



BADAB

MAHLSTROM KOMPLEX



THE TYRANT'S LEGION

BADAB WAR
UNOFFICIAL MOD



TYRANT'S LEGION KILL TEAM - ERWEITERUNG FÜR KILL TEAM - BADAB WAR

Benötigte Regelwerke:

-Kill Team Grundregelbuch (KT:G)

-Kill Team Compendium (KT:C)

-Kill Team Badab War unofficial Mod by Oss
(KT-BW)

WRITTEN BY: SKRIPTOR.PETER

LAYOUT: THE.UNKNOWN.FEAR

DEDICATED TO OUR FRIENDS BEIM IMPERATOR NIGHTS NEUES PODCAST

THIS IS NOT AN OFFICIAL GAMES WORKSHOP PRODUCT

YOU NEED A COPY OF THE KILL TEAM CORE BOOK AND THE COMPENDIUM, ALSO THE UNOFFICIAL KILL TEAM BADAB WAR MODS FROM [ossifiedsite.wordpress.com](https://www.ossifiedsite.wordpress.com) TO USE THIS SUPPLEMENT

Copyright and Legal Information

GW, Games Workshop, Citadel, Black Library, Forge World, Warhammer, the Twin-tailed Comet logo, Warhammer 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, Space Marine, 40K, 40,000, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, White Dwarf, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world. All Rights Reserved

Picture 1: Foto von [Pono Lopez](https://unsplash.com/de/@ponolopez?utm_content-creditCopyText&utm_medium-referral&utm_source-unsplash) auf [Unsplash](https://unsplash.com/de/fotos/blau-und-schwarze-milchstrasse-qwoW4mdqjWw?utm_content-creditCopyText&utm_medium-referral&utm_source-unsplash)

TYRANT'S LEGION KILL TEAM

Das **TYRANT'S LEGION KILL TEAM** ist eine Erweiterung des Astral Claws Kill Team aus dem KT: BW Mod.

Es handelt sich dabei um eine Kombination aus Astral Claw Astartes und sterblichen Hilfstruppen des Tyrannen. Die Zusammenstellung des Kill Teams erfolgt wie auf Seite 31 des KT:BW beschrieben, mit folgenden Änderungen:

- Es besteht die Möglichkeit, folgende Fire Teams zu wählen:
TYRANT'S LEGION MARAUDERS und **TYRANT'S LEGION VETERANEN**
- als Support Operative kann folgende Option gewählt werden:
Tyrant's Legion Ogryn

Die beiden zusätzlichen Optionen für Fire Teams gelten im Hinblick auf die Wahl des Sergeant-Archetyps und den Nebenmissionen wie Tactical Fire Teams.

Ein **TYRANT'S LEGION MARAUDERS** Fire Team besteht aus 7 Operatives, die aus den folgenden gewählt werden können:

- Marauder-Krieger, ausgerüstet mit Lasergewehr und Bajonett
- Marauder-Funker, ausgerüstet mit Lasergewehr und Bajonett
- Marauder-Schütze, ausgerüstet mit Bajonett und einer der folgenden Optionen
 - Flammenwerfer, Granatwerfer, Melter, Plasmagewehr, Scharfschützengewehr
- Marauder-Tiermensch, ausgerüstet mit einer Autopistole und einer der folgenden Optionen:
 - Knüppel oder Schlachtermesser

Ein **TYRANT'S LEGION MARAUDERS** Fire Team kann bis zu vier Operatives enthalten, die keine Marauder-Krieger sind. Dabei gilt die Beschränkung, dass in einem **TYRANT'S LEGION MARAUDERS** Fire Team nicht mehr als drei Marauder-Tiermenschen und nicht mehr als drei Marauder-Schützen gewählt werden dürfen. Zusätzlich darf in einem **TYRANT'S LEGION MARAUDERS** Fire Team jede Waffenoption des Marauder-Schützen nur einmal gewählt werden. In einem **TYRANT'S LEGION MARAUDERS** Fire Team darf einen Marauder-Funker beinhalten.

