

CHAOS SPACE MARINES

ARMEEREGELN

Die finsternen Champions der Häretiker-Astartes rufen mit fanatischem Eifer die Götter um ihre Gunst an, beten um diabolische Gaben und versprechen die widerlichsten Opfergaben für ihre Macht.

DUNKLE PAKTE

Wenn die Fraktion deiner Armee **HÄRETIKER-ASTARTES** ist, kann jedes Mal, wenn eine Einheit zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird, jene Einheit einen Dunklen Pakt schließen. Wenn sie dies tut, wähle eine der folgenden Fähigkeiten, die die Waffen jener Einheit bis zum Ende der Phase erhalten:

- **[TÖDLICHE TREFFER]**
- **[TREFFERHAGEL 1]**

Jedes Mal, wenn eine Einheit einen Dunklen Pakt schließt, muss sie einen Moralwerttest ausführen, nachdem sie attackiert hat; misslingt jener Test, erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen.

DIE VERLORENEN UND DIE VERDAMMTEN

Manche Verräter haben sich gänzlich dem Dienst an den Dunklen Göttern verschrieben und sind so in der Verdammnis verloren, dass sie kaum noch den Kriegern ähneln, die sie einst waren.

Wenn die Fraktion deiner Armee **HÄRETIKER-ASTARTES** ist, kannst du beliebige der folgenden Einheiten in deine Armee aufnehmen, und wenn du dies tust, werden ihre Fraktionsschlüsselwörter durch **HÄRETIKER-ASTARTES** ersetzt:

- **KHORNE-BERSERKER** (siehe World Eaters)
- **RUBRICA-MARINES** (siehe Thousand Sons)
- **SEUCHENMARINES** (siehe Death Guard)

Du darfst solche Einheiten in deine Armee aufnehmen bis zu einem bestimmten Gesamtpunktwert, der von der Schlachtgröße abhängt:

- **Aufmarsch:** Bis zu 250 Punkte
- **Einsatzverband:** Bis zu 500 Punkte
- **Großaufgebot:** Bis zu 750 Punkte



CHAOS SPACE MARINES – SKLAVEN DER FINSTERNIS

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee Häretiker-Astartes ist, kannst du diese Sklaven-der-Finsternis-Kontingentsregel verwenden.

MALE DES CHAOS

Wenn du deine Armee zusammenstellst, musst du, wenn du eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit wählst, die du in deine Armee aufnehmen willst, wenn jene Einheit kein **EPISCHER HELD** ist und nicht bereits eines oder mehrere der folgenden Schlüsselwörter hat, eines der unten aufgeführten Schlüsselwörter wählen, die sie erhält (vermerke auf deiner Armeeliste, welche Einheit welche Schlüsselwörter erhält). Jedes Mal, wenn eine Einheit mit einem dieser Schlüsselwörter einen Dunklen Pakt schließt, erhält sie bis zum Ende der Phase die damit verbundene, unten aufgeführte Fähigkeit.

SCHLÜSSELWORT

FÄHIGKEIT

KHORNE

Blutorn: Wenn die Waffen dieser Einheit in der Nahkampfphase durch einen Dunklen Pakt die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]** erhalten haben, verursacht in jener Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.

TZEENTCH

Warpfeuer: Wenn die Waffen dieser Einheit in der Fernkampfphase durch einen Dunklen Pakt die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]** erhalten haben, verursacht in jener Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.

NURGLE

Krankheit verbreiten: Wenn die Waffen dieser Einheit in der Fernkampfphase durch einen Dunklen Pakt die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]** erhalten haben, verursacht in jener Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.

SLAANESH

Ausschweifende Grausamkeit: Wenn die Waffen dieser Einheit in der Nahkampfphase durch einen Dunklen Pakt die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]** erhalten haben, verursacht in jener Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.

UNGETEILTES CHAOS

Ruhm dem Chaos: Wiederhole bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1.

EINSCHRÄNKUNGEN

- Du kannst das Schlüsselwort **KHORNE** nicht für eine **PSIONIKER**-Einheit wählen.
- Eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit mit der Fähigkeit *Anführer* kann sich nur einer Leibwächter-Einheit anschließen, wenn beide Einheiten eines der Schlüsselwörter von der obigen Liste gemeinsam haben.



CHAOS SPACE MARINES – SKLAVEN DER FINSTERNIS

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Sklaven-der-Finsternis-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Sklaven-der-Finsternis-Gefechtsoptionen einsetzen.



INFERNALE RITEN

SKLAVEN DER FINSTERNIS – KAMPFTAKTIK

Mit grausigen Opfernungen ersuchen die Chaos Space Marines um den Schutz ihrer höllischen Herren.

WANN: Gegnerische Fernkampfphase oder die Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Verschlechtere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



2 BP



BLASPHEMISCHER EIFER

SKLAVEN DER FINSTERNIS – KAMPFTAKTIK

Eifernde sterbliche Anhänger scharen sich um die Champions des Chaos und verdammen ihre Seelen für das Versprechen dunkler Macht.

WANN: Deine Fernkampfphase oder die Nahkampfphase

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1. Ist deine Einheit eine **UNGETEILTES-CHAOS**-Einheit, kannst du stattdessen den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.



1 BP



EWIGER HASS

SKLAVEN DER FINSTERNIS – STRATEGISCHE LIST

Häretiker-Astartes sind von Hass erfüllt, einem brennenden Trotz, der in ihnen bis zum Augenblick ihres Todes kocht. Noch während ihre Lebenskraft aus ihren schrecklichen Wunden strömt, kann diese Verachtung ihnen eine zweite Luft der Wut verschaffen. Jene Häretiker-Astartes, die sich dem Blutgott verschrieben haben, spüren diese Feindschaft in noch größerem Maße und explodieren geradezu, wenn der Feind denkt, dass er sie endlich getötet hat.

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Wurf bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, einen W6 und addiere 1, wenn deine Einheit eine **KHORNE**-Einheit ist: Entferne es bei 4+ nicht aus dem Spiel. Jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

1BP



CHAOS SPACE MARINES – SKLAVEN DER FINSTERNIS

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Sklaven-der-Finsternis-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Sklaven-der-Finsternis-Gefechtsoptionen einsetzen.



1 BP

FLEISCHVERSCHIEBUNG

SKLAVEN DER FINSTERNIS – HELDENTAT

Da sie die Dunklen Götter und die Mächte des Warp an ihrer Seite haben, können Chaos Space Marines sogar den Tod betrügen. Ihre Feinde sehen voller Schrecken zu, wenn sich tödliche Wunden in einer Kakophonie grässlicher Knack- und Quietschgeräusche schließen und Rüstungsteile neu formen. Nach einem solchen Segen sind die Häretiker-Astartes gleichzeitig viel mehr und viel weniger als das, was sie einst waren.

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Ein einzelnes Modell deiner Einheit erhält bis zu 3 verlorene Lebenspunkte zurück. Wenn deine Einheit eine **TZEENTCH**-Einheit unter Sollstärke ist, kehrt außerdem ein einzelnes zerstörtes Modell (ausgenommen **CHARAKTERMODELLE**) mit vollen Lebenspunkten in deine Einheit zurück.



1 BP

UNNATÜRLICHE FLINKHEIT

SKLAVEN DER FINSTERNIS – STRATEGISCHE LIST

Manche Häretiker-Astartes scheinen sich mit einer Geschwindigkeit zu bewegen, die unmöglich sein sollte, und ihre Waffen und Körper bewegen sich praktisch augenblicklich von einem Ort zum nächsten.

WANN: Deine Bewegungsphase

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit auch dann infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen, wenn sie sich im selben Zug zurückgezogen hat. Wenn deine Einheit eine **SLAANESH**-Einheit ist, kommt sie außerdem bis zum Ende des Zugs auch infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen, wenn sie im selben Zug vorgerückt ist.



1 BP

DUNKLE VERSCHLEIERUNG

SKLAVEN DER FINSTERNIS – STRATEGISCHE LIST

Erstickender Nebel, in dem die Schreie gefolterter Seelen widerhallen; dichte Wolken aufgeblähter Fliegen; Sturzfluten aus blutigem Regen; Wirbelwinde aus flackernenden Flammen in eintausend Farben. Solche Warpphänomene können augenblicklich auf dem Schlachtfeld erscheinen und ebenso schnell wieder verschwinden. Sie alle dienen dazu, die Häretiker-Astartes vor den Augen ihrer entsetzten Feinde zu verbergen.

WANN: Gegnerische Fernkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase hat deine Einheit die Fähigkeit *Tarnung*. Wenn deine Einheit eine **NURGLE**-Einheit ist, kann deine Einheit außerdem bis zum Ende der Phase nur dann als Ziel einer Fernkampfattacke gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 12 Zoll um sie befindet.



CHAOS SPACE MARINES – SKLAVEN DER FINSTERNIS

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Sklaven-der-Finsternis-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Sklaven-der-Finsternis-Verbesserungen verwenden.

TALISMAN DES BRENNENDEN BLUTES

Von diesem Talisman rinnt unaufhörlich blubberndes, zähflüssiges Blut. Der überwältigende Schlachthausgestank in seiner Nähe verleiht den Gliedmaßen des Trägers übernatürliche Schnelligkeit und Kraft – ganz nach dem Geschmack derjenigen, die für Khorne eifrig die würdigsten Schädel nehmen wollen.

Nur für ein **HÄRETIKER-ASTARTES-KHORNE**-Modell. Addiere 1 auf den Attackenwert und Stärkewert der Nahkampfwaffen des Trägers. Addiere jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Dunklen Pakt schließt, bis zum Ende der Phase stattdessen W3 auf den Attackenwert und Stärkewert der Nahkampfwaffen des Trägers.

AUGE DES TZEENTCH

Das Auge des Tzeentch ist eine Reliquie, die zehntausend Jahre lang wilden psionischen Energien ausgesetzt wurde. Hexer, die in das Artefakt blicken, können in seinen Tiefen die Geheimnisse des Warp sehen und durch dieses Wissen ihre arkane Macht mehren.

Nur für ein **HÄRETIKER-ASTARTES-TZEENTCH**-Modell. Führe jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Dunklen Pakt schließt, einen Moralwerttest für den Träger aus: Besteht er den Test, erhältst du 1 BP.

SPHÄREN DES UNLEBENS

In diesen Glassphären lauert eine verdünnte Probe des Lebensfresservirus. Zwar verliert es rasch an Wirkung, wenn eine Sphäre zerbrochen wird, doch zunächst verschlingt das Virus gierig einfach alles in der Nähe, was nicht von Nurgles Fülle berührt wurde – Rüstung, Haut, Fleisch und Knochen.

Nur für ein **HÄRETIKER-ASTARTES-NURGLE**-Modell. Wirf am Ende der Nahkampfphase einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger und addiere 1, wenn die Einheit des Trägers in jener Phase einen Dunklen Pakt geschlossen hat: Bei 4+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

BERAUSCHENDES ELIXIER

In diesem Behälter befindet sich eine sich selbst erneuernde Flüssigkeit, die literweise in den Blutkreislauf des Trägers gepumpt wird. Manche halten die Flüssigkeit, die den Empfängern unheilige physische Macht verleiht, für destillierten Nektar aus den persönlichen Lustgärten des Slaanesh, denn solange sie die Fähigkeiten des Trägers verbessert, werden Feinde, die in die einschläfernden Dünste geraten, vor Schrecken und Ekstase paralyisiert.

