

The background of the cover is a dynamic, high-action scene. A central figure, a Space Marine, is shown in a three-quarter view, facing slightly to the right. He is wearing blue and red armor, with a red helmet featuring a skull emblem and glowing green eyes. He is holding a large, detailed assault rifle. The background is filled with other Space Marines in various poses, some appearing to be in combat or moving through a hazy, orange-tinted environment. The overall lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of intensity and scale.

WARHAMMER
40,000

WARHAMMER
LEGENDS
SPACE MARINES

WARHAMMER LEGENDS

Im Laufe der Jahre haben viele Fans von Warhammer 40.000 große Sammlungen von Miniaturen für ihre Warhammer-40.000-Spiele zusammengetragen. Heute sind einige dieser klassischen Modelle nicht mehr erhältlich und aktuelle Veröffentlichungen führen ihre Regeln nicht mehr auf. Damit du weiterhin deine Miniaturen auf das Schlachtfeld führen kannst, werden ihre Regeln hier als Warhammer Legends präsentiert.

Auf den folgenden Seiten findest du Datenblätter und zusätzliche Ausrüstungsoptionen. In Verbindung mit den Datenblättern im Codex: Space Marines und seinen Erweiterungen ermöglichen diese dir, bestimmte legendäre Modelle in deinen Spielen einzusetzen. Manche Datenblätter in diesem Dokument enthalten Schlüsselwörter in spitzen Klammern – die Regeln, durch welche Schlüsselwörter diese ersetzt werden können, befinden sich im Codex: Space Marines.

Die hier präsentierten Regeln können in jeder Art von Spiel verwendet werden – frei, erzählerisch oder ausgewogen – und es sind vollständige Punktkosten vorhanden, um eure Streitmächte ausgewogen zu gestalten.

Warhammer Legends wird nicht Teil unserer laufenden Ausgewogenheitsüberprüfungen für das allgemeine Warhammer 40.000 sein – und wir empfehlen Legends-Einheiten nicht für wettbewerbsorientierte Veranstaltungen. Das bedeutet, dass Eventorganisatoren und Teilnehmer leicht garantieren können, dass alles, womit sie spielen, für alle gleichermaßen verfügbar ist und dem gleichen strengen Spieltestprozess unterzogen wurde.

Natürlich können die Organisatoren auch festlegen, dass Legends-Regeln eingeschlossen sind, wenn sie das möchten, wodurch das vollständige klassische Sortiment bei ihrem Event eingesetzt werden kann.

AUSRÜSTUNGLISTEN DER SPACE MARINES

Manche der Einheiten auf den folgenden Seiten beziehen sich auf eine oder mehrere der folgenden Ausrüstungslisten (beispielsweise Kombi Waffen). Wo dies der Fall ist, darf die Einheit beliebige Gegenstände von den entsprechenden folgenden Listen wählen.

PISTOLEN

- Boltpistole
- Gravpistole
- Plasmapistole

SPEZIALWAFFEN

- Flammenwerfer
- Gravstrahler
- Melter
- Plasmawerfer

NAHKAMPFWAFFEN

- Energieaxt
- Energiefaust
- Energiehammer
- Energieklaue
- Energielanze
- Energieschwert
- Energiestreitkolben
- Kettenschwert

KOMBIWAFFEN

- Kombi-Flammenwerfer
- Kombi-Gravstrahler
- Kombi-Melter
- Kombi-Plasmawerfer
- Sturmbolter

SERGEANT-WAFFEN

- Boltpistole
- Gravpistole
- Plasmapistole
- Energieaxt
- Energiefaust
- Energiehammer
- Energieklaue
- Energieschwert
- Energiestreitkolben
- Kettenschwert
- Bolter*
- Kombi-Flammenwerfer*
- Kombi-Gravstrahler*
- Kombi-Melter*
- Kombi-Plasmawerfer*
- Sturmbolter*

* Ein Modell kann nicht mit mehr als einer dieser Waffen ausgerüstet sein.

