

SOMMER-UPDATE SPACE MARINES

Für die Armeen des Adeptus Astartes sind neue Einheiten erschienen, und deren Datenblätter sind in diesem Update zu finden. Der Codex: Space Marines beschreibt, wie diese Einheiten als Teil eines Ordens aus jenem Buch eingesetzt werden können, sie stehen aber auch vielen anderen Space-Marine-Orden zur Verfügung.

BLOOD ANGELS

Den Blood Angels stehen die folgenden neuen Einheiten zur Verfügung:

- Captain in Phobos-Rüstung
- Librarian in Phobos-Rüstung
- Lieutenants in Phobos-Rüstung
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen des Schlüsselworts **<ORDEN>** durch **BLOOD ANGELS** (oder das Schlüsselwort eines Nachfolgers des Blood Angels, zum Beispiel **FLESH TEARERS**). Wenn du beispielsweise ein Infiltrator Squad in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass es dem Orden der Blood Angels angehören soll, so wird sein Schlüsselwort **<ORDEN>** zu **BLOOD ANGELS** und seine Fähigkeit *Infiltrator-Voxanlage* lautet dann: „Solange diese Einheit ein Modell mit Infiltrator-Voxanlage enthält und sich befreundete **BLOOD-ANGELS-PHOBOS-CAPTAIN**- oder **BLOOD-ANGELS-PHOBOS-LIEUTENANT**-Modelle auf dem Schlachtfeld befinden, gilt diese Einheit immer als in Reichweite von deren Fähigkeiten *Riten der Schlacht* und *Taktische Präzision* befindlich.“

Wenn du einen Librarian in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Blood Angels angehören soll, ändere den letzten Satz seiner Fähigkeit *Psioniker* wie folgt: „Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte der Disziplin der Verdunkelung (siehe Codex: Space Marines) oder zwei Psikräfte der Disziplin Sanguinarum (siehe Codex: Blood Angels).“

DARK ANGELS

Den Dark Angels stehen die folgenden neuen Einheiten zur Verfügung:

- Captain in Phobos-Rüstung
- Librarian in Phobos-Rüstung
- Lieutenants in Phobos-Rüstung
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen des Schlüsselworts **<ORDEN>** durch **DARK ANGELS** (oder das Schlüsselwort eines Nachfolgers des Dark Angels, zum Beispiel **ANGELS OF ABSOLUTION**). Wenn du beispielsweise einen Lieutenant in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Dark Angels angehören soll, so wird sein Schlüsselwort **<ORDEN>** zu **DARK ANGELS** und seine Fähigkeit *Taktische Präzision* lautet dann: „Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken durch Modelle in befreundeten **DARK-ANGELS**-Einheiten, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.“

Wenn du einen Captain in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Dark Angels angehören soll, ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen von „Captain“ durch „Master“ und das Schlüsselwort **CAPTAIN** durch **MASTER**.

Wenn du ein Infiltrator Squad in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass es dem Orden der Dark Angels angehören soll, ersetze das Schlüsselwort **CAPTAIN** in der Fähigkeit *Infiltrator-Voxanlage* auf dem Datenblatt durch **MASTER**.

Wenn du einen Librarian in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Dark Angels angehören soll, ersetze die Fähigkeit *Die keine Furcht kennen* durch *Innerer Zirkel* (siehe Codex: Dark Angels) und das Modell erhält das Fraktionsschlüsselwort **DEATHWING**. Ändere den letzten Satz seiner Fähigkeit *Psioniker* wie folgt: „Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte der Disziplin der Verdunkelung (siehe Codex: Space Marines) oder zwei Psikräfte der Disziplin Interromantie (siehe Codex: Dark Angels).“

SPACE WOLVES

Den Space Wolves stehen die folgenden neuen Einheiten zur Verfügung:

- Captain in Phobos-Rüstung
- Librarian in Phobos-Rüstung
- Lieutenants in Phobos-Rüstung
- Eliminator Squad
- Impulsor
- Incursor Squad
- Infiltrator Squad
- Invictor Tactical Warsuit
- Repulsor Executioner
- Suppressor Squad

Ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen des Schlüsselworts **<ORDEN>** durch **SPACE WOLVES**. Wenn du beispielsweise einen Impulsor in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Space Wolves angehören soll, so wird sein Schlüsselwort **<ORDEN>** zu **SPACE WOLVES** und seine Transportfähigkeit lautet dann: „Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 **SPACE-WOLVES-PRIMARIS-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**- oder **TYP-X-GRAVIS**-Modelle transportieren.“

Wenn du einen Captain in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Space Wolves angehören soll, ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen von „Captain“ durch „Wolf Lord“ und das Schlüsselwort **CAPTAIN** durch **WOLF LORD**. Ändere den Namen der Fähigkeit *Riten der Schlacht* zu *Jarl von Fenris*.

Wenn du einen Lieutenant in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Space Wolves angehören soll, ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen von „Lieutenant“ durch „Battle Leader“ und das Schlüsselwort **LIEUTENANT** durch **BATTLE LEADER**. Ändere den Namen der Fähigkeit *Taktische Präzision* zu *Huskarl des Jarls*.

Wenn du ein Infiltrator Squad in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass es dem Orden der Space Wolves angehören soll, ändere die Fähigkeit *Infiltrator-Voxanlage* wie folgt: „Solange diese Einheit ein Modell mit Infiltrator-Voxanlage enthält und sich befreundete **SPACE-WOLVES-PHOBOS-WOLF-LORD**- oder **SPACE-WOLVES-PHOBOS-BATTLE-LEADER**-Modelle auf dem Schlachtfeld befinden, gilt diese Einheit immer als in Reichweite von deren Fähigkeiten *Jarl von Fenris* und *Huskarl des Jarls* befindlich.“

Wenn du einen Librarian in Phobos-Rüstung in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Space Wolves angehören soll, ersetze auf dem Datenblatt jedes Vorkommen von „Librarian“ durch „Rune Priest“ ersetze das Schlüsselwort **LIBRARIAN** durch **RUNE PRIEST** und ersetze jedes Vorkommen von „Psischwert“ durch „Runenschwert“. Ändere den letzten Satz seiner Fähigkeit *Psioniker* wie folgt: „Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte der Disziplin der Verdunkelung (siehe Codex: Space Marines) oder zwei Psikräfte der Disziplin Tempestas (siehe Codex: Space Wolves).“

DEATHWATCH

Der Deathwatch stehen die folgenden neuen Einheiten zur Verfügung:

- Repulsor Executioner

Ersetze auf dem Datenblatt des Repulsor Executioners jedes Vorkommen des Schlüsselworts **<ORDEN>** durch **DEATHWATCH**. Wenn du beispielsweise einen Repulsor Executioner in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Orden der Deathwatch angehören soll, so wird sein Schlüsselwort **<ORDEN>** zu **DEATHWATCH** und seine Transportfähigkeit lautet dann: „Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 **DEATHWATCH-PRIMARIS-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **TYP-X-GRAVIS**-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-Modelle transportieren.“

FÄHIGKEITEN

Mehrere Einheiten auf den folgenden Seiten verfügen über eine oder mehrere der folgenden Fähigkeiten.

DIE KEINE FURCHT KENNEN

Die Space Marines des Adeptus Astartes stellen sich unerschrocken den größten Schrecken der Galaxis.

Wenn für diese Einheit ein Moraltest abgelegt wird, kannst du den Wurf wiederholen.

DISZIPLINierter BOLTERBESCHUSS

Für einen Space Marine ist der Bolter weit mehr als nur eine Waffe – er ist ein Instrument der göttlichen Natur der Menschheit, das Feinden den Tod und Verbündeten Erlösung bringt.