Nur für ein **HÄRETIKER-ASTARTES-SLAANESH**-Modell. Der Träger hat die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 5+. Wähle jedes Mal, wenn der Träger schießt oder kämpft und die Einheit des Trägers in dieser Phase einen Dunklen Pakt geschlossen hat, nachdem der Träger attackiert hat, eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde; jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

LIBER HAERETICUS

Dieser verfluchte Foliant enthält verbotenes Wissen, angeblich von dem Artefakt aufgenommen, als es den Verstand jener verschlang, die es riskierten, in ihm zu lesen. Wer stark genug ist, das Buch zu zählen, kann es gebrauchen, um die eigenen Rituale zu verstärken.


Nur für ein **HÄRETIKER-ASTARTES-UNGETEILT**-Modell. Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Dunklen Pakt schließt, erhalten die Waffen jener Einheit bis zum Ende der Phase die Fähigkeiten [TÖDLICHE TREFFER] und [TREFFERHAG 1], anstatt nur eine jener Fähigkeiten zu erhalten.






ABADDON DER VERNICHTER

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	9	5+	4

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Klaue des Horus [TREFFERHAGEL 1]	24"	4	2+	5	-1	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Drach'nyn [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	8	2+	14	-4	3
Klaue des Horus [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	14	2+	7	-3	1

KRIEGSHERR

Ausbund des Hasses (Aura): Solange sich eine befreundete HÄRETIKER-ASTARTES-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, kannst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit den Trefferwurf wiederholen.

Mal des Auserwählten (Aura): Solange sich eine befreundete HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE- oder HÄRETIKER-ASTARTES-BERITTEN-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 4+.

Herr der Verräterlegionen (Aura): Solange sich eine befreundete HÄRETIKER-ASTARTES-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, kannst du Moralwerttests und Erschütterungstests für jene Einheit wiederholen.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Der Kriegsherr: Wähle in deiner Befehlsphase eine Kriegsherr-Fähigkeit (siehe links). Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase hat dieses Modell jene Fähigkeit.

Dunkles Schicksal: Wirf jedes Mal einen WG, wenn dieses Modell einen Dunklen Pakt schließt und der folgende Moralwerttest nicht misslingt: Bei 2+ erhältst du 1 BP.

RETTUNGSWURF

4+

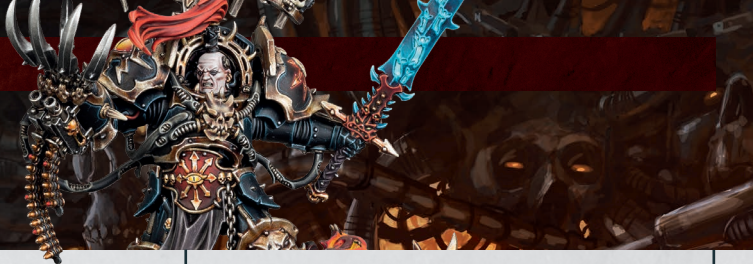
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, TERMINATOR, UNGETEILTES CHAOS, CHAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, ZZEENTCH, ABADDON DER VERNICHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

ABADDON DER VERNICHTER

Der Kriegsherr des Chaos ist die größte Bedrohung des Imperiums. Er herrscht mit eiserner Faust über seine Black Legion und ist die Verkörperung des Langen Krieges. In seiner Terminatorrüstung und bewaffnet mit dem heulenden Dämonenschwert Drach'nyen tötet Abaddon alle schwächlichen Champions, die ihn herausfordern sollten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Abaddon der Vernichter – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Klaue des Horus; Drach'nyen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- CHAOSTERMINATORTRUPP
- LEGIONÄRE

OBERBEFEHLSHABER

Wenn sich dieses Modell in deiner Armee befindet, muss es dein KRIEGSHERR sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, TERMINATOR, UNGETEILTES CHAOS, CHAOS, KHORNE, SLAANESH, NURGLE, TZEENTCH, ABADDON DER VERNICHTER





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HAARKEN WELTENFORDERER

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	3+	5	6+	1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Helspeer [STURM, TREFFERHAGEL W3]	12"	1	2+	8	-3	3
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Helspeer [ZUSATZATTACKEN, LANZE, TREFFERHAGEL W3]	Nahkampf	1	2+	8	-3	3
Klaue des Herolds [PRÄZISION]	Nahkampf	6	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Kopfjäger: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, wähle jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells eine Angriffsbewegung beendet, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um die Einheit dieses Modells und wirf einen Würfel für jedes Modell in der Einheit dieses Modells: Für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Herold der Apokalypse (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, muss jene feindliche Einheit im Schritt Erschütterung der gegnerischen Befehlsphase einen Erschütterungstest ausführen, falls sie unter halber Sollstärke ist. Diese Fähigkeit kann nicht auslösen, dass eine Einheit zwei Erschütterungstests in derselben Phase ausführen muss.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS, HAARKEN WELTENFORDERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HAARKEN WELTENFORDERER

Haarken ist der Herold der Apokalypse und Abaddons Sprachrohr. Er erklärt die Herrschaft seines Meisters, indem er seinen dämonenberührten Hellspeer in bald eroberte Welten rammt, und diesem folgt dann wilde Vernichtung, wenn er seine Raptorenheere in Angriffe führt, die Angst und Verwirrung säen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Haarken Weltenforderer – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Hellspeer; Klaue des Herolds.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgender Einheit anschließen:

- RAPToren

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMEDL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS, HAARKEN WELTENFORDERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HURON BLACKHEART

B

6"

W

4

RW

3+

LP

5

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Klaue des Tyrannen [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Erhabene Waffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2
Klaue des Tyrannen	Nahkampf	10	2+	4	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Der Tyrann von Badab: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle jener Einheit.

Rote Korsaren: Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, kannst du bis zu drei **HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheiten deiner Armee wählen und sie neu aufstellen. Wenn du dies tust, können jene Einheiten in die Strategische Reserve versetzt werden, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in der Strategischen Reserve befinden.

Wissen des Hamadryas (psionisch): Einmal pro Schlacht, wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um die Einheit dieses Modells beendet und sich die Einheit dieses Modells nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kann sie eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS, HURON BLACKHEART**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **HÄRETIKER-ASTARTES**

HURON BLACKHEART

Der als Tyrann von Badab verabscheute Huron führt seine gnadenlos plündernden Roten Korsaren mit der Ruchlosigkeit eines Piratenkönigs, begleitet von seinem esoterischen Hamadrya. Seine Klaue des Tyrannen ist eine bionische Reliquie, deren knisternde Krallen durch Rüstung reißen, während die eingebaute Verbrennereinheit Schwefel Feuerschwalle verschießt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Huron Blackheart – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Klaue des Tyrannen; Erhabener Waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS, HURON BLACKHEART



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES



DÄMONENPRINZ DER HÄRETIKER-ASTARTES

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	2+	10	6+	3

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Infernale Kanone	24"	3	2+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
 Höllengeschmiedete Waffen – Stoß	Nahkampf	6	2+	8	-2	3
 Höllengeschmiedete Waffen – Rundumhieb	Nahkampf	14	2+	6	0	1


DÄMONISCHE TREUE

Dämonenprinz des Khorne: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **KHORNE** hat, addiere 2 auf den Stärkewert seiner Höllengeschmiedeten Waffen.

Dämonenprinz des Tzeentch: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **TZEENTCH** hat, addiere 3 auf den Attackenwert seiner Infernaln Kanone.

Dämonenprinz des Nurgle: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **NURGLE** hat, addiere 1 auf seinen Widerstandswert.

Dämonenprinz des Slaanesh: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **SLAANESH** hat, addiere 2" auf seinen Bewegungswert.

 *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, DÄMONENPRINZ

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dunkler Segen (Aura): Solange sich eine befreundete **HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, profitiert jedes Mal, wenn eine Fernkampfattacke einem Modell jener Einheit zugewiesen wird, jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

Dämonenstand: Jedes Mal, wenn dieses Modell schießt oder kämpft, kannst du beim Abhandeln jener Attacken einen einzelnen Trefferwurf wiederholen und einen einzelnen Verwundungswurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES



DÄMONENPRINZ DER HÄRETIKER-ASTARTES

Als höllische Bestien, deren Pfad des Ruhms sie in den Dämonenstand erhoben hat, sind Dämonenprinzen strahlende Vorbilder des Bösen. Verzerrt und korrumpiert durch das Chaos führen sie ihre Kriegerscharen in vernichtende Angriffe, in denen sie durch ihre sterblichen Feinde marschieren und monströse Hiebe und magische Strahlen gegen alle entfesseln, die ihnen im Weg stehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dämonenprinz der Häretiker-Astartes

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Infermaler Kanone; Höllengeschmiedeten Waffen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, DÄMONENPRINZ



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES



DÄMONENPRINZ DER HÄRETIKER-ASTARTES MIT FLÜGELN

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	2+	10	6+	3

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Infernale Kanone	24"	3	2+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
 Höllengeschmiedete Waffen – Stoß	Nahkampf	6	2+	8	-2	3
 Höllengeschmiedete Waffen – Rundumhieb	Nahkampf	14	2+	6	0	1


DÄMONISCHE TREUE

Dämonenprinz des Khorne: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **KHORNE** hat, addiere 2 auf den Stärkewert seiner Höllengeschmiedeten Waffen.

Dämonenprinz des Tzeentch: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **TZEENTCH** hat, addiere 3 auf den Attackenwert seiner Infernaln Kanone.

Dämonenprinz des Nurgle: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **NURGLE** hat, addiere 1 auf seinen Widerstandswert.

Dämonenprinz des Slaanesh: Wenn dieses Modell das Schlüsselwort **SLAANESH** hat, addiere 2" auf seinen Bewegungswert.

 *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, DÄMONENPRINZ MIT FLÜGELN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dämonische Zerstörung: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wähle eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um es und wirf einen W6 für jeden verbleibenden Lebenspunkt dieses Modells: Für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung (bis zu einem Maximum von 6 tödlichen Verwundungen).