DATENBLÄTTER

  RHINO PRIMARIS										SCHADEN Manche Profilverte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:			
NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	ÜBRIGE LP	B	BF	A
Rhino Primaris	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+	6-10+	12"	3+	3
Ein Rhino Primaris ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Zwillingplasmawerfer. Es hat eine Orbitale Voxanlage.										3-5	6"	4+	W3
										1-2	3"	5+	1
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN							
Suchkopfrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	Der Träger kann mit jeder Suchkopfrakete, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.							
Zwillingplasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.												
- Standard	24"	Schnellfeuer 2	7	-3	1	-							
- Überladung	24"	Schnellfeuer 2	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.							
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.												
FÄHIGKEITEN	<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Nebelwerfer: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell seine 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 dieses Modell abgehandelt wird.</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 W3 tödliche Verwundungen.</p> <p>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.</p> <p>Autoreparatur: Wenn dieses Modell Lebenspunkte verloren hat, kannst du zu Beginn deines Zuges einen W6 werfen; bei einer 6 erhält dieses Modell 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.</p> <p>Servoschädel-Verteiler: Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase einen der folgenden Effekte:</p> <p><i>Zielerfassungsdatenschädel:</i> Wähle eine befreundete <ORDEN>-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell. Addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Trefferwurf, wenn Attacken von Modellen der gewählten Einheit abgehandelt werden.</p> <p><i>Reparaturschädel:</i> Wähle ein befreundetes <ORDEN>-FAHRZEUG-Modell innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit. Das Modell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.</p> <p><i>Voxschädel:</i> Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase 1 vom Ergebnis ab, wenn ein Moraltest für eine befreundete <ORDEN>-Einheit innerhalb von 12 Zoll abgelegt wird.</p>												
TRANSPORTER	Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 <ORDEN> -INFANTERIE-Modellen. Es kann keine SPRUNGMODUL -, TERMINATOR -, PRIMARIS - oder CENTURION -Modelle transportieren.												
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>												
SCHLÜSSELWÖRTER	FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO PRIMARIS												





LAND RAIDER EXCELSIOR

SCHADEN

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

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Land Raider Excelsior	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

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

Ein Land Raider Excelsior ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Gravkanone und Gravverstärker; 2 Zwillinglaserkanonen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Gravkanone und Gravverstärker	24"	Schwer 4	5	-3	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit mit einem Rüstungswurfwert von 3+ oder besser abhandelst, hat diese Waffe bei dieser Attacke einen Schadenswert von W3.
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Es kann nur ein Plasmawerferprofil gewählt werden.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Für jeden Trefferwurf von 1 für Attacken mit dieser Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Multimeter	24"	Schwer 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Suchkopfrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	Der Träger kann mit jeder Suchkopfrakete, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.
Zwillinglaserkanone	48"	Schwer 2	9	-3	W6	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN
<ul style="list-style-type: none"> • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Multimeter ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Excelsior-Kombi-Plasmawerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN	
<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Aquila-Aegisfeld: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.</p> <p>Data-Auguren: Wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe dieses Modells abgehandelt wird, während es sich innerhalb von 24 Zoll um mindestens ein befreundetes <ORDEN>-RHINO-PRIMARIS-Modell befindet, addiere 1 zum Trefferwurf.</p> <p>Nebelwerfer: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell seine 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 dieses Modell abgehandelt wird.</p>	<p>Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von Modellen in befreundeten <ORDEN>-Einheiten, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.</p> <p>Macht des Maschinengeistes: Dieses Modell erleidet keinen Abzug auf Trefferwürfe für das Bewegen und Abfeuern von Schweren Waffen.</p> <p>Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst und bevor Passagiere aussteigen. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.</p>

TRANSPORTER
Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 10 <ORDEN>-INFANTERIE-Modellen. Jedes SPRUNGMODUL- oder TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein, und jedes CENTURION-Modell nimmt den Platz von 3 anderen Modellen ein. Es kann keine PRIMARIS-Modelle transportieren.