Ein Modell in dieser Einheit, das Schnellfeuer-Boltwaffen abfeuert, benutzt nicht die normalen Regeln für Schnellfeuerwaffen, sondern führt die doppelte Anzahl Attacken aus, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Das Ziel des Modells befindet sich innerhalb der halben Maximalreichweite der Waffe.
- Das Modell ist **INFANTERIE** und jedes Modell in seiner Einheit ist in deiner vorherigen Bewegungsphase stationär geblieben.
- Das Modell ist ein **TERMINATOR**, **BIKER**, **CENTURION** oder **DREAD-NOUGHT**.

Im Sinne dieser Fähigkeit ist eine Schnellfeuer-Boltwaffe jede Boltwaffe vom Typ Schnellfeuer. Eine Boltwaffe ist eine Waffe, deren Profil das Wort „Bolt“ enthält (Bolter, Boltgewehr, Sturmbolter, Kombibolter, Hurricane-Bolter usw.), und jede Reliquie, die eine Boltwaffe ersetzt (z. B. der Zorn des Primarchs). Regeln, die für Boltwaffen gelten, gelten auch für das Bolter-Profil von Kombiwaffen und das Bolter-Profil von Reliquien, die Kombiwaffen ersetzen.

STURMANGRIFF

Die Space Marines sind Elite-Stoßtruppen, die mit dem Zorn eines Blitzes zuschlagen. Wenige Gegner können ihrem Ansturm standhalten.

Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, angegriffen wird oder eine Heroische Intervention ausführt, addiere bis zum Ende des Zuges 1 zum Attackenwert der Modelle in dieser Einheit.



CAPTAIN IN PHOBOS-RÜSTUNG



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Captain in Phobos-Rüstung	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	3+
Ein Captain in Phobos-Rüstung ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhaftem Anstifter-Boltkarabiner; Kampfmesser; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Er hat einen Tarnmantel.									
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN		
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-		
Meisterhafter Anstifter-Boltkarabiner	30"	Sturm 1		4	-2	3	Diese Waffe kann eine CHARAKTERMODELL -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist.		
Kampfmesser	Nahkampf	Nahkampf		Träger	0	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.		
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-		
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-		
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)						Stählerner Stern: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.		
	Tarnmantel: Wenn dieses Modell von Deckung profitiert und eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen es abgehandelt wird, addiere 2 zum Schutzwurf statt 1.						Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken durch Modelle in befreundeten <ORDEN>-Einheiten, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.		
	Omni-Störer: Feindliche Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell aufgestellt werden.						Versteckte Position: Wenn du dieses Modell bei der Aufstellung aufstellst, kann es beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo es weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.		
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, CAPTAIN								



LIEUTENANTS IN PHOBOS-RÜSTUNG



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Lieutenant in Phobos-Rüstung	6"	2+	3+	4	4	5	4	8	3+
Diese Einheit besteht aus 1 Lieutenant in Phobos-Rüstung. Sie kann zusätzlich 1 Lieutenant in Phobos-Rüstung enthalten (Macht +4). Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhaftem Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesser-Paar; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat einen Gravschild.									
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN		
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-		
Meisterhafter Oculus-Boltkarabiner	24"	Schnellfeuer 1		4	0	2	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, profitiert das Ziel beim Schutzwurf nicht von Deckung.		
Schwere Boltpistole	12"	Pistole 1		4	-1	1	-		
Kampfmesser	Nahkampf	Nahkampf		Träger	0	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.		
Kampfmesser-Paar	Nahkampf	Nahkampf		Träger	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 zusätzlichen Treffer.		
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-		
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-		
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Beliebige Modelle können statt mit 1 Meisterhaften Oculus-Boltkarabiner, 1 Kampfmesser-Paar und 1 Boltpistole mit 1 Schwere Boltpistole und 1 Kampfmesser ausgerüstet sein. Ein solches Modell hat Rauchgranaten statt Gravschild und erhält das Schlüsselwort REIVER .								
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2) Gravschild: Ein Modell mit Gravschild kannst du bei der Aufstellung in geringer Höhe statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du dieses Modell am Ende einer deiner Bewegungsphasen beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo es weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist. Rauchgranaten: Wenn dieses Modell Rauchgranaten hat, kann es diese einmal pro Schlacht einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen dieses Modell abgehandelt wird.						Terrortruppen: Solange sich REIVER -Einheiten deiner Armee innerhalb von 3 Zoll um feindliche Einheiten befinden, ziehe vom Moralwert jeder solchen feindlichen Einheit 1 ab pro REIVER -Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 3 Zoll um die feindliche Einheit befindet (bis zu einem Maximum von -3). Helden der Kompanie: Bei der Aufstellung müssen alle Modelle dieser Einheit gleichzeitig aufgestellt werden, müssen aber nicht in Formation aufgestellt werden. Von da an wird jedes Modell als eigenständige Einheit behandelt. Taktische Präzision: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken durch Modelle in befreundeten <ORDEN> -Einheiten, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.		
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, LIEUTENANTS								