Ein **TYRANT'S LEGION VETERANEN** Fire Team besteht aus fünf Operatoren, die von folgender Liste gewählt werden dürfen:


- Veteran, ausgerüstet mit HEL-Gewehr und Bajonett
- Veteran-Funker der Tyrant's Legion, ausgerüstet mit HEL-Gewehr und Bajonett
- Veteran-Schütze der Tyrant's Legion, ausgerüstet mit Bajonett und einer der folgenden Optionen:
 - Flammenwerfer, Granatenwerfer, Heavy Stubber, HEL-Salvengewehr, Melter, Plasmagewehr, Scharfschützengewehr

Das Fire Team darf bis zu drei Operatoren aus den Auswahlen Veteran - Funker und Veteran - Schütze beinhalten.

Support Operative:

Ein **TYRANT'S LEGION KILL TEAM** kann einen Ogryn-Operator Support Operative wählen. Ein Ogryn ist ausgerüstet mit einem Energiestreitkolben.

Anmerkung zum Corpsetaker (Seite 69 KT:BW): Ein Astral Claws Corpsetaker (ebenso ein Adeptus Astartes Apothecari) können Aktionen, die mit dem Aufnehmen von Adeptus Astartes Gensaat in Verbindung stehen nicht an (aktiven oder ausgeschalteten) Tyrant's Legionen Operatoren ausführen. Die Aktion „Nartheicum“ kann an Tyrant's Legion Operatoren angewandt werden.

Anmerkung zum Retaliator (Seite 70 KT:BW): Die besondere Aktion „Forward!“ wird auf Tyrant's Legion Operatoren folgendermaßen angewandt: Jeder Operator mit dem Schlüsselwort Tyrants Legion im Umkreis von  um diesen Operator macht unmittelbar eine Ireie „Sprinten“-Aktion, egal, ob der Operator in diesem Wendepunkt bereits aktiviert wurde.

MARAUDER-KRIEGER



Model by the_iron_within

M **APL** **GA**
 3 ○ 2 2

DF **SV** **W**
 3 5+ 7

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
◊ Lasergewehr	4	4+	2/3	-	-
× Bajonett	3	4+	2/3	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Marauder, Truppe



MARAUDER-FUNKER



Model by the_iron_within

M **APL** **GA**
 3 ○ 2 2

DF **SV** **W**
 3 5+ 7

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
◊ Lasergewehr	4	4+	2/3	-	-
× Bajonett	3	4+	2/3	-	-

ABILITIES

Befehle weitergeben: Einmal an jedem Wendepunkt kann dieser Operative einen Marauder-Befehl weitergeben, wenn er ihn erhält. Wenn ein Befehl weitergegeben wird, subtrahiere 1 von der APL dieses Operatives und alle befreundeten Marauder-Operatives in der Killzone erhalten diesen Befehl.

UNIQUE ACTIONS

„Signal erhalten“ (IAP): wähle einen „Marauder“-Operator innerhalb von 1 und sichtbar für dieses Operator. Der gewählte Operator erhält einen zusätzlichen APL. Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, wenn dieser Operator in Nahkampfreichweite mit einem Gegner ist.

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Marauder, Kommunikationsspezialist



MARAUDER-SCHÜTZE



Model by the_iron_within

M	APL	GA
3 ○	2	1
DF	SV	W
3	5+	7

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
⊕ Flammenwerfer	5	2+	2/2	Reichweite ● Schwall ○	-
⊕ Granatenwerfer (FRAG)	4	4+	2/4	Flächenwirkung ●	-
⊕ Granatenwerfer (KRAK)	4	4+	4/5	DS1	-
⊕ Melter	4	4+	6/3	Reichweite ● DS2	TW4
⊕ Plasmagewehr (Standart)	4	4+	5/6	DS1	-
⊕ Plasmagewehr (Überladen)	4	4+	5/6	DS2 Heiß	-
⊕ Scharfschützengewehr	4	3+	3/3	Schwer Lautlos	TW1
× Bajonett	3	4+	2/3	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

Sezessionist, Astral Claws, Tyrants Legion, Marauder, Truppe



MARAUDER-TIERMENSCH



Model by the_iron_within

M	APL	GA
3 ○	2	1
DF	SV	W
3	5+	10

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
⊕ Autopistole	4	4+	2/3	Reichweite ●	-
× Knüppel	4	3+	4/4	Brutal	-
× Schlachtermesser	4	3+	4/5	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