FRAKTION
IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER
FAHRZEUG, LAND RAIDER, TRANSPORTER, LAND RAIDER EXCELSIOR

**3**
MACHT

IMPERIAL SPACE MARINE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	4	4	4	3	8	3+
Ein Imperial Space Marine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Desintegrations-Kombibolter; Desintegrationspistole; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Nur ein einzelnes IMPERIAL-SPACE-MARINE -Modell darf in deiner Armee enthalten sein.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Desintegrations-Kombibolter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.								
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
- Desintegrationsstrahler	18"	Schnellfeuer 1	5	-3	W6	-			
Desintegrationspistole	9"	Pistole 1	5	-3	W6	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIAL SPACE MARINE								



5
MACHT

CHAPLAIN

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Chaplain auf Bike	14"	2+	3+	4	5	5	3	9	3+
Ein Chaplain auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Crozius Arcanum; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	-			
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Energiefaust; 1 Waffe von der Liste <i>Kombiwaffen</i> ; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i> .								
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)			Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.					
	Spirituelle Führung: Befreundete <ORDEN>-Einheiten können den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.			Rosarius: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.					
PRIESTER	Dieses Modell kennt die Litanei des Hasses (siehe unten) und eine der Litaneien der Schlacht (siehe Codex: Space Marines). Zu Beginn der Schlachtrunde kann dieses Modell eine Litanei rezitieren, die es kennt und die in dieser Schlachtrunde noch von keinem befreundeten Modell rezitiert wurde. Wirf einen W6; bei 3+ wirkt die Litanei inspirierend und ihr Effekt tritt bis zum Ende der Schlachtrunde ein.								
	Litanei des Hasses: Wenn diese Litanei inspirierend wirkt, kannst du für Attacken mit Nahkampfwaffen von Modellen in befreundeten <ORDEN>-Einheiten Trefferwürfe wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN								



LIBRARIAN

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Librarian auf Bike	14"	3+	3+	4	5	5	3	9	3+
Ein Librarian auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Psistab; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Psiaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	W3	-			
Psischwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	-			
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombi-waffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>. Dieses Modell kann statt mit 1 Psistab mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Psiaxt; 1 Psischwert. 								
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.			
	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 <i>die</i> Psikraft <i>Schmetterschlag</i> und zwei Psikräfte der Disziplin Librarius (siehe Codex: Space Marines).								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, LIBRARIAN								



TECHMARINE

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Techmarine auf Bike	14"	3+	2+	4	5	5	3	8	2+	
Ein Techmarine auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Energieaxt; Servoarm; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.										
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN				
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-				
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-				
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.				
Konversionsstrahler	42"	Schwer W3	6	0	1	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abgehandelt wird, die sich nicht innerhalb ihrer halben Reichweite befindet, ist für diese Attacke der Stärkewert dieser Waffe 8, der DS -1 und der SW 2.				
Plasmaschneider	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.									
- Standard	12"	Sturm 1	7	-3	1	-				
- Überladung	12"	Sturm 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.				
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-				
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	1	-				
Servoarm	Nahkampf	Nahkampf	x2	-2	3	Wenn der Träger kämpft, kann er mit jedem Servoarm nicht mehr als 1 Attacke ausführen. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.				
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-				
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-				
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> • Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombiwaffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>. • Dieses Modell kann statt mit 1 Energieaxt mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Waffe von der Liste <i>Nahkampfwaffen</i>. • Wenn dieses Modell nicht mit einem Servoharnisch ausgerüstet ist, kann es mit 1 Konversionsstrahler anstatt mit 1 Servoarm ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit einem Servoharnisch ausgerüstet sein (Macht +1). Ein Servoharnisch besteht aus: 1 Flammenwerfer; 1 Plasmaschneider; 1 Servoarm. 									
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines) Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.				Segen des Ommissiah: Am Ende deiner Bewegungsphase kann dieses Modell ein einzelnes befreundetes <ORDEN>-FAHRZEUG -Modell innerhalb von 1 Zoll reparieren. Das reparierte Modell erhält bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück. Jedes Modell kann nur einmal pro Zug repariert werden.					
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>									
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, TECHMARINE									