LIBRARIAN IN PHOBOS-RÜSTUNG



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Librarian in Phobos-Rüstung	6"	3+	3+	4	4	5	4	9	3+	
Ein Librarian in Phobos-Rüstung ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Psischwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Er hat einen Tarnmantel.										
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-			
Psischwert	Nahkampf	Nahkampf		Träger	-3	W3	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)						Tarnmantel: Wenn dieses Modell von Deckung profitiert und eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen es abgehandelt wird, addiere 2 zum Schutzwurf statt 1.			
	Versteckte Position: Wenn du dieses Modell bei der Aufstellung aufstellst, kann es beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo es weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.						Psimatrix: Wenn für dieses Modell ein Psibanntest abgelegt wird, um eine von einem feindlichen Modell innerhalb von 12 Zoll manifestierte Psikraft zu bannen, addiere 1 auf den Wurf.			
PSIONIKER	Dieses Modell kann in deiner Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft Schmetterschlag und zwei Psikräfte der Disziplin der Verdunkelung (siehe Codex: Space Marines).									
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>									
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, PSIONIKER, LIBRARIAN									



INFILTRATOR SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+	
Diese Einheit besteht aus 1 Infiltrator Sergeant und 4 Infiltrators. Sie kann zusätzlich bis zu 5 Infiltrators enthalten (Macht +5). Statt 1 Infiltrator kann sie 1 Infiltrator Helix Adept enthalten. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schützen-Boltkarabiner; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat Rauchgranaten.										
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-			
Schützen-Boltkarabiner	24"	Schnellfeuer 1		4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, wird das Ziel bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 automatisch getroffen und verwundet (führe keinen Verwundungswurf durch).			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Wenn diese Einheit keinen Infiltrator Helix Adept enthält, kann 1 Infiltrator zusätzlich eine Infiltrator-Voxanlage haben.									
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)						Helix-Adept: Am Ende deiner Bewegungsphase kann der Infiltrator Helix Adept dieser Einheit die Einheit medizinisch versorgen. Wenn diese Einheit Modelle enthält, die Lebenspunkte verloren haben, wähle eines davon; es erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Enthält diese Einheit keine solchen Modelle, aber wurden Modelle der Einheit in der Schlacht zerstört, wirf einen W6; bei 5+ kannst du ein zerstörtes Modell dieser Einheit auf das Schlachtfeld zurückbringen. Es hat 1 Lebenspunkt und muss innerhalb von 3 Zoll um den Infiltrator Helix Adept dieser Einheit und in Einheitenformation platziert werden (kann das Modell nicht platziert werden, kehrt es nicht auf das Schlachtfeld zurück). Bei 4 oder weniger kann der Infiltrator Helix Adept dieser Einheit in diesem Zug nicht schießen, da er die Gensaat des gefallenen Kriegers birgt. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug medizinisch versorgt werden.			
	Versteckte Positionen: Wenn du diese Einheit bei der Aufstellung aufstellst, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.									
	Kampftrupps: Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie bei der Aufstellung, bevor Einheiten aufgestellt werden, in zwei Einheiten aus je 5 Modellen geteilt werden.									
	Omni-Störer: Feindliche Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.									
	Infiltrator-Voxanlage: Solange diese Einheit ein Modell mit Infiltrator-Voxanlage enthält und sich befreundete <ORDEN>-PHOBOS-CAPTAIN- oder <ORDEN>-PHOBOS-LIEUTENANT-Modelle auf dem Schlachtfeld befinden, gilt diese Einheit immer als in Reichweite von deren Fähigkeiten <i>Riten der Schlacht</i> und <i>Taktische Präzision</i> befindlich.						Rauchgranaten: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit ihre Rauchgranaten einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen diese Einheit abgehandelt wird.			
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>									
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD									



