen Modell bestehen, behandeln dieses Ergebnis stattdessen als „Verschlingen“ (siehe weiter unten). Befindet sich die Einheit im Nahkampf, hat dieser Effekt keine Auswirkung auf sie, da die Einheit stattdessen lieber versucht, ihre Feinde zu fressen als sich selbst.
3-4	Verschlingen: In der Bewegungsphase muss die Einheit die nächste zulässige Einheit (egal ob Freund oder Feind) angreifen, wenn sie einen Angriff ansagen kann. Wenn die Einheit keinen Angriff ansagen kann, marschiert sie auf die nächste Einheit (egal ob Freund oder Feind) zu, um diese schnellst möglich attackieren zu können.
5-6	Töten: Es kommen alle Regeln für „Verschlingen“ (siehe weiter oben) zum Einsatz. Außerdem erhält die Einheit die Sonderregel <i>Raserei</i> .

W6 Instinktives Verhalten (Jagen)	
1-2	Eingraben und verstecken: Die Einheit erhält die Sonderregel <i>Raserei</i> .
3-4	Jagdfieber: In der Bewegungsphase muss die Einheit die nächste zulässige feindliche Einheit angreifen, wenn sie einen Angriff ansagen kann. Wenn die Einheit keinen Angriff ansagen kann, versucht sie in der Schussphase auf die nächste feindliche Einheit zu schießen, die sich in Reichweite befindet und zu der mindestens ein Modell der Insektoideneinheit eine Sichtlinie hat. Wenn es kein geeignetes Ziel gibt, hat dieser Effekt keine weiteren Auswirkungen auf die Insektoideneinheit.
5-6	Vernichten: Es kommen alle Regeln für „Jagdfieber“ (siehe weiter oben) zum Einsatz. Außerdem erhält die Einheit die Sonderregel <i>Hass</i> .

SCHOCKTRUPPEN

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit hat die Sonderregel Überfall, allerdings mit den folgenden Abweichungen: Wenn diese Einheiten das Spiel in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ erreichen, dann kommen sie nicht gemäß der Regeln für Verstärkungen ins Spiel. Stattdessen platzierst du immer dann, wenn eine solche Einheit, im Spiel eintrifft, einen kleinen Marker (zum Beispiel eine Münze) irgendwo auf dem Spielfeld, allerdings nicht in unpassierbarem Gelände oder innerhalb von 1 Zoll zu einer bereits aufgestellten Einheit. Wirf dann den Abweichungs- und den Artilleriewürfel. Bei einem Treffersymbol bleibt der Marker an Ort und Stelle. Bei einem Pfeil bewegst du den Marker eine Anzahl von Zoll weit in Pfeilrichtung, die dem Wurfresultat des Artilleriewürfels entspricht. Wenn der Marker auf eine Einheit (Freund oder Feind), unpassierbares Gelände oder ein Gebäude abweicht, platzierst du ihn 1 Zoll vor der nächstgelegenen Kante des Geländestücks bzw. der Einheit. Sobald die finale Position ermittelt ist, platzierst du die ins Spiel kommende Einheit in beliebiger Ausrichtung so, dass sie den Marker berührt, 1 Zoll Abstand zu anderen Einheiten oder unpassierbarem Gelände hat und in legaler Formation ist. Bei einer Fehlfunktion oder dann, wenn die Einheit aus irgendwelchen Gründen nicht vollständig platziert werden kann, erscheint die Einheit nicht. Stattdessen wird der Marker entfernt und du würfelst auf der Missgeschickstabelle. Wenn eine Einheit erfolgreich ins Spiel gekommen ist, kann sie normal agieren (denke daran, dass man in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ keine Angriffe mehr ansagen und durchführen kann). Nur Charaktermodelle, die ebenfalls über die Sonderregel Schocktruppen verfügen, können mit einer Einheit auf diese Weise ins Spiel kommen. Wenn du über mehrere Einheiten mit der Sonderregel Schocktruppen verfügst, wiederholst du den Ablauf immer wieder, für eine Einheit nach der anderen.

W6 Missgeschick	
1-2	Falsche Entscheidung: Die gesamte Einheit ist zerstört und gilt als Verlust.
3-4	Synapsenkollaps: Die Ankunft der Einheit verzögert sich und sie erscheint noch nicht. Du kannst aber in deinem nächsten Spielerzug erneut würfeln, ob sie ins Spiel kommt, wobei der ganze Ablauf wiederholt wird.
5-6	Synapsenkollaps: Die Einheit erreicht das Spiel an einem vom Gegner bestimmten Punkt auf dem Schlachtfeld. Dieser darf die Einheit platzieren und nach eigenem Ermessen ausrichten.

BESONDERE AUSRÜSTUNG

STANDARDBEWAFFNUNG DER INSEKTOIDEN

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Sensenklauen (Handwaffe)	Nahkampf	wie Träger	-
Zangenkrallen (Handwaffe)	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)

WAFFEN-PAARE

Ein jedes Waffen-Paare gewährt, vergleichbar mit zusätzlichen Handwaffen anderer Völker, dem Modell eine zusätzliche Attacke mit dem jeweiligen Waffentyp.

Ein Modell, welches all seine Waffenpaare durch Fernkampfwaffen ersetzt, gilt im Nahkampf dennoch, als mit Sensenklauen (Handwaffen) ausgerüstet und darf somit immer noch eine Anzahl Attacken in Höhere seines Profilattackenwertes durchführen.

EXPLOSIV

Diese Waffe verwendet die Waffensonderregel Steinschleuder-Treffer, wie im Grundregelwerk im Bereich Kriegsmaschinen: Steinschleuder beschrieben, jedoch mit der bei der Waffe angegebenen Stärke und Reichweite. Das Modell darf sich bewegen und schießen, jedoch nicht die Angriffsreaktion Stehen und Schießen wählen. Auch darf es nicht schießen, wenn es eine Angriffsbewegung durchgeführt hat oder marschiert ist.

Wenn der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion zeigt, ist etwas schief gelaufen. Verwende in diesem Fall nicht die Fehlfunktionstabelle der Steinschleuder, sondern platziere die Schablone direkt über dem schießenden Modell und handle den Schuss ansonsten normal ab.

SPEERFEUER

Diese Waffe verwendet die Waffensonderregel Speerschleuder-Treffer, wie im Grundregelwerk im Bereich Kriegsmaschinen: Speerschleuder beschrieben (durchschlägt Glieder, ignoriert Rüstung usw.), jedoch mit der bei der Waffe angegebenen Stärke und Reichweite. Das Modell darf sich bewegen und schießen, jedoch nicht die Angriffsreaktion Stehen und Schießen wählen. Auch darf es nicht schießen, wenn es eine Angriffsbewegung durchgeführt hat oder marschiert ist.

ARMEELISTE: INSEKTOIDENSCHWARM

Armeen des Insektoidenschwarms gehört zu den Mächten der Zerstörung. Sie dürfen nie Söldner anwerben, auch dürfen sich ihren Einheiten keine Nicht-Insektoidenmodelle anschließen, noch dürfen sich Insektoiden-Charaktermodelle einer Nicht-Insektoideneinheit anschließen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Schwarmtyrant*
Tervigon

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Alphakrieger
Symbiarch
Zoanthropen

KERNEINHEITEN

Termaganten
Hormaganten
Insektoidenkrieger (1+)
Symbionten
Absorberschwärme**

ELITEINHEITEN

Gargoyle
Insektocyte ²
Insektoidenwachen ²
Liktoren
Maleceptor ²
Pyrovoren ²
Schwarmwachen ***
Sporenminen-Haufen
Toxicrene ²
Toxotrophen
Venatoren ¹

SELTENE EINHEITEN

Biovoren ²
Carnifex ³
Exocrine ²
Harpyie ³
Haruspex ²
Morgon ²
Schwarmdru ²
Trygon ²
Tyrannofex ²

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

* Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

** Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussuchen

*** Du darfst je Schwarmtyranten in deiner Armee nur eine dieser Einheiten in die Schlacht führen

¹ Es ist max. eine Einheit dieses Typs je angefangener 1.000 Punkte der Armeegröße erlaubt.

² Es ist max. eine Einheit dieses Typs je angefangener 2.000 Punkte der Armeegröße erlaubt.

³ Es ist max. eine Einheit dieses Typs je angefangener 3.000 Punkte der Armeegröße erlaubt.

SCHWARMTYRANT

Schwarmtyranten leiten instinktiv den Insektoidenschwarm und setzen den Willen des Schwarmbewusstseins in die Tat um. Sie sind äußerst mächtige Kreaturen, und jeder Teil ihres Körpers ist perfekt geschaffen, um zu verstümmeln und zu töten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarmtyrant	6	8	4	6	5	4	5	4	10	+4	Monster	Riesig (6)	60x60 mm	300 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Paar Sensenklauen

PSIONIKER:
Ein Schwarmtyrant ist ein Psioniker der Stufe 2. Er darf Psikräfte aus den Kräften des Schwarmbewusstseins auswählen.

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Kriegsherr
- Leitbestie
- Synapsenkreatur
- Todesstoß

OPTIONEN:
Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Psionikerstufe erhalten.

Darf Monströse Biokanonen, Nahkampf-Biowaffen, Biomorphe und Thorax-Biomorphe erhalten.

Darf beliebige der folgenden Aufwertungen erhalten:

- Alter Widersacher (10 Pkt.)
- Schwanz-Biomorph Greifschere (20 Pkt.)
- Taktischer Instinkt (20 Pkt.)
- Unbeschriebener Schrecken (25 Pkt.)

Darf Bioartefakte im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Alter Widersacher: Dieser Schwarmtyrant wiederholt im Nahkampf alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe von 1.