4
MACHT

APOTHECARY

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Apothecary auf Bike	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+
Ein Apothecary auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistolet; Zwillingbolter; Kettenschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Kettenschwert	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	<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Nartheicum: Am Ende deiner Bewegungsphase kann dieses Modell eine einzelne befreundete <ORDEN>-INFANTERIE- oder <ORDEN>-BIKER-Einheit innerhalb von 3 Zoll medizinisch versorgen. Wenn die Einheit Modelle enthält, die Lebenspunkte verloren haben, wähle eines davon; es erhält W3 verlorene Lebenspunkte zurück. Enthält die Einheit keine solchen Modelle, aber wurden Modelle der Einheit in der Schlacht zerstört, wirf einen W6; bei 4+ kannst du ein zerstörtes Modell der Einheit auf das Schlachtfeld zurückbringen. Es hat 1 Lebenspunkt und muss innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell und in Einheitenformation platziert werden (kann das Modell so nicht platziert werden, kehrt es nicht auf das Schlachtfeld zurück). Bei 3 oder weniger kann dieses Modell in diesem Zug nicht schießen, nicht angreifen und nicht kämpfen, da es die Gensaat des gefallenen Kriegers birgt. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug medizinisch versorgt werden.</p> <p>Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p>								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, APOTHECARY								

5
MACHT

COMPANY ANCIENT

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Company Ancient auf Bike	14"	3+	3+	4	5	5	3	8	3+
Ein Company Ancient auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Kettenschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombiwaffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Nahkampfwaffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>. 								
FÄHIGKEITEN	<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Astartes-Banner: Addiere 1 zum Moralwert von <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens einen befreundeten <ORDEN>-Ancient befinden. Wenn ein <ORDEN>-INFANTERIE- oder <ORDEN>-BIKER-Modell innerhalb von 6 Zoll um mindestens einen befreundeten <ORDEN>-Ancient zerstört wird, wirf einen W6, bevor du das Modell aus dem Spiel entfernst. Bei 4+ kann das Modell entweder wie in deiner Fernkampfphase mit einer seiner Fernkampfwaffen schießen oder wie in der Nahkampfphase mit einer seiner Nahkampfwaffen eine einzelne Attacke ausführen.</p> <p>Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p>								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, COMPANY ANCIENT								

5
MACHT

COMPANY CHAMPION

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Company Champion on Bike	14"	2+	3+	4	5	5	4	8	3+

Ein Company Champion auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Meisterhaftem Energieschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Er hat einen Parierschild.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Meisterhaftes Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	2	-
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

FÄHIGKEITEN

Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)

Ehre oder Tod: Dieses Modell muss eine Heroische Intervention durchführen, wenn es dazu in der Lage ist. Es kann eine Heroische Intervention durchführen, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 6 Zoll um es befinden (statt innerhalb von 3 Zoll) und unter den feindlichen Einheiten **CHARAKTERMODELLE** sind, und es kann sich dabei bis zu 6 Zoll weit (statt bis zu 3 Zoll weit) bewegen, sofern es diese Bewegung näher am nächsten feindlichen **CHARAKTERMODELL** beendet.

Kriegerische Überlegenheit: Wenn sich dieses Modell zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 1 Zoll um feindliche **CHARAKTERMODELLE** befindet, kann es in dieser Nahkampfphase zuerst kämpfen, auch wenn es nicht angegriffen hat. Wenn der Gegner Einheiten hat, die angegriffen haben oder eine ähnliche Fähigkeit haben, wählt abwechselnd Einheiten, um mit ihnen zu kämpfen, beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist.

Überragender Zweikämpfer: Wenn du eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieses Modells gegen eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit abhandelst, kannst du den Trefferwurf wiederholen und den Verwundungswurf wiederholen.