Sezessionist, Astral Claws, Tyrants Legion, Marauder, Tiermensch, Truppe



VETERAN



Model by skriptor.peter

M	APL	GA
3	2	1
DF	SV	W
3	4+	8

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
☉ HEL-Gewehr	4	3+	3/4	-	-
✕ Bajonett	3	3+	2/3	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Veteran, Truppe



VETERAN-FUNKER



Model by skriptor.peter

M	APL	GA
3	2	1
DF	SV	W
3	4+	8

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
☉ HEL-Gewehr	4	3+	3/4	-	-
✕ Bajonett	3	3+	2/3	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

„Signal erhalten“(IAP): wähle einen „Veteranen“-Operator innerhalb von ● und sichtbar für dieses Operator. Der gewählte Operator erhält einen zusätzlichen APL. Diese Aktion kann nicht ausgeführt werden, wenn dieser Operator in Nahkampfreichweite mit einem Gegner ist.

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Veteran, Kommunikationsspezialist



VETERAN-SCHÜTZE



Model by skriptor.peter

M 3 ○ **APL** 2 **GA** 1

DF 3 **SV** 4+ **W** 8

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
⊕ Flammenwerfer	5	2+	2/2	Reichweite ● Schwall ○	-
⊕ Granatenwerfer (FRAG)	4	3+	2/4	Flächenwirkung ●	-
⊕ Granatenwerfer (KRAK)	4	3+	4/5	DS1	-
⊕ Melter	4	3+	6/3	Reichweite ● DS2	TW4
⊕ Plasmagewehr (Standart)	4	3+	5/6	DS1	-
⊕ Plasmagewehr (Überladen)	4	3+	5/6	DS2 Heiß	-
⊕ Scharfschützengewehr	4	2+	3/3	Schwer Lautlos	TW1
⊕ Heavy Stubber	5	4+	3/4	Schwer Unablässig Salve	-
⊕ HEL-Salvengewehr	5	3+	3/4	Salve	D1
⊗ Bajonett	3	3+	2/3	-	-

ABILITIES

UNIQUE ACTIONS

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Marauder, Schütze



OGRYN



Model by skriptor.peter

M 3 ○ **APL** 2 **GA** 1

DF 3 **SV** 5+ **W** 16

NAME	A	BS/WS	D	SR	!
⊗ Energiestreitkolben	4	3+	5/6	Reißend Betäuben	-

ABILITIES

Dieser Operator ignoriert Modifikatoren seiner APL und Suppression Tokens.

Dieser Operative kann keine Missionsaktionen ausführen (Werder Punkten einnehmen oder halten, noch Gegenstände aufnehmen)

UNIQUE ACTIONS

„Brutaler Angriff“ (IAP): wenn dieser Operator eine Angriffsbewegung abschließt, suche einen Gegner in Nahkampfreichweite aus und gebe ihm W3 tödliche Wunden.

Sezessionist, Astral Claws, Tyrant's Legion, Marauder, Ogryn, Elite, Nahkampf



Strategische und Taktische Listen

Alle Einheiten dieses Kill Teams mit dem Keyword <Astartes> haben Zugriff auf folgende Listen:

- KT Compendium Seite 28
- KT Badab War Seite 70

Alle Einheiten dieses Kill Teams mit dem Keyword <Tyran's Legion> haben Zugriff auf folgende Listen:

- KT Compendium Seite 41
- KT Badab War Seite 70

Ausrüstung

Einheiten mit dem Keyword <Tyran's Legion> beziehen ihre Ausrüstung aus dem KT:G auf Seite 42 (Ausrüstung der Imperialen Armee). Einheiten mit dem Schlüsselwort <Astartes> beziehen ihre Ausrüstung aus dem KT:BW auf Seite 61/62. Es gelten die normalen Begrenzung von 10 Ausrüstungspunkten, ebenso dürfen mit * gekennzeichnete Ausrüstungsgegenstände nur einmal ausgerüstet werden.