Kriegsherr: Sofern deine Insektoidenarmee einen Schwarmtyranten beinhaltet, muss dieser zum Kriegsherr (General) ernannt werden. Dieser bestimmt eine zufällige Begabung. Er muss beim Aufstellen auf der folgenden Tabelle würfeln und das Ergebnis sofort anwenden:

W6	BEGABUNGEN DES KRIEGSHERRN
1	Adaptive Biologie: Der Kriegsherr erhält die +1 auf seine Rüstungswürfe.
2	Biomorphe Anpassung: Der Kriegsherr erhält die Sonderregel <i>Rettungswurf (+2)</i> .
3	Fluch der Natur: Vor Beginn der Schlacht, nachdem alle Einheiten platziert wurden, die zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld platziert werden müssen, darfst du ein Geländestück innerhalb von 12 Zoll von deinem Kriegsherrn auswählen (es darf kein Geländestück sein, das dein Gegner als Teil seiner Armee platziert hat oder das Teil des Szenarios ist). Das Geländestück wird für den Rest des Spiels zu fleischfressendem Bioschleim vergleichbarer Größe.
4	Geistfresser: Du erhältst doppelte Siegespunkte für jedes feindliche Charaktermodell, das von deinem Kriegsherrn in einer Herausforderung getötet wird. Wenn du ein unabhängiges Charaktermodell beim Nachsetzen tötest, erhältst du diese Siegespunkte nicht.
5	Hass: Der Kriegsherr und alle befreundeten Modelle der Insektoiden im Umkreis von 8 Zoll um ihn haben die Sonderregel <i>Hass</i> .
6	Synaptischer Fokus: Die Synapsenreichweite des Kriegsherrn verbessert sich um +3 Zoll.

Leitbestie: Ein Schwarmtyrant darf sich einer Einheit Insetoidenwachen anschließen.

Taktischer Instinkt: Wähle für einen Schwarmtyranten in deiner Armee mit dieser Aufwertung eine (1) einzelne deiner Kerneinheiten. Alle Modelle in der gewählten Einheit erhalten die Sonderregel *Schocktruppen*.

Unbeschreiblicher Schrecken: Einheiten, die einen von diesem Modell verursachten Paniktest durchführen, müssen einen zusätzlichen Würfel werfen und den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl ignorieren.

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Greifschere	Nahkampf	6	-

MONSTRÖSE BIOKANONEN

Das Modell darf eines (1) seiner Waffen-Paare gegen eine der folgenden monströsen Biokanonen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Dornenwürgerkanone	24 Zoll	5 (7)	Explosiv (5 Zoll)	75 Pkt.
Neuralfresser mit Hirnwürmern	12 Zoll	6	Mehrfachschuss (W6)	15 Pkt.
Schwere Biozidkanone	24 Zoll	6 (8)	Explosiv (3 Zoll)	60 Pkt.

NAHKAMPF-BIOWAFFEN

Das Modell darf eines (1) oder mehrere seiner Waffen-Paare gegen jeweils eines (1) der folgenden Nahkampf-Biowaffen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Hornschwert	Nahkampf	wie Träger	Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)	20 Pkt.
Tentakelpeitsche & Hornschwert	Nahkampf	wie Träger	Symbiotische Kombination, Waffen-Paar, Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten), Ersetzt zwei Waffen-Paare	35 Pkt.
Zangenkrallen	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend (-2)	10 Pkt.

Symbiotische Kombination: Ein mit diesen Waffen attackierendes Modell erhält bei Attacken mit diesem Waffen-Paar einen Bonus von +3 auf seine Initiative und profitiert von der Waffensonderregel *Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)*.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Flügel	Ein Modell mit dem Biomorph Flügel hat die Sonderregeln <i>Fliegen</i> .	25 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

THORAX-BIOMORPHE

Das Modell darf bis zu eine (1) der folgenden Optionen erhalten und zusätzlich zu etwaigen anderen Fernkampfwaffen in derselben Schussphase einsetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Sauglarven	Flammenschablone	2	Ignoriert Rüstungswürfe	25 Pkt.
Schockmaden	Flammenschablone	5	-	35 Pkt.
Splitterschalenkäfer	Flammenschablone	3	Rüstungsbrechend	25 Pkt.

TERVIGONEN

Der Tervigon ist eine riesige, lebendige Brutmaschine, unter dessen klobigem Carapax Aberdutzende Ganten in einem lebensnahen Zustand schlummern – und er kann seine schlummernde Brut nach Belieben auswerfen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Tervigon	5	3	3	5	6	6	2	3	9	+5	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	300 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Stachelsalve

PSIONIKER:

Ein Tervigon ist ein Psioniker der Stufe 1. Er darf Psikräfte aus den Kräften des Schwarmbewusstseins auswählen.

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Synapsenkreatur
- Gantenbrüter

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Psionikerstufe erhalten.

Darf sein Sensenklauen-Paar durch ein Scherenklauen-Paar (15 Pkt.) ersetzen.

Darf seine Stachelsalve durch einen (1) Stachelhagel (25 Pkt.) ersetzen.

Muss eine (1) der folgenden Optionen erhalten:

- Termagantenbrüter (kostenlos)
- Hormagantenbrüter (30 Pkt.)

Darf Biomorphe und Thorax-Biomorphe erhalten.

Darf Bioartefakte im Gesamtwert von 75 Pkt. erhalten.

Gantenbrüter: Am Ende jeder eigenen Bewegungsphase kann ein Tervigon Ganten ausbrüten, jedoch nicht, wenn er in dieser Runde im Nahkampf gebunden, eine Angriffsbewegung durchgeführt oder marschiert ist. Wenn er dies tut, wirf einen (1) W6. Die Summe entspricht der Anzahl der ausgebrüteten Ganten.

Würfelst du eine 1, so waren die Anstrengungen enorm. Die Anzahl der bisher ermittelten Ganten werden normal ausgebrütet, es darf in dieser Runde jedoch kein weiterer Würfel geworfen werden und der Tervigon erleidet eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe, jedoch Regeneration zulässig sind.

War das vorherige Wurfresultat in dieser Runde eine 2 oder mehr, darfst du dich entscheiden, aufzuhören oder einen (1) weiteren Würfel zu werfen. Das Ergebnis dieses Würfels wird zur vorherigen Summe der auszubrutenden Ganten hinzuaddiert. Auch für diese zusätzlichen Würfel gilt, dass wenn ein Wurf 1 ergibt, waren die Anstrengungen zu groß. Die Anzahl der bisher ermittelten Ganten werden normal ausgebrütet, es darf jedoch kein weiterer Würfel geworfen werden und der Tervigon erleidet eine Verwundung, gegen die weder Rüstungs-, noch Regenerationswürfe zulässig sind.

Du darfst dich nach jedem Wurf von 2 oder mehr entscheiden aufzuhören oder das Brüten fortzusetzen, indem du denselben Vorgang wiederholst.

Wenn bei der Bestimmung der Größe der ausgebrüteten Einheit irgendein Pasch gewürfelt wird (betrachte alle Würfel, die du zum Brüten in dieser Runde geworfen hast), hat der Tervigon seinen Larvenbestand für diese Schlacht aufgebraucht. Die Ganteneinheit wird ganz normal ausgebrütet, doch der Tervigon kann für den Rest des Spiels keine weiteren Einheiten mehr ausbrüten und erleidet W6 Verwundung (zusätzlich zu denen, für ein Wurfresultat von 1), gegen die weder Rüstungs-, noch Regenerationswürfe zulässig sind.

Platziere die neue Einheit Ganten so auf dem Spielfeld, dass sie sich vollständig innerhalb von 6 Zoll um den Tervigon befindet. Modelle dieser neuen Einheit können nicht innerhalb von 1 Zoll um unpassierbarem Gelände oder von anderen Einheiten (inkl. des Tervigon) platziert werden. Wenn du einige der Modelle aufgrund der obigen Beschränkungen nicht aufstellen kannst oder über keine Gantenmodelle mehr verfügst, verfällt der Überschuss.

Die ausgebrütete Einheit kann sich während der Bewegungsphase, in der sie ausgebrütet wird, weder bewegen noch in diesem Spielzug angreifen. Sie darf aber ganz normal schießen, sofern möglich. Eine von einem Tervigon ausgebrütete Einheit ist in allen Belangen mit der Ganteneinheit aus dem „Kerneinheiten“-Abschnitt der Armeeliste identisch und wird hinsichtlich aller Missionssonderregeln als solche behandelt. Modelle in einer ausgebrüteten Einheit dürfen jedoch keine Optionen erhalten.

Welche Art von Ganten ausgebrütet werden, ist davon abhängig, ob es sich bei dem Tervigon um einen Terma- oder Hormagantenbrüter handelt. Ein Termagantenbrüter brütet immer Termaganten aus, wohingegen ein Hormagantenbrüter stets Hormaganten ausbrütet.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Stachelsalve	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3+1)
Scherenklauen	Nahkampf	wie Träger +1	Schlägt immer zuletzt zu
Stachelhagel	12 Zoll	4	Explosiv (3 Zoll)

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

THORAX-BIOMORPHE

Das Modell darf bis zu eine (1) der folgenden Optionen erhalten und zusätzlich zu etwaigen anderen Fernkampfwaffen in derselben Schussphase einsetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Sauglarven	Flammenschablone	2	Ignoriert Rüstungswürfe	25 Pkt.
Schockmaden	Flammenschablone	5	-	35 Pkt.
Splitterschalenkäfer	Flammenschablone	3	Rüstungsbrechend	25 Pkt.

ALPHAKRIEGER

Alphakrieger sind die Spitze der Evolution der Insektoidenkrieger und sind stärker, intelligenter und deutlich blutrünstiger als die übrigen ihrer Art.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Alphakrieger	6	6	4	5	5	3	5	4	8	+3	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	200 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Neuralfresser

SONDERREGELN:

- Angst
- Leitbestie
- Plänkler
- Synapsenkreatur
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Darf eine (1) einfache Biowaffen, Nahkampf-Biowaffen oder eine (1) einfache Biokanone erhalten.

Darf Biomorphe erhalten.

Darf Bioartefakte im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Alphakrieger deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeeikonenträger aufgewertet werden.

Leitbestie: Ein Alphakrieger darf sich ungeachtet der allgemeinen Sonderregeln für Insektoide einer Einheit Insektoidenkrieger oder Flügelnkrieger anschließen.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)

EINFACHE BIOWAFFEN

Ein Modell darf seinen Neuralfresser durch eine (1) der folgenden Optionen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Säurespucker	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend	8 Pkt.
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	15 Pkt.
Zusätzliche Sensenklau (Handwaffe)	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend, Zusatzattacke	5 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattache des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

NAHKAMPF-BIOWAFFEN

Das Modell darf eines (1) oder mehrere seiner Waffen-Paare gegen jeweils eines (1) der folgenden Nahkampf-Biowaffen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Hornschwert	Nahkampf	wie Träger	Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)	20 Pkt.
Zangenkrallen	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend (-2)	10 Pkt.