Parierschild: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER

BIKER, CHARAKTERMODELL, COMPANY CHAMPION



5
MACHT

COMPANY VETERANS

AUF BIKES

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Space Marine Veteran Biker	14"	3+	3+	4	5	2	2	8	3+
Veteran Biker Sergeant	14"	3+	3+	4	5	2	3	9	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Veteran Biker Sergeant und 1 Space Marine Veteran Biker. Sie kann zusätzlich bis zu 3 Space Marine Veteran Bikers (**Macht +7**) enthalten. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Kettenschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Kettenschwert	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	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Veteran Biker Sergeant kann statt mit 1 Boltpistole und 1 Kettenschwert mit bis zu 2 Waffen von der Liste *Sergeant-Waffen* ausgerüstet werden.
- Beliebige Space Marine Veteran Bikers können statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Sturmschild; 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen*; 1 Waffe von der Liste *Pistolen*.
- Beliebige Space Marine Veteran Bikers können statt mit 1 Kettenschwert mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Sturmschild; 1 Waffe von der Liste *Kombiwaffen*; 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen*; 1 Waffe von der Liste *Pistolen*; 1 Waffe von der Liste *Spezialwaffen*.

FÄHIGKEITEN

Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)

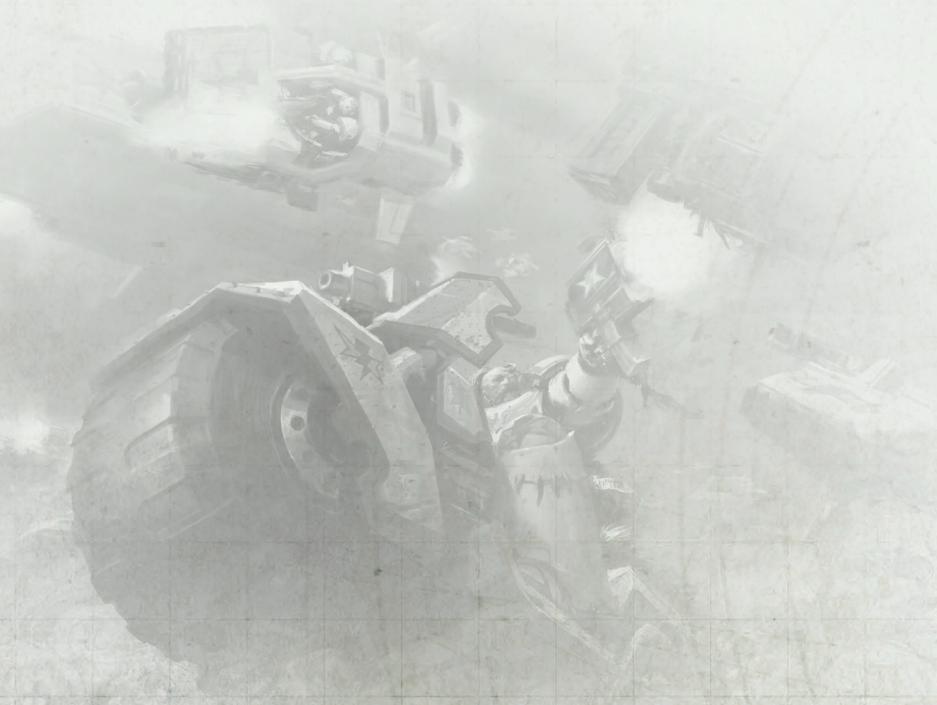
Command-Squad-Leibwache: Wenn ein befreundetes <ORDEN>-CHARAKTERMODELL innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke gegen es Lebenspunkte verlieren würde, kann diese Einheit versuchen, die Attacke abzufangen. Wirf einen W6; bei 2+ verliert das Modell die Lebenspunkte nicht und diese Einheit erleidet für jeden der Lebenspunkte 1 tödliche Verwundung. Pro Attacke darf nur ein Versuch unternommen werden, sie abzufangen.

Turboboost: Wenn diese Einheit vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf den Bewegungswert ihrer Modelle, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.