Fliegender Schrecken: Wähle jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung oder Vorrückenbewegung beendet, eine feindliche Einheit, über die es sich während jener Bewegung bewegt hat. Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

DÄMONENPRINZ DER HÄRETIKER-ASTARTES MIT FLÜGELN

Die endgültige Gestalt jener, die den Dunklen Göttern ihre Seele geben, kann unendlich vielfältig sein. Bei manchen brechen dunkle Flügel aus ihrem aufgewühlten Fleisch, ein schrecklicher Segen, der diesen monströsen Kriegsfürsten ermöglicht, jene zu jagen, die vor ihrem tierhaften Zorn fliehen wollen.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dämonenprinz der Häretiker-Astartes mit Flügeln

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Infermaler Kanone; Höllengeschmiedeten Waffen.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, DÄMONENPRINZ MIT FLÜGELN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

FABIUS GALLUS

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	4	3+	5	6+	1	FABIUS GALLUS
6"	4	6+	1	7+	1	CHIRURGIA-AKOLYTH



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Xyclos-Chemonadler [ANTI-INFANTERIE 2+, PISTOLE]	18"	3	2+	2	-1	2
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Chirurgia-Akolythenwerkzeuge	Nahkampf	1	5+	3	0	1
Injektor-Chirurgeum [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	2+	4	0	1
Stab der Qualen	Nahkampf	6	2+	5	-1	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Verbesserte Krieger: Wenn diese Einheit zu Beginn der Schlacht einer Einheit angeschlossen wird, addiere bis zum Ende der Schlacht 1 auf den Stärkewert der Nahkampfwaffen, mit denen die Leibwächter-Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, und addiere 1 auf den Widerstandswert der Leibwächter-Modelle jener Einheit.

Chirurgia-Akolyth: Einmal pro Zug kannst du, wenn einem Modell dieser Einheit eine Attacke zugewiesen wird und diese Einheit **FABIUS GALLUS** enthält, den Schadenswert jener Attacke zu 0 ändern.

Injektor-Chirurgeum: Wenn das **FABIUS GALLUS**-Modell dieser Einheit zum ersten Mal zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6. Stelle dieses Modell bei 2+ mit vollen Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an dem Ort, wo es zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten. Wenn jenes Modell einer Einheit angeschlossen war, als es zerstört wurde, muss es an jene Einheit angeschlossen aufgestellt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS |
FABIUS GALLUS: CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FABIUS GALLUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FABIUS GALLUS

Als genialer Genetiker verbessert Fabius Gallus sogar die künstlich verstärkte Biologie seiner Häretiker-Astartes-Anhänger. Mit chirurgischer Präzision führt er den Schmerzen erzeugenden Stab der Qualen in einer Hand, während er mit der anderen toxische Pfeile mit seinem Xyclos-Chemonadler verschießt und die spinnenartigen Arme seines Injektor-Chirurgeums seine Wunden verschließt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Fabius Gallus – EPISCHER HELD
- 1 Chirurgia-Akolyth

Fabius Gallus ist ausgerüstet mit: Xyclos-Chemonadler; Injektor-Chirurgeum; Stab der Qualen.

Der Chirurgia-Akolyth ist ausgerüstet mit: Chirurgia-Akolythenwerkzeugen.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUERKÖRENE
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, CHAOS, UNGETEILTES CHAOS |
FABIUS GALLUS: CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FABIUS GALLUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CYPHER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

5



MW

6+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Cyphers Boltpistole [STURM, PISTOLE, TREFFERHAGEL 1]	12"	6	2+	4	-1	1
Cyphers Plasmapistole [STURM, PISTOLE, TREFFERHAGEL 1]	12"	3	2+	8	-3	2
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	6	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Einsamer Wolf**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Bote der Zwietracht: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell, wenn es sich auf dem Schlachtfeld befindet, nachdem dein Gegner eine Gefechtsoption eingesetzt hat, diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, erhöhe bis zum Ende der Schlacht die Kosten jener Gefechtsoption für deinen Gegner um 1 BP.

Aus allen Rohren: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit zum Schießen gewählt wird, kann dieses Modell, wenn mindestens eine jener Attacken eine befreundete **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell als Ziel hat, nachdem jene feindliche Einheit attackiert hat, schießen wie in deiner Fernkampfphase, aber wenn es dies tut, muss es ausschließlich jene feindliche Einheit als Ziel wählen (und nur, wenn sie als Ziel infrage kommt).

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, CYPHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CYPHER

Cypher ist ein mysteriöser Agent von Zwietracht und Aufruhr, seinen Häschern stets einen Schritt voraus. Konflikt folgt ihm so brutal wie die Explosionen aus seinen meisterhaften Pistolen. Er ist ein Herr der gejagten Gefallenen Engel, auch wenn seine wahre Rolle als Verräter oder Loyalist so kryptisch ist wie das Schwert, das er trägt, doch niemals führt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Cypher – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Cyphers Boltpistole; Cyphers Plasmapistole; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, CYPHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MEISTER DER BESESSENHEIT

B

8"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Ritus der Besessenheit – Hexenfeuer [ANTI-PSIONIKER 2+, PISTOLE, PRÄZISION, PSIONISCH]	18"	2	3+	4	-3	2
▶ Ritus der Besessenheit – konzentriertes Hexenfeuer [ANTI-PSIONIKER 2+, RISKANT, PISTOLE, PRÄZISION, PSIONISCH]	18"	2	3+	6	-3	3

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stab der Besessenheit [ANTI-PSIONIKER 2+, PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

▶ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, CHAOS, MEISTER DER BESESSENHEIT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dämonensippe (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere 1 auf Vorrückenwürfe und Angriffswürfe für jene Einheit, außerdem haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 6+.

Opferdolch: Einmal pro Phase kann dieses Modell diese Fähigkeit einsetzen, wenn es zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird. Wenn es dies tut, erleidet die Einheit dieses Modells 1 tödliche Verwundung; addiere außerdem bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn dieses Modell eine psionische Attacke ausführt, 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf.

RETTUNGSWURF

5+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MEISTER DER BESESSENHEIT

Meister der Besessenheit sind Psioniker, die darauf spezialisiert sind, Dämonen in lebende Wirte zu kanalisieren; sie stärken ihre Besessenen mit empyreischen Energien, die solche verderbten Vereinigungen kräftigen und beleben. In der Schlacht entfesseln sie dämonische Kräfte gegen den Feind und zerreißen seine Seele, um sie für bedeutendere Zwecke zu nutzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Meister der Besessenheit

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Ritus der Besessenheit; Stab der Besessenheit.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE
- BESESSENE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, CHAOS,
MEISTER DER BESESSENHEIT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSLORD

B

6"

W

4

RW

3+

LP

5

MW

6+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [PISTOLE, RISKANT]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	7	2+	4	-1	1
Dämonischer Hammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	5	3+	8	-2	2
Energiefaust	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
Verfluchte Waffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS, CHAOSLORD

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Herr des Chaos: Einmal pro Schlachtrunde kannst du eine einzelne Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit als Ziel einer Gefechtsoption für 0 BP wählen, auch wenn bereits eine andere Einheit deiner Armee in dieser Phase als Ziel jener Gefechtsoption gewählt wurde.

Gelegenheit zum Ruhm: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zum Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn es dies tut, verbessere bis zum Ende der Phase den Stärkewert, Attackenwert, Durchschlagswert und Schadenswert der Nahkampfwaffen, mit denen dieses Modell ausgerüstet ist, um 1.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSLORD

Chaoslords haben zahllose Lebensdauern Sterblicher damit verbracht, ihre verräterischen Krieger anzuführen, und fordern nicht weniger als absolute Gnadenlosigkeit von denen, die sie befehligen. Jeder Häretiker strebt diese kalte Meisterschaft an, denn sie wissen, dass es nichts gibt, was ihr Lord nicht haben kann, und dass es keinen Feind gibt, den er nicht meisterhaft vernichten kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Dämonische Hammer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
- Die Plasmapistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Boltpistole
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Dämonischer Hammer
 - 1 Energiefaust

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Chaoslord

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole;
Dämonischem Hammer.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS,
CHAOSLORD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSLORD IN TERMINATORRÜSTUNG

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	6	6+	1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
Erhabene Waffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	5	3+	8	-2	2
Verfluchtes Waffenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	7	2+	5	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Herr des Chaos: Einmal pro Schlachtrunde kannst du eine einzelne Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit als Ziel einer Gefechtsoption für 0 BP wählen, auch wenn bereits eine andere Einheit deiner Armee in dieser Phase als Ziel jener Gefechtsoption gewählt wurde.

Äußerst widerstandsfähig: Halbiere bei jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke den Schadenswert.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, TERMINATOR, CHAOSLORD IN TERMINATORRÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSLORD IN TERMINATORRÜSTUNG

Die Untergebenen eines Chaoslords erwarten, dass er an der Front kämpft, und nur wenige Rüstungstypen ermöglichen dies so effektiv wie archaische Terminatorrüstungen. Eine solche Rüstung schützt den Lord gegen alles außer der verächtlichsten Feuerkraft und ermöglicht ihm, durch Teleportation direkt in das Herz des Feindes zu stechen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Kombibolter dieses Modells kann durch 1 Kombiwanne ersetzt werden.
- Die Erhabene Waffe dieses Modells kann durch 1 Kettenfaust ersetzt werden.
- Kombibolter und Erhabene Waffe dieses Modells können durch 1 Verfluchtes Waffenpaar ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Chaoslord in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Erhabener Waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgender Einheit anschließen:

- CHAOSTERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, TERMINATOR,
CHAOSLORD IN TERMINATORRÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HEXER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+


MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
 Infernalischer Blick – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
 Infernalischer Blick – konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GRANATEN, CHAOS, HEXER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Warpsehen (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferrwurf ab.

Geschenk des Chaos (psionisch): Wähle jedes Mal, wenn dieses Modell zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird, nachdem es attackiert hat, eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde, die die Fähigkeit [PSIONISCH] hatte. Jene Einheit muss einen Moralwerttest ausführen: Misslingt jener Test, erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HEXER

Hexer sind die KampfpSIONIKER und Warpseher der Häretiker-Astartes. Da sie über entsetzliche empyreische Energien verfügen, können sie mit nur einem Gedanken den Schädel eines Feindes zerdrücken, ihre Feinde mit grässlichen Flüchen plagen oder strahlende Blitze seelensprengender Psienergie ausstoßen, die alles mutieren, was sie berühren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Hexer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Infernalischem Blick; Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, GRANATEN, CHAOS, HEXER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HEXER IN TERMINATORRÜSTUNG

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	5	6+	1



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Infernalischer Blick – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
▶	Infernalischer Blick – konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3
	Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, CHAOS, TERMINATOR, HEXER IN TERMINATORRÜSTUNG

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Warpzeit (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du Vorrücken- und Angriffswürfe für jene Einheit wiederholen.

Todesfluch (psionisch): Zu Beginn deiner Fernkampfphase kann ein einzelner **PSIONIKER** mit dieser Fähigkeit sie einsetzen. Wenn er dies tut, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um jenen **PSIONIKER**, die für ihn sichtbar ist, und wirf einen W6: Bei einer 1 erleidet die Einheit jenes **PSIONIKERS** W3 tödliche Verwundungen; verbessere bei 2+ bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase den Durchschlagswert jeder Attacke gegen jene feindliche Einheit um 1.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Chaos-Homunkulus: Einmal pro Schlacht kannst du, wenn dem Träger eine Attacke zugewiesen wird, ihren Schadenswert auf 0 ändern.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

HEXER IN TERMINATORRÜSTUNG

Die Kräfte eines Hexers verleihen elitären Infanteriespeerspitzen einen erschreckenden okkulten Vorteil. Gekleidet in mit Siegeln gravierte Terminatorrüstung können sie grausame Enteraktionen unterstützen, durch von Dämonen heimgesuchte Labyrinth angreifen oder an der Front gegen ignorante Loyalisten in großer Zahl kämpfen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Kombibolter dieses Modells kann durch 1 Kombiwaaffe ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Chaos-Homunkulus ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Hexer in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Infernalischem Blick; Psiwaaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgender Einheit anschließen:

- CHAOSTERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, CHAOS, TERMINATOR, HEXER IN TERMINATORRÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

LUCIUS DER EWIGE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	5	6+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schockverstärker [SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Duellantenschwert und Peitsche der Qualen [PRÄZISION]	Nahkampf	8	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Erstschlag, Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Duellantenstolz: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Erstschlag*.