INCURSOR SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Incursor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Incursor Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Diese Einheit besteht aus 1 Incursor Sergeant und 4 Incursors. Sie kann zusätzlich bis zu 5 Incursors enthalten (Macht +5). Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesser-Paar; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat Rauchgranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Oculus-Boltkarabiner	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, profitiert das Ziel beim Schutzwurf nicht von Deckung.			
Kampfmesser-Paar	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 zusätzlichen Treffer.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• 1 Incursor kann zusätzlich eine Impulssprengladung haben.								
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)					Kampftrupps: Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie bei der Aufstellung, bevor Einheiten aufgestellt werden, in zwei Einheiten aus je 5 Modellen geteilt werden.			
	Impulssprengladung: In deiner Bewegungsphase kann ein einzelnes Modell deiner Armee, das eine Impulssprengladung hat, die noch nicht scharf gemacht wurde, diese scharf machen. Platziere an einem beliebigen Punkt der Bewegung des Modells eine Scharfe Impulssprengladung innerhalb von 1 Zoll um das Modell, weiter entfernt als 3 Zoll von feindlichen Modellen und weiter entfernt als 6 Zoll von anderen Scharfen Impulssprengladungen. Bewegt sich eine feindliche Einheit auf 3 Zoll oder näher an die Scharfe Impulssprengladung, wirf einen W6; bei 2+ erleidet die feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen. Ist die Einheit ein FAHRZEUG, erleidet sie stattdessen W3+1 tödliche Verwundungen. Danach wird die Scharfe Impulssprengladung aus dem Spiel genommen.					Versteckte Positionen: Wenn du diese Einheit bei der Aufstellung aufstellst, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.			
	Die Scharfe Impulssprengladung wird durch das entsprechende Modell dargestellt, dies zählt aber für alle Regelbelange nicht als ein Modell.					Multispektraler Auspexapparat: Wenn du eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe eines Modells dieser Einheit abhandelst, ignoriere Modifikatoren auf den Trefferwurf und auf die Ballistische Fertigkeit.			
						Rauchgranaten: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit ihre Rauchgranaten einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen diese Einheit abgehandelt wird.			
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, INCURSOR SQUAD								



INVICTOR TACTICAL WARSUIT

SCHADEN

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	ÜBRIGE LP	B	KG	BF
Invictor Tactical Warsuit	★	★	★	7	6	13	4	8	3+	7-13+	10"	3+	3+
Ein Invictor Tactical Warsuit ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Fragmentsturm-Granatwerfer; Schwerem Bolter; Incendium-Kanone; 2 Eisenhagel-Maschinengewehren; Invictor-Faust.										4-6	8"	4+	4+
										1-3	6"	5+	5+
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN						
Eisenhagel-Maschinengewehr	36"	Schwer 3		4	-1	1	-						
Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone	48"	Schwer 6		7	-1	2	-						
Fragmentsturm-Granatwerfer	18"	Sturm W6		4	0	1	-						
Incendium-Kanone	12"	Schwer 2W6		5	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.						
Schwerer Bolter	36"	Schwer 3		5	-1	1	-						
Invictor-Faust	Nahkampf	Nahkampf		x2	-3	3	-						
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell kann statt mit 1 Incendium-Kanone mit 1 Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone ausgerüstet sein.												
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2) Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.						Versteckte Position: Wenn du dieses Modell bei der Aufstellung aufstellst, kann es beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo es weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist. Schwere Nahbereichswaffe: Solange sich dieses Modell innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten befindet, hat sein Schwerer Bolter den Typ Pistole 3.						
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>												
SCHLÜSSELWÖRTER	FAHRZEUG, INVICTOR TACTICAL WARSUIT												