Sturmschild: Ein Modell mit einem Sturmschild hat einen Rettungswurf von 3+.

FRAKTION IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER BIKER, COMPANY VETERANS



3
MACHT

HONOUR GUARD

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Honour Guard	6"	3+	3+	4	4	2	2	9	2+
Diese Einheit besteht aus 2 Honour Guards. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolter; Energieaxt; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Ehrenklinge	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	W3	-			
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	1	-			
Energielanze	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-			
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-			
Energistreitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> • Beliebige Modelle können statt mit 1 Energieaxt mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Ehrenklinge; 1 Energieschwert; 1 Energistreitkolben. 								
FÄHIGKEITEN	<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Ehregarde: Wenn ein befreundetes <ORDEN>-CHARAKTERMODELL innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke gegen es Lebenspunkte verlieren würde, kann diese Einheit versuchen, die Attacke abzufangen. Wirf einen W6; bei 2+ verliert das Modell die Lebenspunkte nicht und diese Einheit erleidet für jeden der Lebenspunkte 1 tödliche Verwundung. Pro Attacke darf nur ein Versuch unternommen werden, sie abzufangen.</p>								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>								
SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, HONOUR GUARD								



Die Honour Guard zieht in die Schlacht. Chapter Champion und Chapter Ancient rücken an der Spitze vor.



TERMINUS ULTRA

SCHADEN

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

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	ÜBRIGE LP	B	BF	A
Terminus Ultra	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+	9-16+	10"	3+	6
Ein Terminus Ultra ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; 3 Zwillinglaserkanonen.										5-8	5"	4+	W6
										1-4	3"	5+	1
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN							
Laserkanone	48"	Schwer 1	9	-3	W6	-	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.						
Multimeter	24"	Schwer 1	8	-4	W6	-							
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-	Der Träger kann mit jeder Suchkopfrakete, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.						
Suchkopfrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	-							
Zwillinglaserkanone	48"	Schwer 2	9	-3	W6	-							
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein. • Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Multimeter ausgerüstet sein. 												
FÄHIGKEITEN	<p>Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)</p> <p>Nebelwerfer: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell seine 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 dieses Modell abgehandelt wird.</p> <p>Macht des Maschinengeistes: Dieses Modell erleidet keinen Abzug auf Trefferwürfe für das Bewegen und Abfeuern von Schwere Waffen.</p> <p>Energieüberladung: Wenn du in derselben Phase für die Laserkanonen oder Zwillinglaserkanonen dieses Modells drei oder mehr Trefferwürfe von 1 erzielst, kommt es zu einer Energieüberladung und dieses Modell erleidet 6 tödliche Verwundungen.</p> <p>Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.</p>												
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>												
SCHLÜSSELWÖRTER	FAHRZEUG, LAND RAIDER, TERMINUS ULTRA												



13
KRAFT

MARNEUS CALGAR

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Marneus Calgar	5"	2+	2+	4	4	7	5	9	2+
Marneus Calgar ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: den Fäusten von Ultramar; Ehrenklinge. Deine Armee darf nur ein MARNEUS-CALGAR -Modell enthalten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Fäuste von Ultramar (Fernkampf)	24"	Schnellfeuer 2	4	-1	2	-			
Fäuste von Ultramar (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	-			
Ehrenklinge	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Meistertaktiker: Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, erhältst du 2 zusätzliche Befehlspunkte, wenn dieses Modell dein Kriegsherr ist.			
	Rüstung des Antilochus: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+. Halbiere (runde auf) außerdem den Schaden, den dieses Modell erleidet, wenn du eine Attacke gegen dieses Modell abhandelst.					Teleport-Angriff: Bei der Aufstellung kannst du dieses Modell in einer Teleportarium-Kammer 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 allen feindlichen Modellen entfernt ist.			
	Ordensmeister: Du kannst für Attacken befreundeter Modelle der ULTRAMARINES Trefferwürfe wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, ORDENSMEISTER, TERMINATOR, MARNEUS CALGAR								