Rüstung der kreischenden Seelen: Jedes Mal, wenn dieses Modell durch eine Attacke einer feindlichen Einheit zerstört wird, muss jene Einheit einen Moraltwerttest ausführen: Besteht sie ihn, erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; misslingt er, erleidet jene feindliche Einheit W6 tödliche Verwundungen. Wenn auf diese Weise verursachte tödliche Verwundungen jene feindliche Einheit zerstören, stelle dieses Modell mit W3 verbleibenden Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an der Stelle, an der es zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle. Wenn dieses Modell einer Einheit angeschlossen war, als es zerstört wurde, muss es an jene Einheit angeschlossen aufgestellt werden.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, SLAANESH, LUCIUS DER EWIGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LUCIUS DER EWIGE

Lucius ist ein arroganter Mörder und überragender Schwertkämpfer. Er sucht die fähigsten Streiter des Feindes, wobei er nebenbei die niederen Feinde tötet, die sich ihm in den Weg stellen. Gegen würdige Gegner schlägt Lucius mit der Geschwindigkeit einer Schlange zu, während seine dämonisch intelligente Peitsche und sein Duellantenschwert selbst die größten Krieger wie Witzfiguren aussehen lassen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lucius der Ewige – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schockverstärker, Duellantenschwert und Peitsche der Qualen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- LEGIONÄRE
- SONANZMARINES

EMPEROR'S CHILDREN

Wenn dieses Modell dein KRIEGSHERR ist, haben SONANZMARINE-Einheiten deiner Armee das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN**.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, CHAOS, SLAANESH, LUCIUS DER EWIGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MASCHINENFLUCHFÜRST AUF HÖLLENSCHREITER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	9	2+	10	6+	4

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Hexenfeuerwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-1	2
Höllenschreiter-Maschinenkanone	48"	3	2+	9	-1	3
Magma Schneider [MELTER 2]	6"	2	3+	9	-4	W6

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Klingenglieder [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	4	3+	6	-1	2
Pfähler-Kettengleve [LANZE]	Nahkampf	4	2+	6	-2	2
Technovirus-Injektor [ANTI-FAHRZEUG 2+, ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	3	-3	2

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, MASCHINENFLUCHFÜRST

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Maschinengeister korrumpieren: Wähle einmal pro Zug zu Beginn der gegnerischen Fernkampfphase eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um und sichtbar für mindestens ein Modell deiner Armee mit dieser Fähigkeit. Jene Einheit muss einen Moralwerttest ausführen: Besteht sie ihn, ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke der Modelle jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab; misslingt er, kommt jene Einheit in dieser Phase nicht zum Schießen infrage.

Geistdieb: Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell. Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befreundeten **HÄRETIKER-ASTARTES**-Modells gegen jene Einheit einen Verwundungswurf von 1.

RETTUNGSWURF

5+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MASCHINENFLUCHFÜRST AUF HÖLLENSCHREITER

Maschinenfluchfürsten sind Technokraten und Geisterdiebe und jagen die Kriegsmaschinen des Feindes. Auf ihren krabbelnden, dämonischen Höllenschreitern schneiden sich diese Häretiker durch feindliche Infanterie, bevor sie mit sägegezähnten Stangenwaffen ihre Beute anspringen. Das monströse Reitwesen zerreißt seine mechanische Beute, während der Maschinenfluchfürst den Geist des Opfers stiehlt, um andere Dämonenmaschinen zu beleben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Höllenschreiter-Maschinenkanone dieses Modells kann durch 1 Hexenfeuerwerfer ersetzt werden.
- Der Technovirus-Injektor dieses Modells kann durch 1 Magmaschneider ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Maschinenfluchfürst auf Höllenschreiter**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Höllenschreiter-Maschinenkanone; Technovirus-Injektor; Klingengliedern; Pfähler-Kettengleve.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, CHAOS, DÄMON, MASCHINENFLUCHFÜRST



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

WARPSCHMIED

B

6"

W

4

RW

2+

LP

4

MW

6+

MK


1

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenwerfertakel [PISTOLE, SCHWALL, DECKUNG IGNORIEREN]	12"	W6	-	3	0	1
Meltertentakel [PISTOLE, MELTER 2]	6"	1	2+	8	-4	W3
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [PISTOLE, RISKANT]	12"	1	2+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Erhabene Waffe	Nahkampf	4	3+	6	-2	2
Warphammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, WARPSCHMIED



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Warpschmied: Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete **HÄRETIKER-ASTARTES-FAHRZEUG**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.

Meister der Maschinen: Wähle in deiner Befehlsphase ein befreundetes **HÄRETIKER-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück; addiere außerdem bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUGS** 1 auf den Trefferwurf. Jedes Modell kann für diese Fähigkeit nur einmal pro Befehlsphase gewählt werden.

Maschinengeister erzürnen: Wähle am Ende deiner Bewegungsphase eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell. Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

WARPSCHMIED

Warpschmiede verfügen über verbotenes Wissen über die tiefen Geheimnisse der Maschine und warten das Panzerfahrzeugarsenal ihrer Kriegerschar. Außerdem schädigen sie feindliche Kriegsmaschinen mit korruptem Code. Verschmolzen mit einem sich windenden Nest aus halbintelligenten Mechatentakeln versuchen sie nicht nur, Technik einzusetzen, sondern sie zu unterjochen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Erhabene Waffe dieses Modells kann durch 1 Warphammer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Warpschmied

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Flammenwerfertentakeln; Meltertentakeln; Plasmapistole; Erhabener Waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- HAVOCS
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CHAOS, WARPSCHMIED



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

ERHABENER CHAMPION

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Erhabene Waffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dunkler Champion: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Streben nach Ruhm: Addiere jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells einen *Dunklen Pakt* schließt, bis zum Ende der Phase W3 auf den Stärkewert der Waffen, mit denen dieses Modell ausgerüstet ist.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS, ERHABENER CHAMPION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

ERHABENER CHAMPION

Diese mörderischen Champions der Dunklen Götter spornen ihre Mitverräter durch ihr Vorbild an. Die finsternen Taten, die sie befehlen, und die Unmengen an Blut, die sie vergießen – während sie vorgeben, die Vorhaben ihres Meisters zu unterstützen –, dienen meist nur dazu, die eigenen Ziele des Erhabenen Champions auf seinem Weg zu noch größerem Ruhm zu erreichen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Erhabener Champion

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Kombiwanne; Erhabener Waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE

Du kannst dieses Modell einer der oben genannten Einheiten auch dann anschließen, wenn sich ihr bereits ein einzelnes anderes CHARAKTERMODELL angeschlossen hat (einer Einheit können nicht zwei ERHABENE CHAMPIONS angeschlossen sein). Wenn du dies tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu eigenständigen Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS, ERHABENER CHAMPION




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER • ASTARTES

DUNKLER APOSTEL

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	4	3+	4	5+	1	DUNKLER APOSTEL
6"	4	6+	1	7+	1	DUNKLER JÜNGER



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Verfluchtes Crozius	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dunkler Eifer: Solange diese Einheit eine Einheit anführt und ein **DUNKLER-APOSTEL**-Modell enthält, addiere bei jeder Nahkampftacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Demagoge: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase eine befreundete erschütterte **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 9 Zoll um das **DUNKLER-APOSTEL**-Modell dieser Einheit wählen. Jene Einheit ist nicht mehr erschüttert.

Bösartiges Opfer: Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du, wenn diese Einheit mindestens ein Dunkler-Jünger-Modell enthält, eines jener Modelle und eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit wählen und einen W6 werfen: Bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen. Jenes Dunkler-Jünger-Modell ist dann zerstört.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS |
DUNKLER APOSTEL: CHARAKTERMODELL, DUNKLER APOSTEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

DUNKLER APOSTEL

Dunkle Apostel sind die Hohepriester der Dunklen Götter. Sie predigen Katechismen aus blasphemischen Schriften und sprechen Gebete, die den Zorn der Mächte der Verderbnis herbeirufen. Während sie Schädel mit Hieben mit ihrem Verfluchten Crozius brechen, brüllen sie widerliche Segen und setzen ihre tödlichste Waffe ein: ihre Stimme.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dunkler Apostel
- 2 Dunkle Jünger

Der Dunkle Apostel ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Verfluchtem Crozius.

Jeder Dunkle Jünger ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- VERFLUCHTE KULTISTEN
- AUERKÖRENE
- KULTISTENPÖBEL
- LEGIONÄRE

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS |
DUNKLER APOSTEL: CHARAKTERMODELL, DUNKLER APOSTEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

DUNKLE KONGREGATION

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	6+	4	6+	1	KULTDEMAGOGE
6"	3	6+	1	7+	1	ANDERE MODELLE



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
➡ Warpfluch – Hexenfeuer [PSIONISCH]	18"	3	3+	4	-1	2
➡ Warpfluch – konzentriertes Hexenfeuer [RISKANT, PSIONISCH, TREFFERHAGEL 2]	18"	3	3+	5	-1	2

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Kongregationsklinge	Nahkampf	2	4+	4	-2	1
Kongregationsstab [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	3	0	W3

➡ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, DUNKLE KONGREGATION | PSIHEXE: PSIONIKER | KULTDEMAGOGE: CHARAKTERMODELL, KULTDEMAGOGE



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Fromme Herde: Solange diese Einheit eine Einheit anführt und ein **KULTDEMAGOGE**-Modell enthält, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 5+.

Dunkles Ritual: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit diese Fähigkeit in deiner Befehlsphase einsetzen, sofern sie ein **KULTDEMAGOGE**-Modell enthält. Wenn sie dies tut, kann diese Einheit bis zum Ende des Zuges einen Angriff in einem Zug ansagen, in dem sie vorgerückt ist; addiere außerdem bei jeder Attacke der Modelle dieser Einheit 1 auf den Trefferwurf und addiere 1 auf den Verwundungswurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit **Dunkle Pakte** ausführt, kannst du den Test wiederholen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

DUNKLE KONGREGATION

Als finstere Ansammlung des Bösen an der Spitze eines Chaoskults werden Dunkle Kongregationen von Kultdemagogen angeführt, die Mantras des Hasses predigen, vermischt mit Versprechungen von Macht. Sie befehligen Psihexen, deren Kräfte zu einem schrecklichen Preis erkaufte wurden, und Ikonarchen, die widerliche Zeichen tragen, die den boshafte Einfluss der Dunklen Götter verbreiten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kultdemagoge
- 1 Psihexe
- 1 Ikonarch
- 2 Gesegnete Kligen

Der Kultdemagoge ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Kongregationsstab.