EINFACHE BIKANONEN

Ein Modell darf seinen Neuralfresser durch eine (1) der folgenden Optionen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welche diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Biozidkanone	24 Zoll	4 (6)	Explosiv (3 Zoll)	40 Pkt.
Stachelwürger	18 Zoll	3 (5)	Explosiv (5 Zoll)	55 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Flügel	Ein Modell mit dem Biomorph Flügel hat die Sonderregeln <i>Fliegen</i> .	25 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die	15 Pkt.

	die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

SYMBIARCH

Wenn die Insektoiden eine Invasion beginnen, führt der Schwarm seine Diener in die Schlacht. Oft tauchen sie überraschend aus der Kanalisation oder verborgenen Höhlen auf und richten unter den Feinden ein ungeheures Blutbad an. Alle Insektoiden-Organismen sind äußerst gefährlich, doch der muskulöse Symbiarch ist deutlich größer als die meisten davon und hat bedrohliche Klauen. Es gibt wenig, was dieser Bestie und seiner Brut standhalten kann.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Symbiarch	6	5	-	5	4	2	7	3	8	+3	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	85 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:
Ein (1) Paar Zangenkrallen

SONDERREGELN:

- Angst
- Kundschafter
- Leitbestie
- Sprinten
- Schwächere Synapsenkreatur

OPTIONEN:

Darf zu einem Psioniker der Stufe 1 aufgewertet werden. Er darf dann Psikräfte aus den Kräften des Schwarmbewusstseins auswählen.

Darf sein Zangenkrallen-Paar gegen zwei (2) Paar Sensenklauen ersetzen.

Darf Biomorphe erhalten.

Darf Bioartefakte im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Leitbestie: Ein Symbiarch darf sich ungeachtet der allgemeinen Sonderregeln für Insektoiden einer Einheit Symbionten anschließen.

Sprinten: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	10 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	12 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	30 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	10 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfatacken die Sonderregel <i>Giftatacken</i> .	5 Pkt.

ZOANTROPHEN

Zoanthropen sind mächtige Psioniker, die ausschließlich erschaffen wurden, um das psionische Potenzial des Schwarmbewusstseins zu nutzen. Durch Anspannung eines winzigen Teils seines mystischen Geistes kann ein Zoanthrope diese Macht auf eine Vielzahl von ungläublichen, zerstörerischen Wegen freisetzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zoanthropen	2	3	4	4	4	2	3	1	7	+1	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	75 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
1-3

AUSRÜSTUNG:

- Kräftige Kiefer (Handwaffe)

PSIONIKER:

Eine Einheit Zoanthropen folgt allen Regeln für einen einzelnen Psioniker, dessen Stufe gleich der Anzahl an Zoanthropen innerhalb der Rotte entspricht. Die Zoanthropen dürfen Psikräfte aus den Kräften des Schwarmbewusstseins auswählen.

SONDERREGELN:

- Angst
- Plänkler
- Psionische Rotte
- Schweben
- Schwächere Synapsenkreatur

Psionische Rotte: Die Rotte beherrscht immer die Psikraft Warpblitz und erhält für jeden Zoanthropen der Rotte, nach dem Ersten, eine weitere, zufällige Psikraft. Dies ersetzt die generelle Regel zur zufälligen Ermittlung von Psikräften (Zaubersprüchen). Stirbt einer der Zoanthropen und sinkt somit die Psionikerstufe der Einheit, so verliert die Einheit den Warpblitz als letztes. Dies gilt auch, sollte die Einheit aus anderen Gründen eine zufällig ermittelte Psikraft verlieren.

Wenn die Zoanthropen-Rotte die Psikraft Warpblitz einsetzt, wird die Anzahl der Treffer für jeden Zoanthropen der Rotte, nach dem Ersten, um je einen (1) W6 erhöht.

TERMAGANTEN

Termaganten sind schnelle, agile und gerissene Kreaturen. Bei Invasionen krabbeln sie auf ihren vier Beinen vorwärts und entfesseln Salven von Anti-Infanterie Feuer mit den Biowaffen die sie in ihren klauenbewerten Vordergliedmaßen halten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Termaganten	4	2	3	3	3	1	3	1	6	-	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	5 Pkt./Modell
Rottenführer	4	2	4	3	3	1	3	1	6	-	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
10+

AUSRÜSTUNG:

- Kleine Krallen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Plänkler

OPTIONEN:
Alle Modelle dieser Einheit müssen eine simple Biowaffe erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (2 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (3 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (3 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine (1) Würgespinne erhalten.

SIMPLE BIOWAFFEN

Ein Modell darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Bohrkäferschleuder	12 Zoll	3	-	1 Pkt.
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)	6 Pkt.
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	Kostenlos
Stachelharpune	12 Zoll	3	Gift	3 Pkt.
Würgespinne**	Flammenschablone	2	Niederhalten	15 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattache des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

**Nur für Rottenführer.

Niederhalten: Eine Einheit, die durch diese Waffe Schaden erleidet, halbiert in ihrer nächsten Bewegungsphase ihren Bewegungswert. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	3 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	2 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	2 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	2 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	2 Pkt.

HORMAGANTEN

Hormaganten sind eine hochspezialisierte Bioform der Tyraniden. Jeder Hormagant besitzt vier rasiermesserscharfe Klauen, die dazu geeignet sind, um Fleisch oder Panzerung gleichermaßen zu durchdringen sowie ein paar kräftiger Hinterbeine, die es ihm erlauben mit verblüffender Geschwindigkeit in den Kampf zu gelangen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hormaganten	4	3	2	3	3	1	3	1	7	+1	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	7 Pkt./Modell
Rottenführer	4	3	2	3	3	1	3	2	7	+1	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen

SONDERREGELN:

- Flink
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler

OPTIONEN:

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (2 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (4 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (4 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf sein Sensenklauen-Paar durch ein Paar Zangenklauen (3 Pkt.) ersetzen.

Flink: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W3 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W3 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	3 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	2 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	2 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	2 Pkt.

INSEKTOIDENKRIEGER

Tyranidenkrieger sind die anpassungsfähigsten aller Bioformen des Schwarmbewusstseins. Sie sind effiziente Mordmaschinen und können ein großes Spektrum an Biowaffensymbionten nutzen. Auf dem Schlachtfeld sind sie sowohl im Nah- als auch im Fernkampf zu finden und bilden ein wichtiges Bindeglied des Insektoidenschwarms, durch das die Schwarmtyranten ihre Befehle geben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Insektoidenkrieger	6	5	3	4	4	3	4	3	8	+2	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	80 Pkt./Modell
Rottenführer	6	5	3	4	4	3	4	4	8	+2	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Neuralfresser

SONDERREGELN:

- Angst
- Plänkler
- Schwächere Synapsen-Neurokreatur
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:
Alle Modelle dieser Einheit dürfen eine (1) einfache Biowaffen oder eine (1) Nahkampf-Biowaffen erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine (1) einfache Biokanone erhalten.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)

EINFACHE BIOWAFFEN

Ein Modell darf seinen Neuralfresser durch eine (1) der folgenden Optionen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Säurespucker	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend	8 Pkt.
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	5 Pkt.
Zusätzliche Sensenklau (Handwaffe)	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend, Zusatzattacke	5 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattache des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

NAHKAMPF-BIOWAFFEN

Das Modell darf eines (1) oder mehrere seiner Waffen-Paare gegen jeweils eines (1) der folgenden Nahkampf-Biowaffen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Hornschwert	Nahkampf	wie Träger	Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)	20 Pkt.
Zangenkrallen	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend (-2)	10 Pkt.

EINFACHE BIKANONEN

Ein Modell darf seinen Neuralfresser durch eine (1) der folgenden Optionen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Biozidkanone	24 Zoll	4 (6)	Explosiv (3 Zoll)	40 Pkt.
Stachelwürger	18 Zoll	3 (5)	Explosiv (5 Zoll)	55 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	10 Pkt.
Flügel	Ein Modell mit dem Biomorph Flügel hat die Sonderregeln <i>Fliegen</i> . Insektoidenkrieger mit diesem Biomorph nennt man Flügelkrieger und sie gelten als Elite- und nicht mehr als Kernausswahl.	25 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	10 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	5 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	5 Pkt.

SYMBIONTEN

Symbionten sind legendär für ihre Wildheit im Nahkampf, ihre blitzschnellen Reflexe und tödlichen Klauen, die mit Leichtigkeit durch die dickste Rüstung schneiden. Sie besitzen eine eigene Art von Rottentelepathie, die es ihnen erlaubt ausserhalb des Schwarmbewusstseins zu agieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Symbiont	6	4	0	4	4	1	6	1	8	+2	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	14 Pkt./Modell
Rottenführer	6	4	0	4	4	1	6	2	8	+2	Infanterie	Mittel (4)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Zangenklallen

SONDERREGELN:

- Angst
- Plänkler
- Sprinten
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Alle Symbionten der Einheit dürfen ihr Zangenklallenpaar gegen zwei (2) Paar Sensenklauen (3 Pkt./Modell) ersetzen.

Alle Symbionten der Einheit dürfen zu Kundschaftern (2 Pkt./Modell) aufgewertet werden, die Sonderregel Vorhut (1 Pkt./Modell) oder Schocktruppen (2 Pkt./Modell) erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (5 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (8 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (8 Pkt.) aufgewertet werden.

Sprinten: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	3 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	3 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	2 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Gifttacken</i> .	2 Pkt.

ABSORBERSCHWÄRME

Ein Absorberschwarm ist ein sich windender Teppich aus madenartigen Insektoidenorganismen, die von einem kollektiven, unersättlichen Hunger getrieben werden. Ein Absorber ist wenig mehr als eine gepanzerte Schlange, die in einem großen Maul voller nadelspitzer Zähne endet. Es handelt sich um zählebige Wesen, die Kreaturen zu Fall bringen können, die vielfach größer sind als sie selbst. Sobald sich die Kiefer eines Absorbers um seine Beute zusammenziehen, bleiben sie geschlossen, bis ein Bissen Fleisch abgerissen ist oder der Absorber getötet wird. Bei den seltenen Gelegenheiten, bei denen Absorber auf ein Hindernis stoßen, durch das sie sich nicht fressen können, graben sie sich einfach darunter hindurch. Ihre wilden Fressinstinkte führen sie zu ihrer Beute.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Absorberschwarm	4	2	2	3	3	4	2	4	10	-	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	20 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
3-12

AUSRÜSTUNG:

- Zahllose, rasiermesserscharfe Klauen und spitze Zähne (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler

OPTIONEN:

Alle Modelle dieser Einheit dürfen zu Schocktruppen (8 Pkt./Modell) oder zum geflügelten Schwärmen (12 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Stachelfäuste erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Geflügelter Schwarm: Geflügelte Absorberschwärme nennt man Himmelsfresser-Schwärme. Sie alle können *schweben*.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	4 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattache des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	4 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	4 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	4 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	4 Pkt.