MARNEUS CALGAR

IN MEISTERHAFTER RÜSTUNG

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Marneus Calgar in Meisterhafter Rüstung	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+
Marneus Calgar in Meisterhafter Rüstung ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: den Fäusten von Ultramar; Ehrenklinge. Deine Armee darf nur ein MARNEUS-CALGAR -Modell enthalten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Fäuste von Ultramar (Fernkampf)	24"	Schnellfeuer 2	4	-1	2	-			
Fäuste von Ultramar (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	-			
Ehrenklinge	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Stählerner Stern: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.			
	Ordensmeister: Du kannst für Attacken befreundeter Modelle der ULTRAMARINES Trefferwürfe wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.					Meistertaktiker: Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, erhältst du 2 zusätzliche Befehlspunkte, wenn dieses Modell dein Kriegsherr ist.			
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR								



CHIEF LIBRARIAN TIGURIUS

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Chief Librarian Tigurius	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+
Chief Librarian Tigurius ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Stab des Tigurius; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Deine Armee darf nur ein TIGURIUS -Modell enthalten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Stab des Tigurius	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	W3	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines) Höllengeheißer: 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. Außerdem kannst du den Wurf wiederholen, wenn ein Psitest für dieses Modell abgelegt wird. Meister der Vorhersehung: Ziehe 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke gegen dieses Modell abgehandelt wird.								
PSIONIKER	Dieses Modell kann in deiner Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase zwei Psikräfte zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft <i>Schmettertschlag</i> und drei Psikräfte der Disziplin Librarian (siehe Codex: Space Marines) oder drei Psikräfte aus der Disziplin Indomitus (siehe Codex-Ergänzung: Ultramarines).								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, PSIONIKER, TIGURIUS								



KAYVAAN SHRIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Kayvaan Shrike	12"	2+	2+	4	4	5	5	9	3+	
Kayvaan Shrike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; den Klauen des Raben; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Deine Armee darf nur ein KAYVAAN-SHRIKE-Modell enthalten.										
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN				
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-				
Klauen des Raben	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, kannst du den Verwundungswurf wiederholen.				
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-				
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-				
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Sprungmodul-Angriff: Dieses Modell kannst du bei der Aufstellung hoch am Himmel 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 allen feindlichen Modellen entfernt ist.				
	Ordensmeister: Du kannst für Attacken befreundeter Modelle der RAVEN GUARD Trefferwürfe wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.					Stählerner Stern: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.				
	Geflügelte Erlösung: Du kannst Angriffswürfe für befreundete Einheiten der RAVEN GUARD mit SPRUNGMODUL wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.									
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD									
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, ORDENSMEISTER, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, KAYVAAN SHRIKE									



Ordensmeister Kayvaan Shrike ist eine legendäre Gestalt – ein Held des Imperiums und ein Bote des schnellen Todes für seine Feinde.

5
MACHT

KOR'SARRO KHAN

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Kor'sarro Khan	6"	2+	2+	4	4	5	4	9	3+
Kor'sarro Khan ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Mondfang; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Deine Armee darf nur ein KOR'SARRO-KHAN -Modell enthalten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Mondfang	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine CHARAKTER-MODELL -Einheit abgehandelt wird, ist der Stärkewert dieser Waffe bei dieser Attacke x2.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Für den Khan! Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter Einheiten der WHITE SCARS , die in diesem Zug eine Angriffsbewegung oder eine Heroische Intervention durchgeführt haben, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.			
	Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von Modellen in befreundeten Einheiten der WHITE SCARS , solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.					Stählerner Stern: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.			
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS								
SCHLÜSSELWÖRTER	CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN								