Die Psihexe ist ausgerüstet mit: Warpfluch; Handwaffe.

Der Ikonarch ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Handwaffe; Ikone des Chaos.

Jede Gesegnete Klinge ist ausgerüstet mit: Kongregationsklinge.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- VERFLUCHTE KULTISTEN
- KULTISTENPÖBEL

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, DUNKLE KONGREGATION |
PSIHEXE: PSIONIKER | KULTDEMAGOGE: CHARAKTERMODELL, KULTDEMAGOGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LEGIONÄRE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	2	6+	2



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
	Havoc-Maschinenkanone [SCHWER]	48"	2	3+	9	-1	3
	Hexenfeuerfoliant [PSIONISCH]	18"	2	3+	5	-1	1
	Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
	Schnitter-Gatlingkanone [SCHWER]	24"	8	4+	5	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
	Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
	Schwere Nahkampfwaffe	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, GRANATEN, LEGIONÄRE



FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Veteranen des Langen Krieges: Wiederhole bei jeder Nahkampf-attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite um einen Missionszielmarker, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit *Dunkle Pakte* ausführt, kannst du den Test wiederholen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LEGIONÄRE

Gegen den Angriff der Legionäre des Chaos können sich nur wenige lange halten. Ob sie jahrtausendealte Veteranen des Langen Krieges sind oder Verräter aus Renegaten-Kriegerscharen: Legionäre sind tödliche und anpassungsfähige Krieger, die Ströme aus explosiven Boltgeschossen entfesseln oder ihrem bösartigen Hass mit Schwüngen ihrer reißenden Kettenschwerter freien Lauf lassen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter des Aufstrebenden Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Schwere Nahkampf-Waffe
- Die Bolt-pistole des Aufstrebenden Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Schwere Nahkampf-Waffe
- 1 Modell kann mit 1 Ikone des Chaos ausgerüstet sein.
- Der Bolter beliebiger Legionäre kann durch je 1 Astartes-Kettenschwert ersetzt werden.
- Der Bolter von 1 Legionär kann durch
 - Der Bolter von 1 Legionär kann durch 1 Hexenfeuerfoliant ersetzt werden.
 - Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann der Bolter von 1 Legionär durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden (keine Option darf doppelt gewählt werden):
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Havoc-Maschinenkanone
 - 1 Schwere Bolter**
 - 1 Laserkanone**
 - 1 Melter
 - 1 Raketenwerfer**
 - 1 Plasmawerfer**
 - 1 Schnitter-Gatlingkanone

* Maximal 1 pro Modell.

** Das Profil dieser Waffe findest du auf der Karte Rüst-kammer der Häretiker-Astartes.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Aufstrebender Champion
- 4-9 Legionäre

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolt-pistole; Bolter; Hand-waffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, GRANATEN, LEGIONÄRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

KULTISTENPÖBEL

B

6"

W

3

RW

6+

LP

1




MW

7+


MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Kultistenfeuerwaffe [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
 Kultistengranatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
 Kultistengranatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
Maschinengewehr [SCHWER, SCHNELLFEUER 3]	36"	4	5+	4	0	1
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Brutale Nahkampfwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, CHAOS, KULTISTENPÖBEL

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Dunkle Pakte

Für die Dunklen Götter: Wenn sich diese Einheit am Ende deiner Befehlsphase in Reichweite um einen von dir kontrollierten Missionszielmarker befindet, bleibt jener Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, auch wenn sich keine deiner Modelle in Reichweite um ihn befinden, bis dein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende eines beliebigen Zugs kontrolliert.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

KULTISTENPÖBEL

Chaoskultisten sind die sterblichen Ergebenen der Dunklen Götter, gewöhnliche Männer und Frauen, die dem Versprechen zeitweiser Macht erlegen sind und in großer Zahl in die Schlacht ziehen. Bewaffnet mit einer bunten Mischung aus improvisierten, gestohlenen und selbstgebauten Waffen können sie sogar entschlossene Feinde durch schiere Masse überwinden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Maschinenpistole des Kultistenchampions kann durch 1 Boltpistole ersetzt werden.
- Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe beliebiger Modelle können durch je 1 Kultistenfeuerwaffe und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe von 1 Chaoskultisten durch 1 Flammenwerfer und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe von 1 Chaoskultisten durch 1 Maschinengewehr und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe von 1 Chaoskultisten durch 1 Kultistengranatwerfer und 1 Handwaffe ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kultistenchampion
- 9-19 Chaoskultisten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Brutaler Nahkampfwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, CHAOS, KULTISTENPÖBEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

VERFLUCHTE KULTISTEN

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	4	6+	1	7+	2	MUTANT
6"	4	6+	3	7+	2	GEQUÄLTER



NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Abscheuliche Mutationen	Nahkampf	W6+2	4+	5	-1	2
Blasphemische Gliedmaßen	Nahkampf	2	4+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

FRAKTION: Dunkle Pakte

Verfluchte Horde: Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers kannst du entweder 1 zerstörtes Gequälter-Modell oder bis zu 3 zerstörte Mutant-Modelle in diese Einheit zurückkehren lassen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, VERFLUCHTE KULTISTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VERFLUCHTE KULTISTEN

Geboren aus dunklen Ritualen, empyreischen Experimenten oder als Beute böser Entitäten, haben verfluchte Kultisten verschiedene entsetzliche Ursprünge. Wenn sie auf den Feind gehetzt werden, peitschen Mutanten wild mit Klauen und Tentakeln nach dem Gegner, während grässlich verzerrte Gequälte mit tierhaftem Hunger zuschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Gequälte
- 5-10 Mutanten

Jeder Gequälte ist ausgerüstet mit: Abscheulichen Mutationen.

Jeder Mutant ist ausgerüstet mit: Blasphemischen Gliedmaßen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, VERFLUCHTE KULTISTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSTERMINATORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	3	6+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Schnitter-Maschinenkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, TREFFERHAGEL 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
Verfluchtes Waffenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	5	3+	5	-2	1

➡ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, TERMINATOR, CHAOSTERMINATORTRUPP



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Dunkle Pakte

Zerstörer: Jedes Mal, wenn diese Einheit einen Dunklen Pakt schließt, kannst du bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit den Trefferwurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSTERMINATORTRUPP

Jeder dieser mörderischen Schläger ist gekleidet in wuchtige, korruptierte Terminatorrüstung und dadurch ein wandelnder Panzer. Stacheln und Hörner verleihen ihnen ein monströses Aussehen, und ihr mächtiges Arsenal aus schwerer Feuerkraft und brutalen Nahkampfwaffen schneidet durch Elitetruppen ebenso mühelos wie durch Kriegsmaschinen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann der Kombibolter von 1 Terminator durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
 - 1 Schnitter-Maschinenkanone
- Der Kombibolter beliebiger Modelle kann durch je 1 Kombiwanne ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Kombibolter und Verfluchte Waffe von 1 Modell durch 1 Verfluchtes Waffenpaar ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Verfluchte Waffe von bis zu 3 Modellen durch je 1 Energiefaust ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Verfluchte Waffe von 1 Modell durch 1 Kettenfaust ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Terminator-Champion
- 4-9 Chaostermatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Verfluchte Waffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, TERMINATOR, CHAOSTERMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MEISTER DER EXEKUTIONEN

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Axt der Zerstückelung [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]	Nahkampf	5	2+	7	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Warpsichtiger Schlächter: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit gegen eine Einheit unter Sollstärke den Trefferwurf wiederholen. Ist jene Einheit unter halber Sollstärke, kannst du zusätzlich den Verwundungswurf wiederholen.

Auf Trophäenjagd: Jedes Mal, wenn dieses Modell ein feindliches CHARAKTERMODELL zerstört, erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS, MEISTER DER EXEKUTIONEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

MEISTER DER EXEKUTIONEN

Diese korrumpierten Axtschwinger sind die Scharfrichter der Kriegerscharen der Häretiker-Astartes. Da sie das empyreische Seelenmaterial der größten Champions des Feindes wahrnehmen können, suchen sie diese in der Schlacht und brüllen ein tödliches Urteil, bevor sie losstürmen und durch Rüstung, Fleisch und Knochen hacken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Meister der Exekutionen

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole;
Axt der Zerstückelung.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich folgenden Einheiten anschließen:

- AUSERKÖRENE
- LEGIONÄRE

Du kannst dieses Modell einer der oben genannten Einheiten auch dann anschließen, wenn sich ihr bereits ein einzelnes anderes CHARAKTERMODELL angeschlossen hat (einer Einheit können nicht zwei MEISTER DER EXEKUTIONEN angeschlossen sein). Wenn du dies tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu eigenständigen Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, CHAOS,
MEISTER DER EXEKUTIONEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

BESESSENE

B

9"

W

6

RW

3+

LP

3

MW

6+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Abscheuliche Mutationen

REICHW.

Nahkampf

A

4

KG

3+

S

5

DS

-1

SW

2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Unheiliges Blutvergießen: Jedes Mal, wenn diese Einheit einen Dunklen Pakt schließt, haben bis zum Ende der Phase Waffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit *Dunkle Pakte* ausführt, kannst du den Test wiederholen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, DÄMON, BESESSENE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

BESESSENE

In blasphemischer Einheit mit den finsternen Dämonen der Chaosgötter sind Besessene die Inkarnation tierhaften Mordens. Die durch ihre empyreischen Parasiten verzerrten und mutierten gepanzerten Leiber fließen wie Wachs. Während sich Krallen, schnappende Mäuler und rudimentäre Flügel bilden, entfesseln sie eine unheilige Orgie des Blutvergießens.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- 1 Modell kann mit 1 Ikone des Chaos ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Besessenen-Champion
- 4-9 Besessene

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Abscheulichen Mutationen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, DÄMON, BESESSENE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

AUSERKORENE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	3	6+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
➡ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➡ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energief Faust	Nahkampf	4	3+	8	-2	2
Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
Verfluchtes Waffenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	5	3+	5	-2	1

➡ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, AUSERKORENE

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Auserkorene Marodeure: Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit *Dunkle Pakte* ausführt, kannst du den Test wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER • ASTARTES

AUSERKORENE

Die als Auserkorene bekannten, machthungrigen Veteranen gehören zu den gnadenlosesten und erfahrensten Kämpfern der Häretiker-Astartes. Da man ihnen die mächtigsten Waffen ihrer Kriegerschar gegeben hat – oder sie sich diese einfach genommen haben –, führen diese Krieger die ruhmreichsten und gefährlichsten Missionen aus und sind der Schrecken alles Lebenden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Boltpistole von bis zu 2 Modellen durch je 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Boltpistole von bis zu 2 Modellen durch je 1 Kombiwafe ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Bolter und Verfluchte Waffe von 1 Modell durch 1 Verfluchtes Waffenpaar ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Verfluchte Waffe von 1 mit einem Bolter ausgerüsteten Modell durch 1 Energiefaust ersetzt werden. Der Bolter jenes Modells kann nicht ersetzt werden.
- 1 Modell kann mit 1 Ikone des Chaos ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Auserkorenen-Champion
- 4-9 Auserkorene