SUPPRESSOR SQUAD

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Suppressor	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	
Suppressor Sergeant	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+	
Diese Einheit besteht aus 1 Suppressor Sergeant und 2 Suppressors. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Beschleuniger-Maschinenkanone; Boltpistole; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat einen Gravschirm.										
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Beschleuniger-Maschinenkanone	48"	Schwer 2		7	-2	2	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)						Nebelwerfer: Einmal pro Schlacht kann der Suppressor Sergeant dieser Einheit seinen Nebelwerfer einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen diese Einheit abgehandelt wird.			
	Gravschirm: Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit in geringer Höhe statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende einer deiner Bewegungsphasen beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist.						Sperrfeuer: Wenn ein feindliches Modell durch eine Attacke mit einer Beschleuniger-Maschinenkanone eines Modells dieser Einheit zerstört wird, kann die Einheit des feindlichen Modells in diesem Zug kein Abwehrfeuer geben.			
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>									
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, SPRUNGMODUL, PRIMARIS, FLIEGEN, SUPPRESSOR SQUAD									



ELIMINATOR SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+
Diese Einheit besteht aus 1 Eliminator Sergeant und 2 Eliminators. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolt-Scharfschützengewehr; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat einen Tarnumhang.									
WAFFE	REICHW.	TYP		S	DS	SW	FÄHIGKEITEN		
Anstifter-Boltkarabiner	24"	Sturm 1		4	-1	2	Diese Waffe kann eine CHARAKTERMODELL -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist.		
Bolt-Scharfschützengewehr	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.						Diese Waffe kann Einheiten als Ziel wählen, die für den Träger nicht sichtbar sind, und kann eine CHARAKTERMODELL -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 2 zum Trefferwurf und das Ziel profitiert beim Schutzwurf nicht von Deckung.		
- Executor-Geschoss	36"	Schwer 1		5	-1	1	Diese Waffe kann eine CHARAKTERMODELL -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist. Diese Waffe kann eine CHARAKTERMODELL -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, verursacht ein Verwundungswurf von 6+ zusätzlich zu allem anderen Schaden 1 tödliche Verwundung.		
- Hyper-Schrapnellgeschoss	36"	Schwer W3		5	0	1			
- Mortis-Geschoss	36"	Schwer 1		5	-2	W3			
Boltpistole	12"	Pistole 1		4	0	1	-		
Präzisionslaser	36"	Schwer 1		8	-3	3	-		
Fragmentgranaten	6"	Granate W6		3	0	1	-		
Sprenggranaten	6"	Granate 1		6	-1	W3	-		
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none">Der Eliminator Sergeant kann statt mit 1 Bolt-Scharfschützengewehr mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Anstifter-Boltkarabiner; 1 Präzisionslaser.Alle Eliminators können statt mit 1 Bolt-Scharfschützengewehr mit 1 Präzisionslaser ausgerüstet sein.								
FÄHIGKEITEN	Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)						Deckungsfeuer: Wenn der Eliminator Sergeant dieser Einheit im Zug deines Gegners zum ersten Mal mit einem Anstifter-Boltkarabiner Abwehrfeuer gibt, kann sich diese Einheit, nachdem ihr Abwehrfeuer abgehandelt ist, wie in deiner Bewegungsphase bewegen (sie kann dabei nicht vorrücken).		
	Tarnmantel: Wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen ein Modell dieser Einheit abgehandelt wird, das von Deckung profitiert, addiere 2 zum Schutzwurf statt 1.								
	Ziele zuweisen: Statt in deiner Fernkampfphase zu schießen, kann der Eliminator Sergeant dieser Einheit seinem Trupp Ziele zuweisen. Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Trefferwurf und zum Verwundungswurf, wenn du eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe eines Modells dieser Einheit abhandelst.						Versteckte Positionen: Wenn du diese Einheit bei der Aufstellung aufstellst, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.		
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD								