INSEKTOCYTE

Der Insektocyte wird aus den zuckenden Öffnungen des Bioschleims ausgespuckt, um dann auf der Oberfläche zwischen den Feinden des Schwarms einzuschlagen. Durch den Aufprall platzt sein trächtiger Bauch auf, und die Insektoiden in seinem Inneren kommen hervor.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Insektocyte	1	3	-	4	6	6	1	W6	10	+4	Monster	Gigantisch (7)	120x92 mm	150 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

SONDERREGELN:

- Abschottung
- Gleiten
- Hart im Nehmen
- Immun gegen Todesstoß
- Lebende Ladung
- Regeneration (+2)
- Robust
- Schocktrupp
- Schwächere Synapsenkreatur
- Unerschütterlich

Abschottung: Der massive Chitinpanzer des Insektocyten reicht aus, um die meisten magischen Attacken abzublocken. Nur Sprüche mit einem Stärkewert können den Insektocyten zum Ziel haben und beschädigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen).

Gleiten: Insektocyte können *fliegen*, jedoch nur mit einer Flugbewegungsrate von 8 Zoll.

Hart im Nehmen: Keine Attacke verwundet einen Insektocyten jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Insektocyten zu verwunden.

Lebende Ladung: Der Insektocyte kann vor der Schlacht, noch vor dem Aufstellen von Einheiten, mit einer (1) Insektoiden-Einheit befüllt werden, die auch in ein Gebäude mit entsprechenden Abmaßen und Etagenzahl passen würden und die du dann nicht normal aufstellst.

Beachte, dass dein General sich bereits zu Spielbeginn auf dem Spielfeld befinden muss und daher nicht mit einem Insektocyte ins Spiel gebracht werden kann.

Wenn der Insektocyte als Schocktrupp eintrifft, platzierst du zuerst die 5-Zoll-Schablone zentriert am ermittelten Zielpunkt (siehe Schocktrupp) und fügst jedem Modell (Freund und Feind) unter der Schablone einen Treffer der Stärke 4 (8) zu. Danach erst platzierst du den Insektocyte gemäß den Regeln für Schocktruppen.

Der Insektocyte gilt als bewegliches, zerstörbares Gebäude mit zwei (2) Etagen und den Abmaßen seiner Base, welcher jedoch alle Modelle in seinem Inneren eigenständig attackieren kann, wenn diese keine befreundeten Insektoiden sind. Doch wer betritt schon freiwillig ein solches Gebäude?

Achte darauf, dass dieses „bewegliche und zerstörbare Gebäude“ nach dem Eintreffen als von der Einheit besetzt gilt, die er als Ladung aufgenommen hat, bis diese seinen Leib verlassen haben, was sie jedoch nicht in dem Spielzug tun können, in dem der Insektocyte gemäß den Regeln für Schocktruppen eintrifft.

Wird der Insektocyte ausgeschaltet, während sich noch Modelle in ihm befinden, erleidet jedes Modell im Inneren einen Treffer der Stärke 6, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Danach entfernst du das Insektocyten-Modell als Verlust aus dem Spiel und platzierst die verbliebenden Modelle der Einheit aus seinem Inneren an seiner Stelle.

Robust: Ein Insektocyte besteht automatisch jeden Test auf Profilwerte, die er ablegen muss. Eine Ausnahme hierbei bildet der Initiativetest, der automatisch misslingt, als würde eine 6 für diesen Test gewürfelt. Seine Reflexe sind halt nicht sonderlich gut ausgeprägt.

GARGOYLE

Gargoylen bilden oft die erste Welle eines Insektoidenschwarms, die das Schlachtfeld erreicht. So geht einem Angriff der Insektoiden das Schlagen hunderter ledriger Flügel voraus, wenn sich Rotten von Gargoylen auf den Feind stürzen, die Sonne verdunkeln und todbringende Salven aus ihren Biowaffen abfeuern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gargoyle	3	3	3	3	3	1	3	1	7	-	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	18 Pkt./Modell
Rottenführer	3	3	4	3	3	1	3	2	7	-	Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Blendendes Gift
- Fliegen
- Instinktives Verhalten (Jagen)
- Plänkler

OPTIONEN:

Alle Modelle dieser Einheit müssen eine simple Biowaffe erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (9 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine (1) Würgespinne erhalten.

Blendendes Gift: Im Nahkampf kann ein Modell mit diesem Biomorph anstatt all seiner normalen Attacks, eine (1) einzelne Giftattacke (5+) durchführen.

SIMPLE BIOWAFFEN

Ein Modell darf eine (1) der folgenden Optionen erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Bohrkäferschleuder	12 Zoll	3	-	1 Pkt.
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)	5 Pkt.
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	Kostenlos
Stachelharpune	12 Zoll	3	Gift	3 Pkt.
Würgespinne**	Flammenschablone	2	Niederhalten	15 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattacke des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

**Nur für Rottenführer.

Niederhalten: Eine Einheit, die durch diese Waffe Schaden erleidet, halbiert in ihrer nächsten Bewegungsphase ihren Bewegungswert. Dieser Effekt ist mit sich selbst nicht kumulativ.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	3 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	3 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	3 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	2 Pkt.

INSEKTOIDENWACHE

Insektoidenwachen sind die ultimativen Leibwächter. Ihr einziger Daseinszweck ist der Schutz ihres Schwarmtyranten. Sie sind riesige, lebende Schilde und selbst für die schwersten Waffen nahezu undurchdringlich.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Insektoidenwache	5	4	3	5	5	2	4	2	8	+5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	90 Pkt./Modell
Rottenführer	5	4	3	5	5	2	4	3	8	+5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen

SONDERREGELN:

- Angst
- Blindwütiges Toben
- Plänkler
- Schildwall
- Schwächere Synapsenkreatur

OPTIONEN:

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Nahkampf-Biowaffen und Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

Blindwütiges Toben: Wenn ein Schwarmtyrant getötet wird, während er dieser Einheit angeschlossen war, unterliegen die überlebenden Insektoidenwachen, für den Rest des Spiels der *Raserei* und gelten fortan als *Unerschütterlich*.

Schildwall: Ein Schwarmtyrant in einer Einheit, mit mindestens einem Insektoidenwächter, besteht automatisch alle Würfe für „*Achtung Sir!*“, bis auch der letzte Wächter gestorben ist.

NAHKAMPF-BIOWAFFEN

Das Modell darf eines (1) oder mehrere seiner Waffen-Paare gegen jeweils eines (1) der folgenden Nahkampf-Biowaffen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Hornschwert	Nahkampf	wie Träger	Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)	20 Pkt.
Scherenklauen	Nahkampf	wie Träger +1	Schlägt immer zuletzt zu	20 Pkt.
Zangenkrallen	Nahkampf	wie Träger	Rüstungsbrechend (-2)	10 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	10 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	8 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	5 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	8 Pkt.

LIKTOREN

Liktoren streifen vor der Hauptstreitmacht der Insektoiden umher, wo sie nach feindlichen Widerstandsnestern und absorptionsreifen einheimischen Lebensformen suchen. Sie sind intelligent und besitzen hoch entwickelte Sinnesorgane, mit denen sie ihre Beute wahrnehmen können, lange bevor diesen ihre Gegenwart gewahr wird. Anders als andere Insektoidenorganismen besteht ihr grundlegender Instinkt nicht darin zu fressen, sondern sich zu verbergen. Sie überfallen einzelne Individuen und kleine Trupps und nutzen ihre Fressentakel, um die Schädel der Beute aufzubrechen und wichtige Informationen direkt aus deren Gehirn zu absorbieren. Diese Information geben sie in Form einer Pheromonspur an andere Insektoiden weiter und führen diese so zu wichtigen Zielen. Man bekommt Liktoren nur äußerst selten zu Gesicht, selbst wenn man ihnen zum Opfer fällt, denn sie greifen zumeist von hinten an.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Liktoren	5	5	3	6	4	3	6	4	8	+2	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	95 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Sensenklauen
- Zangenkrallen
- Fanghaken

Liktoren führen im Nahkampf je zwei Angriffe mit Ihren Sensenklauen und zwei mit ihren Zangenkrallen durch. In der Fernkampfphase setzen sie ihre Fanghaken ein.

SONDERREGELN:

- Angst
- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Kundschafter
- Pheromonspur
- Plänkler
- Schocktruppen
- Sprinten

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Fanghaken	6 Zoll	wie Träger	-

Pheromonspur: Liktoren, die als Schocktruppen eintreffen, weichen nicht ab. Wenn befreundete Einheiten der Insektoiden als Schocktruppen auf dem Spielfeld eintreffen, weichen sie nicht ab, wenn die komplette Einheit innerhalb von 6 Zoll von einem Modell mit dieser Sonderregel platziert wird.

Sprinten: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

MALECEPTOR

Der Maleceptor ist ein lebendes Gefäß des Schwarmbewusstseins. Aus dem augenlosen Schädel dringt die psionische Macht des Schwarmbewusstseins, um alles zu vernichten, das sich der Kreatur in den Weg stellt, und wer das schreckliche psionische Kreischen überlebt, wird von kräftigen Klauen niedergemacht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Maleceptor	2	4	3	5	6	4	3	3	8	+6	Monster	Riesig (6)	70x105 mm	265 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen multiple Lebenspunktverluste
- Immun gegen Todesstoß
- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Psionischer Schutzschild
- Psionisches Kreischen
- Regeneration (+2)
- Schocktrupp

OPTIONEN:

Darf Biomorphe und Thorax-Biomorphe erhalten.