KOR'SARRO KHAN

AUF MONDDRACHE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Kor'sarro Khan auf Monddrache	14"	2+	2+	4	5	6	4	9	3+
Kor'sarro Khan auf Monddrache ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Mondfang; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Deine Armee darf nur ein KOR'SARRO KHAN -Modell enthalten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Mondfang	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine CHARAKTERMODELL -Einheit abgehandelt wird, ist der Stärkewert dieser Waffe bei dieser Attacke x2.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
FÄHIGKEITEN	Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)					Für den Khan! Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter Einheiten der WHITE SCARS , die in diesem Zug eine Angriffsbewegung oder eine Heroische Intervention durchgeführt haben, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.			
	Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von Modellen in befreundeten Einheiten der WHITE SCARS , solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.					Stählerner Stern: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.			
	Turboboost: Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN								

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

Die unten aufgeführten Datenblätter im Codex: Space Marines werden wie folgt aktualisiert:

DREADNOUGHT

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmkanone mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Dieses Modell kann statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter mit 1 Zwillingsmaschinenkanone ausgerüstet sein.

LIBRARIAN IN TERMINATORRÜSTUNG

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann einen Sturmschild haben, anstatt mit 1 Sturmbolter ausgerüstet zu sein.

TECHMARINE

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Wenn dieses Modell nicht mit einem Plasmaschneider ausgerüstet ist, kann es statt mit 1 Servoarm mit 1 Konversionsstrahler ausgerüstet sein. Ein mit einem Konversionsstrahler ausgerüstetes Modell kann nicht mit einem Plasmaschneider ausgerüstet sein.

VENERABLE DREADNOUGHT

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmkanone mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Dieses Modell kann statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter mit 1 Zwillingsmaschinenkanone ausgerüstet sein.



RÜSTKAMMER DER SPACE MARINES

FERNKAMPFWAFFEN						
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Desintegrations-Kombibolter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Desintegrationsstrahler	18"	Schnellfeuer 1	5	-3	W6	-
Desintegrationspistole	9"	Pistole 1	5	-3	W6	-
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Es kann nur ein Plasmawerferprofil gewählt werden.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Für jeden Trefferwurf von 1 für Attacken mit dieser Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Fäuste von Ultramar (Fernkampf)	24"	Schnellfeuer 2	4	-1	2	-
Konversionsstrahler	42"	Schwer W3	6	0	1	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abgehandelt wird, die sich nicht innerhalb ihrer halben Reichweite befindet, ist für diese Attacke der Stärkewert dieser Waffe 8, der DS -1 und der SW 2.
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	8"	Schwer 2W6	5	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Zwillingsmaschinenkanone	48"	Schwer 4	7	-1	2	-
Zwillingsplasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 2	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 2	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

NAHKAMPFWAFFEN						
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energielanze	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-
Fäuste von Ultramar (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	-
Klauen des Raben	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, kannst du den Verwundungswurf wiederholen.
Mondfang	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine CHARAKTERMODELL -Einheit abgehandelt wird, ist der Stärkewert dieser Waffe bei dieser Attacke x2.
Stab des Tigurius	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	W3	-

PUNKTWERTE

HQ

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Chaplain auf Bike	1	95
Land Raider Excelsior	1	200
Librarian auf Bike	1	119
Rhino Primaris	1	52
Techmarine auf Bike	1	70

CHARAKTERMODELLE MIT EIGENNAME

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (inklusive Ausrüstung)
Chief Librarian Tigurius	1	115
Kayvaan Shrike	1	150
Kor'sarro Khan	1	90
Kor'sarro Khan auf Monddrache	1	132
Marneus Calgar	1	250
Marneus Calgar in Meisterhafter Rüstung	1	235

ELITE

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Apothecary auf Bike	1	80
Company Ancient auf Bike	1	88
Company Champion auf Bike	1	80
Company Veterans auf Bikes	2-5	34
Honour Guard	2	21
Imperial Space Marine	1	60

KRIEGSKOLOSSE

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Terminus Ultra	1	250

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Desintegrations-Kombibolter	0
Desintegrationspistole	0
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	11
Konversionsstrahler	20
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	28
Zwillingsmaschinenkanone	20
Zwillingsplasmawerfer	22

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Energieranzel	4