REPULSOR EXECUTIONER

SCHADEN

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Repulsor Executioner	★	6+	★	8	8	16	★	9	3+

ÜBRIGE LP	B	BF	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	W6
1-4	3"	5+	1

Ein Repulsor Executioner ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: 2 Fragmentsturm-Granatwerfern; Schwerer Sturmgatlingkanone; Makro-Plasmabrenner; 2 Sturmboltern; Schwerem Zwillingbolter; Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr. Er hat Abfangwerfer.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	-1	1	-
Fragmentsturm-Granatwerfer	18"	Sturm W6	4	0	1	-
Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr	36"	Schwer 6	4	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 1 zum Trefferwurf, wenn das Ziel FLIEGEN kann; anderenfalls ziehe 1 vom Trefferwurf ab.
Icarus-Raketenmagazin	24"	Schwer W3	7	-1	2	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 1 zum Trefferwurf, wenn das Ziel FLIEGEN kann; anderenfalls ziehe 1 vom Trefferwurf ab.
Makro-Plasmabrenner	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	36"	Schwer W6	8	-4	1	-
- Überladung	36"	Schwer W6	9	-4	2	Für jeden Trefferwurf von 1 für Attacken mit dieser Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Schwere Sturmgatlingkanone	30"	Schwer 12	5	-1	1	-
Schwerer Zerstörerlaser	72"	Schwer 2	10	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, zählt ein Schadenswurf von 1 oder 2 als 3.
Schwerer Zwillingbolter	36"	Schwer 6	5	-1	1	-
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> Dieses Modell kann statt mit 1 Makro-Plasmabrenner mit 1 Schweren Zerstörerlaser ausgerüstet sein. Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein. Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein. 					
FÄHIGKEITEN	<p>Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)</p> <p>Aquilon-Optik: Wenn sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase nicht bewegt oder weniger als seinen halben Bewegungswert weit bewegt, kann es seinen Schweren Zerstörerlaser oder Makro-Plasmabrenner in der folgenden Fernkampfphase zweimal abfeuern (die Waffe muss beide Male dieselbe Einheit als Ziel wählen).</p> <p>Repulsor-Feld: Wenn Einheiten mit dieser Fähigkeit als Ziel eines Angriffs gewählt werden, ziehe 2 vom Angriffswurf ab.</p> <p>Schwebepanzer: Entfernungen werden immer von und zum Rumpf dieses Modells gemessen.</p> <p>Macht des Maschinengeistes: Dieses Modell erleidet nicht den Abzug dafür, dass es sich bewegt und Schwere Waffen abfeuert.</p> <p>Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor Modelle aussteigen und bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.</p> <p>Abfangwerfer: Statt in deiner Fernkampfphase zu schießen, kann dieses Modell seine Abfangwerfer einsetzen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen dieses Modell abgehandelt wird.</p>					
TRANSPORTER	Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 <ORDEN>-PRIMARIS-INFANTERIE-Modellen. Jedes TYP-X-GRAVIS-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein. Es kann keine SPRUNGMODUL-Modelle transportieren.					
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>					
SCHLÜSSELWÖRTER	FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER					



IMPULSOR

SCHADEN

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	BF	A
6-11+	14"	3+	3
3-5	7"	4+	W3
1-2	4"	5+	1

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Impulsor	*	6+	*	7	7	11	*	8	3+

Ein Impulsor ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: 2 Sturmboltern.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
-------	---------	-----	---	----	----	-------------

Bellicatus-Raketenmagazin Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.

- Sprengraketen 48" Schwer 1 8 -2 W6 -

- Fragmentraketen 48" Schwer W6 4 0 1 -

- Icarus-Raketen 48" Schwer W3 7 -1 W3

Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 1 zum Trefferwurf, wenn das Ziel **FLIEGEN** kann; anderenfalls ziehe 1 vom Trefferwurf ab.

Eisenhagel-Himmelsschlaglafette 36" Schwer 6 4 -1 1

Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 1 zum Trefferwurf und 1 zum Verwundungswurf, wenn das Ziel **FLIEGEN** kann; anderenfalls ziehe 1 vom Trefferwurf ab.