Psionischer Schutzschild: Keine Attacke verwundet einen Maleceptor jemals besser als auf 5+. Attacken, die automatisch verwunden, immer auf 2+ verwunden usw., müssen dennoch eine 5+ würfeln, um den Maleceptor zu verwunden

Psionisches Kreischen: Gebundene Psikraft (Energienstufe: 3W6). Direktschadenskraft. Alle Einheiten in 12 Zoll Umkreis, die nicht Bestandteil des Schwarms sind, also nicht zu den Insektoiden-Einheiten deiner Armee gehören, erleiden je W6 Verwundungen, wogegen keine Rüstungswürfe schützen.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	20 Pkt.

THORAX-BIOMORPHE

Das Modell darf bis zu eine (1) der folgenden Optionen erhalten und zusätzlich zu etwaigen anderen Fernkampfwaffen in derselben Schussphase einsetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Sauglarven	Flammenschablone	2	Ignoriert Rüstungswürfe	25 Pkt.
Schockmaden	Flammenschablone	5	-	35 Pkt.
Splitterschalenkäfer	Flammenschablone	3	Rüstungsbrechend	25 Pkt.

PYROVORE

Aus dem Maul einer Pyrovore tropft Säure, die ätzend genug ist, um Panzerung, Fleisch und Knochen in qualmenden klebrigen Schleim zu verwandeln. Wenn sie einem Feind gegenübersteht, beschießt die Pyrovore diesen mit einem gleißenden Flammenstoß der den Feind in ein Haufen glühender Asche verwandelt. Die meisten Gegner lernen schnell, dass man Pyrovoren am besten aus der Ferne angeht, denn wer immer in ihrer Nähe ist, wird mit sengender Säure bespritzt, wenn sie verwundet wird.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Pyrovoren	5	3	3	4	4	3	2	3	6	+3	Monströse Infanterie	Riesig (6)	60x60 mm	180 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Parr Sensenklauen
- Flammendrüse
- Säuremaul

SONDERREGELN:

- Angst
- Explosiv
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler
- Säureblut

Explosiv: Wenn eine Pyrovore ausgeschaltet wird, erleidet jede Einheit (Freund und Feind) einen Treffer der Stärke 4, für jedes ihrer Modelle (ausgenommen Pyrovoren), das sich innerhalb von 3 Zoll um die getötete Pyrovore befindet. Diese Treffer sind *Flammenattacken*. Dann erst wird die getötete Pyrovore als Verlust entfernt.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Flammendrüse	Flammenschablone	4	Flammenattacke
Säuremaul	Nahkampf	5	Ignoriert Rüstungswürfe, Multiple Lebenspunktverluste (W3), Säuremaul-Attacke

Säuremaul-Attacke: Im Nahkampf kann ein Modell mit diesem Biomorph anstatt all seiner normalen Attacken eine einzelne Säuremaul-Attacke durchführen.

Name	Sonderregeln
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.

SCHWARMWACHE

Schwarmwachen sind schwer gepanzerte, mit extrem leistungsstarken symbiotischen Biowaffen verbundene Waffenbestien. Sie wurden geschaffen, um die Schwarmbrut der Insektoiden und ihren Kapillartürmen zu beschützen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarmwache	5	3	3	5	5	2	2	2	8	+5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	105 Pkt./Modell
Rottenführer	5	3	3	5	5	2	2	2	8	+5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
1-3

AUSRÜSTUNG:

- Sensenklau
- Harpunenkanone

SONDERREGELN:

- Angst
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler

OPTIONEN:
Alle Modelle dieser Einheit dürfen ihre Harpunenkanone durch eine Schockkanone (kostenlos) ersetzen.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Harpunenkanone	18 Zoll	5	Dornenreiter, Speerfeuer
Schockkanone	12 Zoll	4	Explosiv (3 Zoll), Rüstungsbrechend

Dornreiter: Harpunenkanonen können auf Ziele abgefeuert werden, die sich außerhalb der Sichtlinie der Einheit, jedoch nicht in Gebäuden befinden. Die schießende Einheit erleidet in diesem Fall jedoch einen Malus von -2 auf ihren Trefferwurf. Dies schließt sämtliche (weiche als auch harte) Deckungsmali bereits mit ein. Sonstige Modifikationen kommen normal zur Anwendung.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	10 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	10 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	5 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	5 Pkt.

SPORENMINEN-HAUFEN

Sporenminen werden nicht nur durch Biovoren oder Harpyien verschossen, sondern kriechen oftmals auch in Haufen unter den Füßen der Feinde aus dem Boden. Wenn sie nicht ausgelöst werden, können sie tage- oder gar jahrelang umhertreiben und auf einen glücklosen Feind warten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sporenminen	-	-	-	1	1	1	1	-	1	-	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	14 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

3-10

SONDERREGELN:

- Gleiten
- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Lebende Bombe
- Plänkler
- Schocktruppen
- Schwebender Tod
- Unerschütterlich

Gleiten: Sporenminen-Haufen können *fliegen*, jedoch nur mit einer Flugbewegungsrate von 6 Zoll.

Lebende Bombe: Sporenminen-Haufen sind weder punktende noch verweigernde Einheiten. Wenn sie im Nahkampf Lebenspunkte verlieren (einschließlich solcher, die sie durch Schwebender Tod verlieren), zählen diese Lebenspunktverluste nicht zum Nahkampfergebnis.

Schwebender Tod: Wenn eine Einheit Sporenminen einen Angriff angesagt haben, explodiert der gesamte Haufen, egal ob der Angriff erfolgreich war oder nicht, und zwar beim Initiativeschritt 10 in der Nahkampfphase. Um dies abzuhandeln, zentriere die 5-Zoll-Schablone über einer (nicht über jeder einzelnen) der Sporenminen der Einheit. Jede andere Einheit (Freund oder Feind) unter der Explosionsschablone erleidet eine Anzahl von Treffern, die der Anzahl ihrer Modelle unter der Explosionsschablone entspricht. Die Stärke dieser Treffer ist 4, erhöht sich aber mit jeder zusätzlichen Sporenmine im explodierenden Haufen um je +1 (bis zu einem Maximum von Stärke 10). Wenn alle Treffer abgehandelt wurden, entfernst du alle Modelle des Sporenminen-Haufens als Verluste aus dem Spiel.

TOXICRENE

Die Toxicrene ragt bedrohlich über den Rotten auf, die sie in die Schlacht begleitet, und schlägt mit ihren Tentakeln nach jedem Feind, der sich zu nahe heranwagt. Doch für den üblen Ruf der Bestie ist vor allem die toxische Sporenwolke verantwortlich, die die Kreatur aus ihren Rückenschloten ausstößt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Toxicrene	2	4	3	5	5	4	3	4	8	+4	Monster	Riesig (6)	70x105 mm	210 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Tentakelpeitschen
- Toxisches Miasma

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Giftattacken (3+)
- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Schocktrupp

OPTIONEN:

Darf Biomorphe und Thorax-Biomorphe erhalten.

Sporenwolke: Alle befreundeten Modelle der Insektoiden, die sich innerhalb von 6 Zoll von mindestens einer Toxicrene befinden, sind immun gegen Gift.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Tentakelpeitschen	Nahkampf	wie Träger	Schneller Hieb
Toxisches Miasma	Nahkampf	4	Toxisches Miasma, nur eine (1) Anwendung, Zusatzattacke

Schneller Hieb: Ein mit dieser Waffe attackierendes Modell erhält bei Attacken mit dieser Waffe einen Bonus von +3 auf seine Initiative.

Toxisches Miasma: Einmal pro Spiel kann eine Einheit mit diesem Biomorph in einer beliebigen Nahkampfphase ihr Toxisches Miasma freisetzen. Wenn sie das tut, erleiden im Initiativeschritt 1 (sofern die Einheit da noch lebt) alle in dem Nahkampf gebundenen feindlichen Einheiten eine Anzahl von Treffern, die der Anzahl der Modelle ihrer Einheit entspricht, die sich in Basekontakt mit beliebigen Modellen der Insektoideneinheit befinden, die das Toxische Miasma freisetzt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

THORAX-BIOMORPHE

Das Modell darf bis zu eine (1) der folgenden Optionen erhalten und zusätzlich zu etwaigen anderen Fernkampfaffen in derselben Schussphase einsetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Sauglarven	Flammenschablone	2	Ignoriert Rüstungswürfe	25 Pkt.
Schockmaden	Flammenschablone	5	-	35 Pkt.
Splitterschalenkäfer	Flammenschablone	3	Rüstungsbrechend	25 Pkt.

TOXOTROPHEN

Toxotrophen sind schlaksige Kreaturen mit dünnen Körpern und peitschenartigen Tentakeln, die vor fremdartigen Giften triefen. Ihre Panzer bergen pralle, gasgefüllte Blasen, die es Toxotrophen ermöglichen, schwerfällig über das Schlachtfeld zu schweben, während sie ihre Tentakelbündel benutzen, um auf geeignete Beute zuzusteuern.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Toxotrophen	2	4	3	4	4	2	3	3	8	+2	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	85 Pkt./Modell
Rottenführer	2	4	3	4	4	2	3	4	8	+2	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3-6

AUSRÜSTUNG:

- Tentakelpeitschen
- Toxisches Miasma

SONDERREGELN:

- Angst
- Giftattacken (4+)
- Instinktives Verhalten (Lauern)
- Plänkler
- Schweben

OPTIONEN:

Ein Modell der Einheit darf zum Kreischer (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

Sporenwolke: Alle befreundeten Modelle der Insektoiden, die sich innerhalb von 6 Zoll von mindestens einem Toxotrophen befinden, sind *immun gegen Gift*.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Tentakelpeitschen	Nahkampf	wie Träger	Schneller Hieb
Toxisches Miasma	Nahkampf	3	Toxisches Miasma, nur eine (1) Anwendung, Zusatzattacke

Schneller Hieb: Ein mit dieser Waffe attackierendes Modell erhält bei Attacken mit dieser Waffe einen Bonus von +3 auf seine Initiative.

Toxisches Miasma: Einmal pro Spiel kann eine Einheit mit diesem Biomorph in einer beliebigen Nahkampfphase ihr Toxisches Miasma freisetzen. Wenn sie das tut, erleiden im Initiativeschritt 1 (sofern die Einheit da noch lebt) alle in dem Nahkampf gebundenen feindlichen Einheiten eine Anzahl von Treffern, die der Anzahl der Modelle ihrer Einheit entspricht, die sich in Basekontakt mit beliebigen Modellen der Insektoideneinheit befinden, die das Toxische Miasma freisetzt.