Eisenhagel-Maschinengewehr 36" Schwer 3 4 -1 1 -

Fragmentsturm-Granatwerfer 18" Sturm W6 4 0 1 -

Sturmbolter 24" Schnellfeuer 2 4 0 1 -

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann statt mit 2 Sturmboltern mit 2 Fragmentsturm-Granatwerfern ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann eine Schildkuppel oder eine Orbitale Voxanlage haben oder mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bellicatus-Raketenmagazin; 1 Eisenhagel-Himmelsschlaglafette.

FÄHIGKEITEN

Die keine Furcht kennen, Disziplinierter Bolterbeschuss, Sturmangriff (Seite 2)

Schwebepanzer: Entfernungen werden immer von und zum Rumpf dieses Modells gemessen.

Repulsor-Feld: Wenn Einheiten mit dieser Fähigkeit als Ziel eines Angriffs gewählt werden, ziehe 2 vom Angriffswurf ab.

Sturmfahrzeug: Nachdem sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase bewegt hat und falls es nicht vorgerückt ist, können von ihm transportierte Einheiten aussteigen. Einheiten, die dies tun, dürfen in diesem Zug nicht gewählt werden, um anzugreifen.

Schildkuppel: Ein Modell mit Schildkuppel hat einen Rettungswurf von 4+.

Orbitale Voxanlage: In deiner Fernkampfphase darf ein einzelnes Modell deiner Armee, das eine Orbitale Voxanlage hat, die in dieser Schlacht noch nicht eingesetzt wurde, diese einsetzen, um ein orbitales Bombardement anzufordern. Wenn es dies tut, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld und wirf für jede Einheit innerhalb von W6 Zoll um den Punkt einen W6; ziehe 1 ab, falls du für eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit würfelst. Bei 4+ erleidet die Einheit, für die gewürfelt wird, W3 tödliche Verwundungen.

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor Modelle aussteigen und bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 <ORDEN>-**PRIMARIS-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-oder **TYP-X-GRAVIS**-Modelle transportieren.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER

FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, IMPULSOR

PUNKTWERTE

Für Partien, bei denen Punktwerte benutzt werden, findest du die Punktkosten für die Modelle und alle neuen Ausrüstungsgegenstände hier. Beachte, dass bei Orden mit abweichenden Einheitenennamen zur Ermittlung der Punkte die ursprünglichen Einheitenennamen benutzt werden. Für einen Master in Phobos-Rüstung findest du beispielsweise die Punkte im Eintrag des Captains in Phobos-Rüstung.

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Captain in Phobos-Rüstung	1	90
Eliminator Squad	3	18
Impulsor	1	75
Incursor Squad	5-10	19
Infiltrator Squad	5-10	22 (Infiltrator Helix Adept: 32)
Invictor Tactical Warsuit	1	90
Librarian in Phobos-Rüstung	1	90
Lieutenant in Phobos-Rüstung	1-2	75
Repulsor Executioner	1	215
Suppressor Squad	3	18

FERNKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Anstifter-Boltkarabiner	5
Bellicatus-Raketenmagazin	17
Beschleuniger-Maschinenkanone	10
Bolt-Scharfschützengewehr	3
Eisenhagel-Himmelsschlaglafette	5
Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone	20
Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr	10
Incendium-Kanone	15
Meisterhafter Anstifter-Boltkarabiner	6
Meisterhafter Oculus-Boltkarabiner	4
Oculus-Boltkarabiner	0
Präzisionslaser	15
Schützen-Boltkarabiner	0
Schwerer Zerstörerlaser	40

NAHKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Invictor-Faust	0
Kampfmesser-Paar	0
Psischwert	8

WEITERE AUSTRÜSTUNG	
GEGENSTAND	PUNKTE PRO GEGENSTAND
Gravschirm	2
Impulssprengladung	10
Infiltrator-Voxanlage	10
Orbitale Voxanlage	18
Rauchgranaten	0
Schildkuppel	18
Tarnmantel	3