VENATOREN

Venatoren sind geschaffen worden um schnelle Sturmangriffe durchzuführen und fliehende Beute zu verfolgen. Sie haben hochentwickelte Sinne mit denen sie ihre Beute über große Distanzen verfolgen können und selbst die leichtesten Bewegungen ausmachen können und ihre feste Muskulatur verleiht ihnen eine erschreckende Geschwindigkeit. Venatoren schlängeln sich mit verblüffender Schnelligkeit dem Feind entgegen während die Waffensymbionten in ihrem Thorax tödliche Geschosse abfeuert.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Venatoren	7	4	3	4	4	3	5	3	8	+3	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	95 Pkt./Modell
Rottenführer	7	4	3	4	4	3	5	4	8	+3	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Paar Sensenklauen
- Greifschere

Venatoren führen im Nahkampf je zwei Angriffe mit jedem Ihrer zwei Paar Sensenklauen und einen (zwei beim Rottenführer) mit ihrer Greifschere durch.

SONDERREGELN:

- Angst
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler
- Schocktruppen
- Sprinten

OPTIONEN:

Alle Modelle der Einheit dürfen ein (1) Paar Sensenklauen durch ein (1) Paar Zangenkrallen (5 Pkt./Modell) ersetzen.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen eine (1) einfache Biowaffen erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kreisler (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefaktikone im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

Sprinten: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Greifschere	Nahkampf	6	-

EINFACHE BIOWAFFEN

Ein Modell darf seinen Neuralfresser durch eine (1) der folgenden Optionen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Neuralfresser	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (2)	5 Pkt.
Säurespucker	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3), Rüstungsbrechend	8 Pkt.
Stachelfäuste	8 Zoll	3	Mehrfachschuss (*)	5 Pkt.

*Stachelfäuste erhalten einen Schuss für jede Profilattache des sie abfeuernden Insektoidenmodells.

BIOVORE

Die Biovore ist eine gedrungene, aufgedunsene Kreatur, doch dadurch nicht weniger gefährlich. In ihrem plumpen Leib nährt die Biovore ein Gelege von Sporenminen, lebenden Bomben, die den Feind durch Säure, Gift und Chitinschrapnell töten können. Die Biovore schleudert diese Sporenminen in hohem Bogen auf den Feind. Die Geschosse explodieren aber nicht immer beim Aufschlag, sondern nur dann, wenn sie die Nähe eine andere Lebensform spüren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Biovore	5	3	3	4	4	3	2	2	7	+3	Monströse Infanterie	Riesig (6)	60x60 mm	200 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Sporenminenwerfer

SONDERREGELN:

- Angst
- Instinktives Verhalten (Jagen)
- Plänkler

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Sporenminenwerfer	36 Zoll	4 (6)	Explosiv (3 Zoll), Sporensalve

Sporensalve: Wenn die endgültige Position der ersten Explosionsschablone bestimmt ist und sich keine Modelle (Freund oder Feind) unter ihr befinden, platziere stattdessen eine neue Sporenminen-Haufen-Einheit, bestehend aus W3 Modellen, beliebig so unter der Explosionsschablone, dass sie in Formation sind.

Die vollständigen Regeln für Sporenminen-Haufen findest du im entsprechenden „Eliteeinheiten“-Eintrag.

CARNIFEXE

Carnifexe sind lebende Vernichtungsmaschinen, gewaltige Monstren aus unnachgiebigem gepanzertem Chitin und knotiger Xenos-Muskulatur. Sie gehören zu den zähesten und tödlichsten Kreaturen des Schwarms. Ihre donnernden Angriffe gleichen einem Rammbock und zermalmen Feinde und Hindernisse gleichermaßen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Carnifex	5	3	3	8	6	5	2	3	8	+5	Monster	Riesig (6)	70x105 mm	300 Pkt./Modell
Rottenführer	5	3	3	8	6	5	2	4	8	+5	Monster	Riesig (6)	70x105 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Paar Sensenklauen

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Plänkler

OPTIONEN:

Alle Modelle dieser Einheit dürfen Biomorphe erhalten.

Alle Modelle dieser Einheit dürfen das Schwanz-Biomorph Dreschsense oder Knochenkeule erhalten.

Ein Modell der Einheit darf zum Kriecher (15 Pkt.) aufgewertet werden.

Ein Modell der Einheit darf zum Ikonenträger (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine Bioartefakt-Ikone im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten

Ein Modell der Einheit darf zum Rottenführer (20 Pkt.) aufgewertet werden.

- Darf eine (1) monströse Biokanone erhalten.

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Dreschsense	Nahkampf	4	Rüstungsbrechend	10 Pkt.
Knochenkeule	Nahkampf	8	Schlägt immer zuletzt zu	20 Pkt.

Monströse Biokanonen

Das Modell darf eines (1) seiner Waffen-Paare gegen eine der folgenden monströsen Biokanonen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Stachelsporen	6 Zoll	3 (5)	Explosiv (3 Zoll)	20 Pkt.
Bioplasma	12 Zoll	5 (7)	Explosiv (3 Zoll), Rüstungsbrechend	40 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Gifattacken</i> .	15 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

EXOCRINE

Exocrinen werden gefürchtet, weil sie den Tod aus der Ferne bringen können. Die Exocrine dient einzig und allein als Transportbestie für die mit ihrem Fleisch verwachsene Bioplasmatische Kanone, eine gigantische Waffe, die einen riesigen Energieball oder mehrere gezielte Todesstrahlen aus ihren Läufen abfeuern kann.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Exocrine	5	3	3	6	5	5	3	2	7	+3	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Bioplasmatische Kanone

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Instinktives Verhalten (Jagen)
- Symbiotisches Zielen

OPTIONEN:

- Darf Biomorphe erhalten.
- Darf das Schwanz-Biomorph Dreschsense (10 Pkt.) erhalten.

Symbiotisches Zielen: Wenn sich eine Exocrine in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, erhält sie bis zum Ende des Zuges +1 auf ihre Ballistische Fertigkeit.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Bioplasmatische Kanone (Einzelschuss)	18 Zoll	5	Speerfeuer, Multiple Lebenspunktverluste (W6)
Bioplasmatische Kanone (Kapselschuss)	18 Zoll	4 (6)	Explosiv (5 Zoll), Rüstungsbrechend

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Dreschsense	Nahkampf	4	Rüstungsbrechend

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalinrdrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalinrdrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

HARPYIE

Harpyien sind monströse Biokreaturen, deren Geschick und Wendigkeit im Flug selbst für die besten Kampfflieger unerreichbar sind. Während sie über Beutewelten fliegen, lassen sie lebende Bomben fallen und speien aus ihren vorderen Gliedmaßen den Tod.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Harpyie	3	3	3	5	5	5	5	2	8	+3	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	275 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Sporenminenzysten

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Jagen)

OPTIONEN:

- Darf Biomorphe erhalten.
- Muss eine Monströse Biokanonen erhalten.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Sporenminenzysten	Speziell	4	Explosiv (5 Zoll), Sporenbombe, Sporensalve

Sporenbombe: Im Gegensatz zu anderen Waffen werden Sporenminenzysten während der Bewegungsphase eingesetzt. Eine Harpyie kann in jeder ihrer Bewegungsphasen einmal ihre Sporenminenzysten abfeuern. Wenn sie das tut, erleidet sie in ihrer folgenden Schussphase einen Malus von -1 auf ihre Ballistische Fähigkeit. Um Sporenminenzysten abzufeuern, muss sich die Harpyie im Flug befinden. Nachdem die Harpyie ihre Bewegung abgeschlossen hat, zentrierst du die 5-Zoll-Schablone über einem beliebigen Modell über das sich die Harpyie in diesem Spielerzug hinwegbewegt hat, welches sich weder in einem Gebäude oder einem Wald befindet (oder aus anderen Gründen nicht sichtbar ist) und lässt sie W6 Zoll abweichen.

Sporensalve: Wenn die endgültige Position der ersten Explosionsschablone bestimmt ist und sich keine Modelle (Freund oder Feind) unter ihr befinden, platziere stattdessen eine neue Sporenminen-Haufen-Einheit, bestehend aus W3 Modellen, beliebig so unter der Explosionsschablone, dass sie in Formation sind.

Die vollständigen Regeln für Sporenminen-Haufen findest du im entsprechenden „Eliteeinheiten“-Eintrag.

MONSTRÖSE BIKANONEN

Das Modell darf eines (1) seiner Waffen-Paare gegen eine der folgenden monströsen Biokanonen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Dornenwürgerkanone	24 Zoll	5 (7)	Explosiv (5 Zoll)	75 Pkt.
Schwere Biozidkanone	24 Zoll	6 (8)	Explosiv (3 Zoll)	60 Pkt.
Stachelhagel	12 Zoll	4	Explosiv (3 Zoll)	25 Pkt.
Stachelsalve	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3+1)	25 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

HARUSPEX

Der Haruspex ist eine wilde Bestie, einzig dazu geschaffen, mit verstörender Geschwindigkeit Biomasse zu verschlingen. Er verspeist einen Zug Soldaten in wenigen Augenblicken, indem er sie sich ohne Pause einen nach dem anderen ins Maul schaufelt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Haruspexe	5	3	3	6	6	4	3	4	7	+4	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	285 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Scherenklauen
- Greifzunge

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fressbestie
- Immun gegen Panik
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Rasender Hunger
- Säureblut

OPTIONEN:

- Darf Gegenstände Biomorphe erhalten.
- Darf das Schwanz-Biomorph Dreschsense (10 Pkt.) erhalten.

Name	Sonderregeln
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Scherenklauen	Nahkampf	wie Träger +1	Schlägt immer zuletzt zu
Geiferzunge	8 Zoll	5	Giftattacke, Speerfeuer, Todesstoß

Fressbestie: Wenn ein Haruspex in der Nahkampffphase mindestens einen Lebenspunktverlust verursacht, erhält er am Ende der Phase einen (1) zuvor in der Schlacht verlorenen Lebenspunkt zurück.

Rasender Hunger: In einem Spielerzug, in dem ein Haruspex angreift, ermöglicht ihm jeder im Nahkampf von ihm verursachte Lebenspunktverlust eine zusätzliche Attacke. Diese Zusatzattacken können ebenfalls weitere Zusatzattacken erzeugen und zwar solange, bis eine Attacke keinen Lebenspunktverlust mehr verursacht.

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Dreschsense	Nahkampf	4	Rüstungsbrechend

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

MORGON

Morgonen sind große wurmartige Kreaturen mit gewaltigen Mäulern voller rasiermesserscharfer Zähne, die als Eingang zu ihren ebenso riesigen Speiseröhren dienen.

Der Morgon ist selbst nach den bereits abscheulichen Maßstäben der Isektoiden ein extremes Modell und zeigt eine Fülle schrecklicher Merkmale – von seiner chitinartigen Hülle über den fleischigen, skelettartigen Unterleib bis hin zu seinem großen Maul, das mit vielen Zähnen bewehrt ist, und den Schloten auf seinem Rücken. Sein Rücken und Kopf sind voller merkwürdiger Auswüchse, seine Gliedmaßen haben scharfe Enden, und er steht – kampfbereit wie eine Kobra – auf seinen gewaltigen Schwanz gestützt, bereit zum Zustoßen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Morgon	6	3	-	6	6	6	4	3	8	+4	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	260 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Riesiges Maul (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Eingraben
- Entsetzen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Schocktrupp
- Todesstoß

OPTIONEN:

Darf das Schwanz-Biomorph Dreschsense oder Toxinstachel erhalten.

Darf Biomorphe erhalten.

Eingraben: Ein nicht im Nahkampf gebundener Morgon kann vom zweiten Spielzug an zu jedem Zeitpunkt in seiner Bewegungsphase entscheiden, sich einzugraben. Tut er dies, so wird er vom Spielfeld genommen und kann später wieder mit Hilfe der Sonderregel für *Schocktruppen* das Spielfeld betreten und in die Schlacht eingreifen. Ein Morgon kann nicht im gleichen Zug als Schocktruppen eintreffen und sich wieder eingraben.

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Dreschsense	Nahkampf	4	Rüstungsbrechend	10 Pkt.
Toxinstachel	Nahkampf	3	Gift (3+)	10 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	15 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

SCHWARMDRUDEN

Die Schwarmdrude ist eine fliegende Monstrosität, mit der Insektoiden auf Beutewelten die Lufthoheit sichern. Sie ist wie gemacht für den Luftkampf und um feindliche Flieger vom Himmel zu holen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarmdruden	2	3	3	5	5	5	5	2	8	+3	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	240 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen
- Tentakliden

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Lebendes Geschütz

OPTIONEN:

- Darf Biomorphe erhalten.
- Muss eine Monströse Biokanonen erhalten.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Tentakliden	24 Zoll	6	Mehrfachschuß (W3), Multiple Lebenspunktverluste (W3), Zielsuchend

Zielsuchend: Wenn ein Modell mit dieser Waffe eine Schussattacke gegen fliegende Einheiten durchführt, wiederholt es misslungene Trefferwürfe für dieser Waffe.

MONSTRÖSE BIOKANONEN

Das Modell darf eines (1) seiner Waffen-Paare gegen eine der folgenden monströsen Biokanonen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Geiferkanone	Flammenschablone	5	-	20 Pkt.
Stachelhagel	12 Zoll	4	Explosiv (3 Zoll)	25 Pkt.
Stachelsalve	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3+1)	25 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

TRYGON

Der Trygon ist eine kolossale schlangenartige Kreatur, deren eisenharter Carapax nur von den schwersten Waffen durchschlagen werden kann und deren riesige Klauen selbst die Panzerung des beeindruckendsten Kampfpanzers durchdringen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Trygon	6	4	3	6	6	6	4	4	8	+4	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	280 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Paar Sensenklauen
- Bioelektrische Entladung

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Fressen)
- Schocktruppen
- Schwächere Synapsen-kreatur
- Sprinten

OPTIONEN:

- Darf für seine Bioelektrische Entladung mit Verstärkerauswüchse (15 Pkt.) aufwerten.
- Darf das Schwanz-Biomorph Greifschere oder Toxinstachel erhalten.
- Darf Biomorphe erhalten.

Sprinten: Einheiten mit dieser Sonderregel erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Bioelektrische Entladungswaffen	12 Zoll	5	Mehrfachschuss (W3)
Bioelektrische Entladungswaffen mit Verstärkerauswüchsen	12 Zoll	5	Mehrfachschuss (W6)

SCHWANZ-BIOMORPH

Ein Schwanz-Biomorph ist eine Nahkampfwaffe, die es ihrem Träger erlaubt, eine einzelne zusätzliche Attacke durchzuführen. Beachte, dass diese Attacke separat von den übrigen Nahkampfattacken des Modells abgehandelt wird und das entsprechende untenstehende Profil verwendet. Außerdem, wird eine solche Schwanzattacke nicht von anderer Ausrüstung oder Sonderregeln ihres Modells beeinflusst (und umgekehrt). Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Greifschere	Nahkampf	6	-	15 Pkt.
Toxinstachel	Nahkampf	3	Gift (3+)	10 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Flügel	Ein Modell mit dem Biomorph Flügel hat die Sonderregeln <i>Fliegen</i> .	25 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Gifattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

TYRANNOFEX

Der Tyrannofex hat die Panzerung und Stärke einer lebenden Festung, und seine Bewaffnung stellt jene der mächtigsten Dampfpanzer des Imperiums sowohl quantitativ als auch hinsichtlich des Vernichtungspotenzials in den Schatten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	CP	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Tyrannofex	5	3	3	5	6	6	2	3	8	+5	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	250 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ein (1) Paar Sensenklauen

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen Psychologie
- Instinktives Verhalten (Jagen)

OPTIONEN:

- Muss eine Biokanone erhalten.
- Darf Biomorphe und Thorax-Biomorphe erhalten.

BIOKANONEN

Das Modell darf eines (1) seiner Waffen-Paare gegen eine der folgenden monströsen Biokanonen ersetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Bohrkäfernest	12 Zoll	3	Mehrfachschuss (2W6)	35 Pkt.
Kapselkanone	36 Zoll	8	Mehrfachschuss (W3), Multiple Lebenspunktverluste (W3)	45 Pkt.
Säurezyste	Flammenschablone	3	Ignoriert Rüstungswürfe	50 Pkt.
Stachelsalve	12 Zoll	4	Mehrfachschuss (W3+1)	25 Pkt.

BIOMORPHE

Das Modell darf jede der folgenden Biomorphe bis zu einmal (1) erhalten. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Sonderregeln	Kosten
Adrenalindrüsen	Ein Modell mit dem Biomorph Adrenalindrüsen hat die Sonderregeln <i>Raserei</i> .	12 Pkt.
Drittes Auge	Ein Modell mit dem Biomorph Drittes Auge erhält +1 auf seine Ballistische Fähigkeit.	15 Pkt.
Reflexbeschleuniger	Ein Modell mit dem Biomorph Reflexbeschleuniger erhält +1 auf sein Kampfgeschick.	15 Pkt.
Regenerator	Ein Modell mit dem Biomorph Regenerator hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .	35 Pkt.
Säureblut	Für jede nicht verhinderte Verwundung, die ein Modell mit dem Biomorph Säureblut im Nahkampf erleidet, muss die feindliche Einheit, die die Verwundung verursacht hat, am Ende des aktuellen Initiativeschritts einen Initiativetest ablegen. Für jeden misslungenen Test erleidet die Einheit, die die Verwundung verursacht hat, sofort einen Treffer mit Stärke 4.	15 Pkt.
Toxinkammer	Wenn ein Modell das Biomorph Toxinkammern hat, haben seine Nahkampfattacken die Sonderregel <i>Giftattacken</i> .	8 Pkt.
Verstärkter Chitinpanzer	Ein Modell mit dem Biomorph Verstärkter Chitinpanzer erhält +1 auf seine Rüstungswürfe.	15 Pkt.

THORAX-BIOMORPHE

Das Modell darf bis zu eine (1) der folgenden Optionen erhalten und zusätzlich zu etwaigen anderen Fernkampfwaffen in derselben Schussphase einsetzen. Im Falle von Einheiten fallen die Kosten je Modell der Einheit an, welches diese Option erhält.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln	Kosten
Sauglarven	Flammenschablone	2	Ignoriert Rüstungswürfe	25 Pkt.
Schockmaden	Flammenschablone	5	-	35 Pkt.
Splitterschalenkäfer	Flammenschablone	3	Rüstungsbrechend	25 Pkt.

BIOARTEFAKTE DER INSEKTOIDEN

Einige Insektoiden dürfen entsprechend ihren Einträgen in der Armeeliste eines oder mehrere der im Folgenden beschriebenen Bioartefakte erhalten. Insektoiden einer Armee dürfen nicht mehrmals das gleiche Bioartefakt erhalten, da diese so einzigartig sind, wie magische Gegenstände.

Beachte, dass alle Bioartefakte auch als magische Gegenstände gelten und daher keine zwei (2) Artefakte eines Modells aus derselben Kategorie (beispielsweise Bioartefakt-Waffe oder verzaubertes Bioartefakt) stammen dürfen. Zudem können auch sie von Zaubersprüchen und Fähigkeiten betroffen werden, die magische Gegenstände zerstören, stehlen oder in ihrer Wirkung beeinflussen.

BIOARTEFAKT-WAFFEN

SÄURESCHNITTER

100 PUNKTE

SENSENKLAUEN

VORAUSSETZUNG: Ersetzt alle Sensenklauen des Modells durch die Säureschneider.

Der Gegner erhält keine Schutzwürfe gegen Verwundungen durch die Säureschneider.

DIE MIASMAKANONE

75 PUNKTE

FERNKAMPFWAFFE

VORAUSSETZUNG: Ersetzt ein Waffenpaar

Die Miasmakanone ist eine extrem effektive Kanone, die auf zwei Arten abgefeuert werden kann.

Schussart	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Säurekapsel	36 Zoll	4 (6)	Explosiv (3 Zoll), Rüstungsbrechend
Säurestoß	Flammenschablone	3	Ignoriert Rüstungswürfe

DER SCHNITTER VON OBLITERAX

35 BZW. 50 PUNKTE

HORNSCHWERT BZW. HORNSCHWERT & TENTAKELPEITSCHEN

VORAUSSETZUNG: Ersetzt ein (1) bzw. zwei (2) Waffenpaare.

Der Schnitter von Obliterax wurde erstmals inmitten der wiederauftauchenden Insektoidenschwärme von Schwarmflotte Jormungandr gesichtet. Diese empfindungsfähige Klinge ist eine tödliche Waffe, die einem Hornschwert ähnelt, und wird für gewöhnlich zusammen mit einer Tentakelpeitsche geführt. Der Schnitter setzt hochkonzentrierte Stöße zerstörerischer Energie frei, und selbst der leichteste Schlag kann zur Folge haben, dass das Ziel der Klinge in Stücke gerissen wird.

Name	Reichweite	Stärke	Sonderregeln
Schnitter von Obliterax	Nahkampf	wie Träger +1	Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)
Schnitter von Obliterax & Tentakelpeitsche	Nahkampf	wie Träger +1	Symbiotische Kombination, Waffen-Paar, Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten), Ersetzt zwei Waffen-Paare

Symbiotische Kombination: Ein mit diesen Waffen attackierendes Modell erhält bei Attacken mit diesem Waffen-Paar einen Bonus von +3 auf seine Initiative und profitiert von der Waffensonderregel *Todesstoß (Heldenhafter Todesstoß bei Schwarmtyranten)*.

TOXISCHE ZANGENKRALLE(N)

40 PUNKTE

ZANGENKRALLE

VORAUSSETZUNG: Ersetzt alle Zangenkrallen des Modells durch die toxischen Zangenkrallen.

Der (*heldenhafte*) *Todesstoß* des Trägers, welche mit den toxischen Zangenkrallen verursacht werden, gelingt bereits ab 5+ (anstelle erst ab 6).

DIE MAULKLAUEN VON THYRAX

15 PUNKTE

SENSENKLAUE

VORAUSSETZUNG: Ersetzt alle Sensenklauen des Modells durch die Maulklauen von Thyrax.

Wenn ein feindliches Modell durch die Maulklauen von Thyrax als Verlust entfernt wird, erhält das mit den Maulklauen von Thyrax ausgerüstete Modell die Sonderregel *Hass* gegen alle Einheiten, die aus derselben Armeeliste gewählt wurden wie das als Verlust entfernte Modell.

VERZAUBERTE-BIOARTEFAKTE

HEILIGER SCHÄDEL

35 Punkte

Ein Modell mit dem heiligen Schädel erhält einen *Rettungswurf* (+2).

DRACHENAUGE

30 PUNKTE

Wenn der Träger des Drachenauges einen Treffer erleidet, gilt er so, als hätte er den gleichen *Rettungswurf* wie das Modell, das den Lebenspunktverlust verursacht hat.

DIE SCHWARMKRONE

25 PUNKTE

VERZAUBERTES BIOARTEFAKT

Ein Modell mit der Schwarmkrone fügt seiner Synapsenreichweite +3 Zoll hinzu.

DER YMGARL-FAKTOR

25 PUNKTE

VERZAUBERTES BIOARTEFAKT

Zu Beginn jeder Nahkampfphase muss ein Modell mit dem Ymgarl-Faktor seine Gestalt in eine der drei unten aufgeführten ändern. Der erhaltene Bonus gilt bis zum Ende der Phase. Dieselbe Gestalt darf nicht in zwei direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen gewählt werden.

Scharfe Klauen: Das Modell hat +1 Stärke.
Tentakelglieder: Das Modell hat +1 Attacke (beliebige ihrer erworbenen Waffenoption).
Verstärkter Panzer: Der Rüstungswurf des Modells verbessert sich um +1.

PSIONISCHE BIOARTEFAKTE (NUR FÜR PSIONIKER)

KÖNIGSHERZ

35 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Der Psioniker kann diesen Gegenstand zu Beginn der gegnerischen Magiephase verwenden, wobei er einen automatischen Treffer der Stärke 4 erleidet, wogegen kein Rüstungswurf erlaubt ist. Für den Rest dieser Magiephase verursachen nicht nur Einserpaschs, sondern jede Form von Pasch Zauberpatzer. Wenn ein Zauber mit Totaler Energie gewirkt wird, ermittelt ihr seine Auswirkungen normal und würfelt dann auf der Zauberpatzertabelle. Ganz so, als sei er mit Totaler Energie und einem Zauberpatzer zugleich gewirkt worden, obgleich dies unter normalen Umständen unmöglich erscheint.

ANTIPSIONIKUM

25 PUNKTE

Einmal pro Spiel darf der Insektoide einen Zauberspruch automatisch bannen (genau wie eine magiebannende Spruchrolle).

Dieses Bioartefakt ist nicht Einzigartig. Es ist daher möglich, dass mehrere Insektoiden einen (1) dieser Bioartefakte besitzen.

PSISTAUB

25 PUNKTE

Zu Beginn jeder Magiephase deines Gegners darfst du einen Würfel aus seinem Energiepool nehmen und ihn deinem Bannpool hinzufügen.

BIOARTEFAKT-IKONE

Der Armeekonenträger und einige Ikonenträger von insektoiden Einheiten dürfen entsprechend ihrer Einträge in der Armeeliste für zusätzliche Punktkosten Bioartefakt-Ikonen erhalten. Jeder Ikonenträger darf nur eine Bioartefakt-Ikone erhalten und deine Armee darf keine Ikone mehrfach enthalten.

IKONE DER GRAUSAMKEIT

100 PUNKTE

Alle gegnerischen Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um die Ikone erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Moralwert. Die Ikone hat jedoch keinen Einfluss auf Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind.

DRACHENIKONE

65 PUNKTE

In dem Spielzug, in dem sie angreifen, dürfen Modelle in einer Einheit mit der Drachenikone alle Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe von 1 wiederholen. Außerdem ist eine Einheit mit der Drachenikone immun gegen *Flammenattacken*.

IKONE DER HEERFÜHRER

50 PUNKTE

Die Ikone addiert W3 auf das Kampfergebnis deiner Seite.

SCHWARMIKONE

35 PUNKTE

Der Träger der Schwarmikone gilt als *schwächere Synapsenkreatur*.

TOXISCHE IKONE

30 Punkte

Jede nicht verhinderte Verwundung, welche die Einheit durch ihre Sonderregel *Giftattacken* verursacht, addiert einen zusätzlichen Punkt auf das Kampfergebnis deiner Seite.

IKONE DER EILE

25 PUNKTE

Die Einheit addiert W6 Zoll zu ihren Angriffsbewegungen.

IKONE DES VORMARSCHS

25 PUNKTE

Eine Einheit mit dieser Ikone darf auch dann marschieren, wenn sich gegnerische Modelle in ihrer unmittelbaren Umgebung befinden.

KRÄFTE DES SCHWARMBEWUSSTSEINS

Viele Insektoiden sind Psioniker. Sie machen sich einen Bruchteil des manifestierten Willens des Schwarmbewusstseins zunutze. Dies macht für Spielzwecke keinen Unterschied, und diese Modelle folgen den normalen Regeln für Zauberer und die Psikräfte folgen den normalen Regeln für Zaubersprüche. Psioniker der Insektoiden verwenden jedoch stets die Kräfte des Schwarmbewusstseins, die in allen Regelbelangen als eine Zauberdiziplin behandelt wird.

0. HERRSCHAFT (PRIMÄRKRAFT)

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSKRAFT, BLEIBT IM SPIEL

Herrschaft hat den Psioniker selbst zum Ziel. Während die Psikraft wirkt, fügt der Psioniker seiner Synapsenreichweite +3 Zoll hinzu. Dieser Spruch ist nicht mit sich selbst kumulativ. Der Psioniker kann sich dafür entscheiden, die Synapsenreichweite um +6 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 7+.

1. NERVENSCHOCK

KOMPLEXITÄT 4+

FLUCHKRAFT, BLEIBT IM SPIEL

Nervenschock hat eine einzelne Feindeinheit innerhalb von 18 Zoll zum Ziel. Während diese Psikraft wirkt, verringern sich Kampfgeschick und Ballistische Fertigkeit der Zieleinheit um -1. Dieser Spruch ist nicht mit sich selbst kumulativ.

2. AUFPEITSCHEN

KOMPLEXITÄT 6+

UNTERSTÜTZUNGSKRAFT, BLEIBT IM SPIEL

Aufpeitschen hat eine einzelne befreundete Einheit der Insektoiden innerhalb von 18 Zoll zum Ziel. Während diese Psikraft wirkt, erhält die Zieleinheit die Sonderregel Leichte Kavallerie. Dies hat jedoch keinen Einfluss auf Ihren Einheitentyp.

3. KATALYST

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSKRAFT, BLEIBT IM SPIEL

Katalyst wirkt auf den Psioniker und die Einheit, der er sich angeschlossen hat. Während die Psikraft wirkt, haben die Ziele die Sonderregel *Regeneration (+2)*. Der Psioniker kann sich dafür entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll und die *Regeneration* auf (+3) zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 12+.

4. DAS GRAUEN

KOMPLEXITÄT 7+

FLUCHKRAFT

Das Grauen hat eine einzelne Feindeinheit innerhalb von 24 Zoll zum Ziel. Die Zieleinheit muss sofort einen Paniktest ablegen. Der Psioniker kann sich dafür entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 11+.

5. MENTALER SCHREI

KOMPLEXITÄT 11+

DIREKTSCHADENSKRAFT

Der Mentale Schrei hat eine einzelne Feindeinheit innerhalb von 12 Zoll zum Ziel. Wirf für die Zieleinheit 3W6 und ziehe ihren Moralwert ab (verwende den höchsten Moralwert innerhalb der Einheit). Die Einheit erleidet eine Anzahl von Verwundungen, die dem Ergebnis entspricht. Gegen vom Mentalen Schrei verursachte Verwundungen sind keine Rüstungswürfe zulässig. Gegen Modelle, die *immun gegen Psychologie* sind, hat der Spruch keinen Effekt. Der Psioniker kann sich dafür entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 15+.

6. WARPBLITZ

KOMPLEXITÄT 13+

GESCHOSSKRAFT

Ein Warpblitz hat eine Reichweite von 24 Zoll und verursacht 2W6 Treffer mit Stärke 5. Der Psioniker kann sich dafür entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll und die und verursacht Treffer auf 3W6 zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 19+.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gau-ron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).