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolter; Boltpistole; Verfluchter Waffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, AUSERKORENE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SONANZMARINES

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

1



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Bassblaster – Einfache Frequenz [SCHWER]	48"	3	4+	9	-2	3
▶	Bassblaster – Überlagerte Frequenz	36"	6	3+	6	-1	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
▶	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
	Schallblaster [STURM]	24"	3	3+	5	0	1
	Schockverstärker [SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
	Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, SLAANESH, SONANZMARINES



FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Zügellose Kakophonie: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine einzelne feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit *Dunkle Pakte* ausführt, kannst du den Test wiederholen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SONANZMARINES

Sonanzmarines orchestrieren laute Zerstörung im großen Maßstab und überziehen das Kriegsgebiet mit explosiven Boltgeschossen, übersteuerten Schallwellen und extremen psychosonischen Attacken. Diese hedonistischen Anbeter des Slaanesh sind gegen die meisten Stimuli immun und versuchen, die kakophonischste Vernichtung zu entfesseln, um ihre abgestumpften Sinne anzuregen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter beliebiger Sonanzmarines kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Schallblaster
 - Der Bolter von 1 Sonanzmarine kann durch 1 Bassblaster ersetzt werden.
 - Die Boltpistole des Sonanzchampions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energief Faust
 - Der Bolter des Sonanzchampions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energief Faust
 - 1 Schallblaster
 - Der Sonanzchampion kann mit 1 Schockverstärker ausgerüstet sein.
 - 1 Modell kann mit 1 Ikone des Chaos ausgerüstet sein.
- * Maximal 1 pro Modell.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sonanzchampion
- 4-9 Sonanzmarines

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, SLAANESH, SONANZMARINES



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLENSPINNE

B

12"

W

9

RW

3+

LP

9

MW

6+

MK

3

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Malträtiertkanone	36"	6	3+	6	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Seelenschindertentakel und Klauen	Nahkampf	6	3+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Seelenfresser: Am Ende jeder Phase gilt: Hat mindestens eine Attacke dieses Modells in dieser Phase mindestens eine feindliche Einheit zerstört, addiere bis zum Ende der Schlacht 1 zum Attackenwert der Waffen dieses Modells.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, HÖLLENSPINNE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLESPINNE

Diese arachnoiden Mischungen aus Dämonenfleisch, verfluchtem Eisen und bössartiger Intelligenz stürmen auf der Suche nach Körpern zum Zerreißen und Seelen zum Fressen durch das Kriegsgebiet. Nachdem sie ihre Beute mit ihren Malträtiertierkanonen, Klauen und peitschenden Tentakeln zerfetzt haben, ziehen sie die Seelen der Toten in ihren Hinterleib.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Höllenspinne

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Malträtiertierkanonen; Seelenschindertentakeln und Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, HÖLLESPINNE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSBIKER

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	3+	3	6+	2




FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
 Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
 Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

 *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, CHAOS, CHAOSBIKER

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Ausmanövrieren: Wenn sich diese Einheit am Ende des gegnerischen Zugs vollständig innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine Schlachtfeldkante und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kannst du sie vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategische Reserve versetzen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ikone des Chaos: Jedes Mal, wenn die Einheit des Trägers einen Moralwerttest für die Fähigkeit *Dunkle Pakte* ausführt, kannst du den Test wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSBIKER

Chaosbiker sind Langstreckenjäger, so erfahren in der Aufklärung wie der blutigen Verfolgung. Sie fahren mächtige, grollende Maschinen, deren Kombibolter explosiven Tod speien. In schnellen Angriffen durchbrechen sie die feindlichen Verteidigungslinien, bevor sie wie ein Rudel Raubtiere umdrehen, um die Überlebenden im blutigen Nahkampf niederzumachen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistoie des Biker-Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energief Faust
- Die Boltpistoie beliebiger Chaosbiker kann durch je 1 Astartes-Kettenschwert ersetzt werden.
- Der Kombibolter von bis zu 2 Chaosbikern kann durch je 1 Kombiwaffe ersetzt werden, oder sie können jeweils mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- 1 Modell kann mit 1 Ikone des Chaos ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Biker-Champion
- 2-5 Chaosbiker

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistoie; Kombibolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, CHAOS, CHAOSBIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

RAPToren

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	3+	2	6+	1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, RAPToren

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Dunkle Pakte

Furchteinflößend (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, ziehe von jedem Erschütterungstest und jedem Moralwerttest für jene feindliche Einheit 1 ab.

Entsetzlicher Ansturm: Zu Beginn der Nahkampffase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

RAPToren

Raptoren bilden eine Subkultur aus Himmelskriegerern, die über die Grenzen der Legion hinausgeht. Sie jagen wie Raubvögel und sind vereint durch den Reiz der Verfolgung. Mit verstärkten, kreischenden Kampfschreien fallen sie in einem Wirbel aus Klängen und Feuerkraft auf kurze Distanz über ihre verängstigte Beute her.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolt pistole des Raptor-Champions kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Das Astartes-Kettenschwert des Raptor-Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Energiefaust
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Bolt pistole von bis zu 2 Raptoren durch je 1 Plasmapistole ersetzt werden, oder Bolt pistole und Astartes-Kettenschwert können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Melter und 1 Handwaffe
 - 1 Plasmawerfer und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Raptor-Champion
- 4-9 Raptoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Astartes-Kettenschwert.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, RAPToren



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

WARPKRALLEN

B

12"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Warpklauen [SYNCHRONISIERT]

REICHW.

Nahkampf

A

4

KG

3+

S

5

DS

-2

SW

1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Dunkle Pakte

Warpflammen: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit gewählt wird, um sich zurückzuziehen, muss dein Gegner, wenn jene feindliche Einheit nicht erschüttert ist, Fluchttests für jedes Modell jener Einheit ausführen, bevor Modelle bewegt werden. Ist jene feindliche Einheit erschüttert, ziehe bis zum Ende der Phase von jedem Fluchttest für ein Modell jener Einheit 1 ab.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, DÄMON, WARPKRALLEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

WARPKRALLEN

Warpkrallen erscheinen oft aus dem Immaterium, gehüllt in unheiliges Feuer und mit dämonenartig verzerrter Rüstung. Sie sind verderbte Krieger, die weiter gefallen sind als die meisten. Sie sind Attentäter am Himmel, deren flammende Krallen so leicht durch Rüstungen schneiden wie durch das Gefüge des Realraums.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Warpcrallen-Champion
- 4-9 Warpcrallen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Warpklauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, CHAOS, DÄMON,
WARPKRALLEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HAVOCS

B

5"

W

5

RW

3+

LP

2




MW

6+


MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Havoc-Laserkanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Havoc-Maschinenkanone	48"	2	3+	9	-1	3
 Havoc-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
 Havoc-Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	W6
Havoc-Schnitter-Gatlingkanone	24"	8	3+	5	0	1
Schwerer Havoc-Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Verfluchte Waffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, HAVOCS

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Stabilisatorkrallen: Bei jeder Fernkampfattacke eines Modells in dieser Einheit kannst du beliebige Modifikatoren auf den Trefferwurf und beliebige Modifikatoren auf den Ballistische-Fertigkeit-Wert jener Waffe ignorieren.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HAVOCS

Havocs bevorzugen das Gemetzel auf große Distanz und erreichen herrisch das ganze Schlachtfeld mit Tod und Zerstörung. Ihre gewaltigen Waffen sind archaische Modelle der im Imperium bekannten Waffen, aber verschmelzen oft im Lauf zahlloser Kriege mit ihrem Träger.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Astartes-Kettenschwert des Havoc-Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Energiefaust
- Der Flammenwerfer des Havoc-Champions kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter*
 - 1 Melter*
 - 1 Plasmawerfer*
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Verfluchte Waffe
 - 1 Energiefaust
- Die Havoc-Maschinenkanone oder Havoc-Laserkanone beliebiger Modelle kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Havoc-Maschinenkanone
 - 1 Schwerer Havoc-Bolter
 - 1 Havoc-Laserkanone
 - 1 Havoc-Raketenwerfer
 - 1 Havoc-Schnitter-Gatlingkanone

** Das Profil dieser Waffe findest du auf der Karte Rüstkammer der Häretiker-Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Havoc-Champion
- 4 Havocs

Der Havoc-Champion ist ausgerüstet mit: Flammenwerfer; Astartes-Kettenschwert.

2 Havocs sind ausgerüstet mit: Havoc-Maschinenkanone; Handwaffe.

2 Havocs sind ausgerüstet mit: Havoc-Laserkanone; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, HAVOCS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

KYBORGS

B

4"

W

7

RW

2+

LP

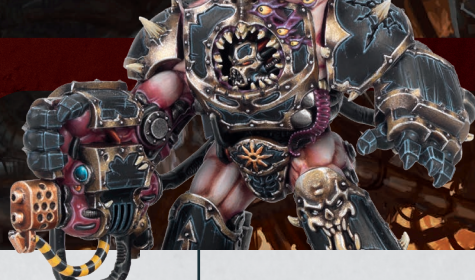
5

MW

6+

MK

2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Schusswaffen aus Fleischmetall – Fokussierte Bösartigkeit [MELTER 2]	24"	W3	3+	12	-3	4
➤ Schusswaffen aus Fleischmetall – Vernichtende Salve [EXPLOSIV]	24"	W6	3+	8	-2	2
➤ Schusswaffen aus Fleischmetall – Warphagel [TREFFERHAGEL 1]	24"	W6+3	3+	5	-1	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Zerschmetternde Fäuste	Nahkampf	4	3+	9	-2	2

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, DÄMON, KYBORGS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Dunkle Pakte

Warpriss-Feuerkraft: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit diese Fähigkeit einsetzen, wenn sie einen Dunklen Pakt schließt. Wenn sie dies tut, haben die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [INDIREKTES FEUER].

RETTUNGSWURF

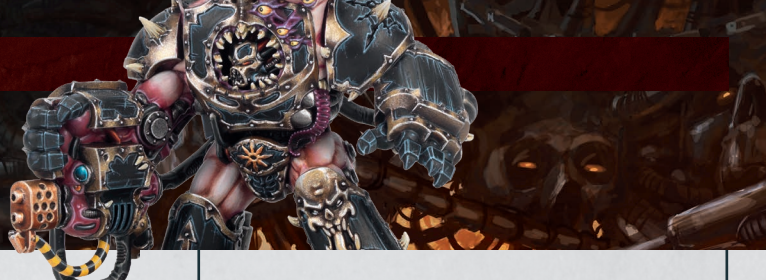
5+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

KYBORGS

Als gewaltige, barocke Verschmelzungen aus Chaos Space Marine, dämonischer Rüstung und mutierten Waffen sind Kyborgs in der Lage, ihre Gestalt von Augenblick zu Augenblick zu verändern. Indem sie direkt aus Warprissen in ideale Feuerpositionen treten, fegen sie alle vor sich mit warpverzerrten Feuerstürmen hinweg.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 2-4 Kyborgs

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Schusswaffen aus Fleischmetall; Zerschmetternden Fäusten.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, DÄMON, KYBORGS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LAND RAIDER DES CHAOS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	12	2+	16	6+	5



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Seelenzerschmetterer-Laserkanone	48"	2	3+	12	-3	W6+1
Schwerer Zwillingbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkamp	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Sturmrampe: Wenn eine Einheit in einem Zug aus diesem Modell aussteigt, nachdem es eine normale Bewegung ausgeführt hat, kommt jene Einheit in diesem Zug dennoch infrage, einen Angriff anzuzusagen.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, CHAOS, LAND RAIDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LAND RAIDER DES CHAOS

Land Raiders des Chaos sind gewaltige, gepanzerte Transporter, die über die schweren Waffen von Kampfpanzern verfügen und in denen ein bössartiger Geist brodeln. Sie sind oft mit Trophäen der Elitekrieger behängt, die sie in die Schlacht transportieren, und bilden die stachelbesetzte Faust vieler Sturmangriffe der Häretiker-Astartes.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe
- Dieses Modell kann mit 1 Inferno-Raketenwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Raider des Chaos

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Seelenzerschmetterer-Laserkanonen; Schwerem Zwillingbolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen (ausgenommen KYBORG- und SPRUNGMODUL-Modelle). Jedes BESESSENE- und jedes TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.


SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAUCH, CHAOS, LAND RAIDER




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR DES CHAOS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	11	6+	4

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Laserkanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Predator-Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	14	-3	W6+1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, PREDATOR ANNIHILATOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Annihilator-Konfiguration: Wiederhole bei jeder Fernkampftatcke dieses Modells gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit einen Schadenswurf von 1.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR DES CHAOS

Die verräterischen Besatzungen der Predator Annihilators vergleichen den Maschinengeist ihrer Panzer mit dem Geist eines pirschenden Raubtiers. Diese Panzerjäger entfesseln sengende Energiestrahlen mit ihren Laserkanonen oder donnern mitten in das Kampfgetümmel an der Front, um Bunker aufzubrechen, in denen sich der feige Feind versteckt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Laserkanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe
- Dieses Modell kann mit 1 Inferno-Raketenwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Predator Annihilator des Chaos

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Predator-Zwillingslaserkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, PREDATOR ANNIHILATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

PREDATOR DESTRUCTOR DES CHAOS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	11	6+	4



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Laserkanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Predator-Maschinenkanone	48"	4	3+	9	-1	3
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	6+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Destructor-Konfiguration: Verbessere den Durchschlagswert jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine **INFANTERIE**-Einheit um 1.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, PREDATOR DESTRUCTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

PREDATOR DESTROYER DES CHAOS

Viele Predator Destroyers der Häretiker-Astartes sind uralte Kriegsmaschinen, deren schnell feuernde, schwere Bewaffnung schon in der Horus-Häresie Vernichtung über die Schlachtfelder gebracht hat. Das Donnern ihrer explosiven Geschosse hallt wie eine Totenglocke, wenn sie Infanterietrupps und leichte Fahrzeuge zerfetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Laserkanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe
- Dieses Modell kann mit 1 Inferno-Raketenwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Predator Destroyer des Chaos

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Predator-Maschinenkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, PREDATOR DESTROYER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VINDICATOR DES CHAOS

B

9"

W

11

RW

2+

LP

11


MW


6+

MK

3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Belagerer-Geschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	3+	14	-3	W6
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Belagerungsschild: Wenn dieses Modell mit seinem Belagerer-Geschütz Fernkampfattacken ausführt, kann es eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um sich als Ziel wählen (sofern sich keine anderen befreundeten Einheiten in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befinden). Wenn dieses Modell Fernkampfattacken ausführt, erleidet es nicht den Abzug auf Trefferwürfe dafür, dass es sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, VINDICATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VINDICATOR DES CHAOS

Vindicators sind brutale Belagerungspanzer, die im Alleingang Schützengrabennetzwerke mitsamt der Verteidiger einebnen können. Das Belagerer-Geschütz eines Vindicators verschießt gigantische Geschosse, die tiefe Krater in Festungsmauern reißen, was Häretiker genüsslich mit dem zerfallenden Glauben der Loyalisten vergleichen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe
- Dieses Modell kann mit 1 Inferno-Raketenwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Vindicator des Chaos

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Belagerer-Geschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, CHAOS, VINDICATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

GEISSEL

B

8"

W

10

RW

3+

LP

14

MW

6+

MK

5



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Geißel-Geschütz [EXPLOSIV]	48"	W6+3	3+	10	-1	3
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Schnitter-Maschinenkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, TREFFERHAGEL 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Schwerer Zwillingbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Schwerer Zwillingflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1
Zwillinglaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1



NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Geißel-Tentakel [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	3+	12	-1	2
Geißel-Zangen	Nahkampf	5	3+	16	-3	W6+1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, CHAOS, DÄMON, GEISSEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Vielbeiniger Läufer: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung oder Vorrücken-Bewegung ausführt, kann es sich über befreundete **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle und Geländestücke, die nicht höher als 4 Zoll sind, hinwegbewegen, als wären sie nicht da.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+

GEISSEL

Geißeln sind hoch aufragende Maschinen, die auf kolbengetriebenen Beinen über das Schlachtfeld stampfen und mit ihren scheppernden Zangen mit Leichtigkeit einen Space Marine in zwei Teile schneiden können. Sie sind von abscheulichen Entitäten besessene Dämonenmaschinen. Auch in der Ferne sind Feinde nicht sicher, denn die monströsen Kanonen und anderen schweren Waffen können einen hohen Blutzoll fordern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Zwillingsflammenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Geißel-Tentakel
 - 1 Inferno-Raketenwerfer
- Die Schmitter-Maschinenkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Zwillingsbolter
 - 1 Zwillingslaserkanone
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Geißel**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Geißel-Geschütz; Schmitter-Maschinenkanone; Schwere Zwillingsflammenwerfer; Geißel-Zangen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, CHAOS, DÄMON, GEISSEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SCHMIEDEMONSTRUM

B

8"

W

10

RW

3+

LP

12

MW

6+

MK

3



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Ektoplasma-Kanone [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	10	-3	3
Hades-Maschinenkanone	36"	6	3+	8	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzerte Gliedmaßen	Nahkampf	2	3+	6	0	2
Schmiedemonstrum-Kiefer	Nahkampf	5	3+	7	0	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dämonische Geschütze: Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Schießen gewählt wird, kann es diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, haben seine Fernkampfwaffen bis zum Ende der Phase die Fähigkeiten [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] und [RISKANT].

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, SCHMIEDEMONSTRUM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SCHMIEDEMONSTRUM

Schmiedemonstren sind mit enormen Rotationskanonen verschmolzen, die faustgroße Phosphorgeschosse abfeuern, oder mit uralten verzerrten Artefaktkanonen, die Ektoplasma aus dem Inneren der Bestie speien. Mit diesen Waffen mähen sie Massen von feindlichen Truppen nieder und sprengen glühende Krater in die zähesten Feinde.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Hades-Maschinenkanonen dieses Modells können durch 2 Ektoplasma-Kanonen ersetzt werden.
- Der Schmiedemonstrum-Kiefer dieses Modells kann durch 1 Ektoplasma-Kanone und Gepanzerte Gliedmaßen ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schmiedemonstrum

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Hades-Maschinenkanonen; Schmiedemonstrum-Kiefer.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, SCHMIEDEMONSTRUM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLENSCHLÄCHTER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	9	2+	8	6+	3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Höllenschlächter-Plasmakanone [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	3
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
 Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
 Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	W6
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Zwillingsmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	2	3+	9	-1	3

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energieeißel	Nahkampf	8	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	5	3+	6	0	1
Höllenschlächter-Faust	Nahkampf	5	3+	12	-2	3
Höllenschlächter-Hammer	Nahkampf	5	4+	14	-3	W6+1

 *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, HÖLLENSCHLÄCHTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dunkler Aufstieg (Aura): Solange sich eine befreundete **HÄRETIKER-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, erhalten jedes Mal, wenn jene Einheit einen Dunklen Pakt schließt, ihre Waffen bis zum Ende der Phase beide Fähigkeiten durch jenen Pakt (anstatt nur eine).

Höllenschlächter-Fäuste: Ist dieses Modell mit zwei Höllenschlächter-Fäusten ausgerüstet, so haben jene Waffen die Fähigkeit [SYNCHRONISIERT].



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLENSCHLÄCHTER

Höllenschlächter sind wandelnde Maschinen der Zerstörung und Psychose, denn ihre Piloten werden in einem Zustand der Agonie und des Wahnsinns am Leben erhalten. Diese höllischen Sarkophage sind mit einer Reihe mächtiger Waffen ausgerüstet, um feindliche Panzer aus der Ferne zu sprengen, oder mit grausamen Anhängseln, die im Nahkampf mit enormer Kraft zuschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Multimelter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Höllenschlächter-Plasmanone
 - 1 Zwillingmaschinenkanone
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Zwillinglaserkanone
 - 1 Höllenschlächter-Faust
- Der Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Höllenschlächter-Faust
 - 1 Höllenschlächter-Hammer
 - 1 Energiegeißel
- Für jede Höllenschlächter-Faust, mit der dieses Modell ausgerüstet ist, kann es mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Höllenschlächter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Raketenwerfer; Multimelter; Handwaffe

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, HÖLLENSCHLÄCHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLENDRACHE

B

20+''

W

9

RW

3+

LP

12

MW

6+

MK

0

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hades-Maschinenkanone	36''	6	3+	8	-1	2
Hexenfeuerwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12''	W6+3	-	6	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Höllendrache-Klauen [ANTI-FLIEGEN 2+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	5	3+	7	-1	2

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, CHAOS, DÄMON,
HÖLLENDRACHE



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schwebler**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Fliegendes Raubtier: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine Einheit, die **FLIEGEN** kann, 1 auf den Trefferwurf.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HÖLLENDRACHE

Wie gewaltige, drachenartige Raubtiere aus den Mythen stoßen Höllendrachen plötzlich aus dem Himmel herab. Diese fliegenden Dämonenmaschinen tun sich darin hervor, feindliche Flieger abzufangen, sie aus der Luft zu reißen und die Besatzung zu verbrennen. Sobald sie die Lufthoheit errungen haben, wenden sie ihre Klauen und Waffen gegen Ziele am Boden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Hades-Maschinenkanone dieses Modells kann durch 1 Hexenfeuerwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Höllendrache

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Hades-Maschinenkanone; Höllendrache-Klauen.



SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, CHAOS, DÄMON, HÖLLENDRACHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

KLAUENMONSTRUM

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	12	6+	3

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Magmaschneider [MELTER 2]	6"	2	3+	9	-4	W6
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Klauenmonstrum-Fäuste	Nahkampf	6	3+	14	-2	W6+1
Peitschententakel [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	6	3+	7	-1	1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, KLAUENMONSTRUM

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Belagerungskletterer: Du kannst Vorrücken- und Angriffswürfe für dieses Modell wiederholen und beliebige Modifikatoren seines Bewegungswerts und auf Vorrücken- und Angriffswürfe für es ignorieren.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

KLAUENMONSTRUM

Klauenmonstren pirschen wie immense Jagdbestien über das Schlachtfeld. Sobald sie den Feind erspäht haben, donnern diese gewaltigen Dämonenmaschinen vorwärts und überklettern selbst Festungsmauern, um an die Beute zu kommen. Sobald sie über den Feind hergefallen sind, schlachten sie alles in Reichweite mit gewaltigen Krallen, zerquetschenden Kiefern und stechenden Tentakeln.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Peitschententakel dieses Modells können durch 2 Magmaschneider ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Klauenmonstrum

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Peitschententakeln; Klauenmonstrum-Fäusten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, DÄMON, KLAUENMONSTRUM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

RHINO DES CHAOS

B

12"

W

9

RW

3+

LP

10

MW

6+

MK

2



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Inferno-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	5	0	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Autoreparatur: Zu Beginn deiner Befehlsphase erhält dieses Modell 1 zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, CHAOS, RHINO**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **HÄRETIKER-ASTARTES**

RHINO DES CHAOS

Das Rhino des Chaos basiert auf uralten Fahrzeugen, die der Menschheit seit Jahrtausenden als Arbeitstier dienen, und ist für den Transport auf dem Schlachtfeld sehr gut geeignet. Obwohl es mit häretischen Ikonen überzogen und vom Warp verzerrt ist, bleibt es doch so zäh und verlässlich wie immer und trägt seine Passagiere sicher über Schlachtfelder voller Blei und Feuer.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombibolter
 - 1 Kombiwaffe
- Dieses Modell kann mit 1 Inferno-Raketenwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Rhino des Chaos

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine TERMINATOR-, SPRUNGMODUL-, KYBORG- oder BESESSENE-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, CHAOS, RHINO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSBRUTEN

B

8"

W

5

RW

4+

LP

4

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Abscheuliche Mutationen

REICHW.

Nahkampf

A

W6+2

KG

4+

S

5

DS

-1

SW

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Dunkle Pakte

Regenerierende Monstrositäten: Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers erhält ein einzelnes Modell dieser Einheit bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, CHAOS, CHAOSBRUTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

CHAOSBRUTEN

Die Verwandlung in eine Chaosbrut ist für viele die Endstation des Pfades des Ruhms. Geplagt von den endlosen Geschenken der Dunklen Götter, sind sie mutierte Haufen aus Muskeln, schuppiger Haut, Krallen, Augen, Zähnen und mehr. Chaosbruten werden auf ihre entsetzten Feinde gehetzt und rücken mit weiten Schritten vor, um zu zerreißen, zu zerquetschen und zu fressen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 2 Chaosbruten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Abscheulichen Mutationen.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, CHAOS, CHAOSBRUTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SCHÄDELHERRSCHER DES KHORNE

B

8"

W

13

RW

3+

LP

24

MW

6+

MK

8



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Blutsturmkanone [EXPLOSIV]	24"	W6+3	3+	10	-2	3
Dämonenblutkanone [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	14	-4	W6+2
Hades-Gatlingkanone [TREFFERHAGEL 1]	48"	12	3+	8	-2	2
Ichorkanone [EXPLOSIV]	48"	2W6	3+	7	-2	2
Schädelwerfer	60"	2W6	3+	14	-3	3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Große Spaltaxt des Khorne – Stoß	Nahkampf	5	3+	16	-4	8
➤ Große Spaltaxt des Khorne – Rundumhieb	Nahkampf	15	3+	8	-2	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFRAGEND, CHAOS, KHORNE, DÄMON, SCHÄDELHERRSCHER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Durch den Feind pflügen: Nachdem dieses Modell in der Nahkampfphase attackiert hat, muss, sofern dieses Modell mindestens eine feindliche Einheit in dieser Phase zerstört hat, jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell einen Erschütterungstest ausführen.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 vom Missionszielkontrollwert dieses Modells ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

SCHÄDELHERRSCHER DES KHORNE

Schädelherrscher sind wahnsinnige, monolithische Maschinen, angetrieben von kochendem Blut, und dem Gemetzel im Namen des Khorne völlig ergeben. Sie pflügen durch die feindlichen Reihen, zerquetschen Infanterie unter ihren Ketten, zerhacken Panzer mit ihrer Spaltaxt zu Splintern und schleudern eiserne Projektile oder brennendes Sekret auf die Überlebenden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Blutsturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Dämonenblutkanone
 - 1 Ichorkanone
- Die Hades-Gatlingkanone dieses Modells kann durch 1 Schädelwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schädelherrscher des Khorne

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Blutsturmkanone; Hades-Gatlingkanone; Großer Spaltaxt des Khorne.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFRAGEND, CHAOS, KHORNE, DÄMON, SCHÄDELHERRSCHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

NOCTILITKRONE

B

-

W

11

RW

3+

LP

14

MW

6+

MK

0



FERNKAMPFWAFFEN

Peitschende Warpenergie

REICHW.

6"

A

8

BF

4+

S

8

DS

-1

SW

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Präsenz der Bösartigkeit (Aura): Solange sich ein befreundetes **HÄRETIKER-ASTARTES**-Modell vollständig innerhalb von 9 Zoll um diese **BEFESTIGUNG** befindet, hat jenes Modell einen Rettungswurf von 4+.

Bösartige Deckung: Jedes Mal, wenn einem Modell, das durch diese **BEFESTIGUNG** nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, eine Fernkampfatacke zugewiesen wird, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

Befestigung: Solange sich eine feindliche Einheit nur in Nahkampfreichweite um mindestens eine **BEFESTIGUNG** deiner Armee befindet:

- kann jene Einheit immer noch als Ziel für Fernkampfatacken gewählt werden, aber du musst bei jeder solchen Attacke 1 vom Trefferwurf abziehen, es sei denn, sie wird mit einer Pistole ausgeführt.
- müssen die Modelle jener Einheit keinen Fluchttest ausführen, wenn sie erschüttert ist und sich zurückzieht, mit Ausnahme jener Modelle, die sich dabei über feindliche Modelle bewegen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BEFESTIGUNG, CHAOS, NOCTILITKRONE**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

NOCTILITKRONE

Jede von fluktuierenden, magischen Energien umkränzte Noctilitkrone ist ein ritueller Nexus empyreischer Macht. Sie zieht die rohe Energie des Chaos an und bildet einen Knotenpunkt des Einflusses der Dunklen Götter, was deren finstere Diener kräftigt und Feinde mit Strahlen bössartiger Warpmagie peinigt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Noctilitkrone

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Peitschender Warpenergie.

SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, CHAOS, NOCTILITKRONE




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VASHTORR DER ARKIFANE

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	2+	14	6+	3

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Vashtorrs Klaue [SCHWALL]	12"	W6	-	5	-2	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
 Vashtorrs Hammer – Stoß [ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	6	2+	9	-1	3
 Vashtorrs Hammer – Rundumhieb [ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	14	2+	7	0	1

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, CHAOS, DÄMON, VASHTORR DER ARKIFANE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Unheilige Mechanismen (Aura): Solange sich eine befreundete **DÄMON-FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere 1 auf den Stärkewert der Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

Maschinengeister quälen: Wähle am Ende deiner Bewegungsphase eine feindliche **FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 18 Zoll um und sichtbar für dieses Modell. Halbiere bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase den Bewegungswert der Modelle jener Einheit und ziehe 1 vom Attackenwert der Nahkampfwaffen ab, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

4+

VASHTORR DER ARKIFANE

Vashtorr ist ein Schrecken aus bleichem Fleisch, das sich über hällische Mechanismen spannt. Er schwebt in einer Walke aus dunklen Blitzen und Smog in die Schlacht, zerstört und entfesselt Technogeist-Flüche gegen den Feind, während er Verbesserungen für seine leibeigenen Dämonenmaschinen aus dem rohen Material des Realraums fertigt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Vashtorr der Arkifane – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Vashtorrs Klaue;
Vashtorrs Hammer.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN,
CHAOS, DÄMON, VASHTORR DER ARKIFANE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VERRÄTER-SOLDATENTRUPP

B

6"

W

3

RW

5+

LP

1

MW

7+

MK

2



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Korrumpierte Pistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	-1	1
▶ Kultistengranatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
▶ Kultistengranatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	2	W3
Kultistenscharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	4+	4	-2	2
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	2	4+	4	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

▶ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Korrumpierte Verteidiger: Solange sich diese Einheit in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, profitieren die Modelle dieser Einheit gegen Fernkampfattacken von Deckung.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, VERRÄTER-SOLDATENTRUPP**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VERRÄTER-SOLDATENTRUPP

Zu den sterblichen Anhängern der Häretiker-Astartes gehören auch Kriegerscharen aus Verräter-Soldaten. Diese Häretiker wenden massenproduzierte Lasergewehre und spezialisierte Waffen gegen das Imperium, dem sie einst dienten. Ihre militärische Ausbildung macht sie in Verbindung mit Verbitterung und Hass zu einer gefährlichen Bedrohung.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Lasergewehr von bis zu 3 Verräter-Soldaten kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kultistengranatwerfer
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Kultistenscharfschützengewehr
- Die Handwaffe des Verräter-Unteroffiziers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kettenschwert
 - 1 Energiewaffe
- Die Korruptierte Pistole des Verräter-Unteroffiziers kann durch 1 Bolter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Verräter-Unteroffizier
- 9 Verräter-Soldaten

Der Verräter-Unteroffizier ist ausgerüstet mit:
Korruptierter Pistole; Handwaffe.

Jeder Verräter-Soldat ist ausgerüstet mit:
Lasergewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, VERRÄTER-SOLDATENTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FINSTERGOR-TIERMENSCHEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	5+	1	7+	1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
Korruptierter Stab [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PSIONISCH]	18"	W3	4+	5	-1	1
Maschinenpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
► Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	4+	7	-2	1
► Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	4+	8	-3	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	4+	4	0	1
Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	4	0	1
Korruptierter Stab [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PSIONISCH]	Nahkampf	2	4+	4	-1	W3
Zweihandwaffe	Nahkampf	2	5+	8	-1	2

► *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, FINSTERGOR-TIERMENSCHEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Dunkle Pakte

Tierhafte Plünderer: Addiere jedes Mal, wenn diese Einheit einen Angriff ansagt und sich mindestens eines der Ziele jenes Angriffs in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, 2 auf den Angriffswurf.

FINSTERGOR-TIERMENSCHEN

Tiermenschen sind wilde und verbitterte Mutanten, die das Imperium und die Zivilisation der Menschheit verachten. Sie versammeln sich für den Krieg zu grobschlächtigen Herden, jede eine ungebärdige Masse aus Fleisch, Fell und Zähnen, starrend vor Tierhörnern, die ihre Hingabe an die Dunklen Götter durch blökende Kriegsschreie, schnelles Gemetzel und brutale Opferungen kundtut.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolt pistole des Finstergor-Champions kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Die Handwaffe von 1 Finstergor-Tiermensch kann durch 1 Zweihandwaffe ersetzt werden.
- Die Handwaffe von 1 Finstergor-Tiermensch kann durch 1 Korruptierten Stab ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Finstergor-Champion
- 9 Finstergor-Tiermenschen

Der Finstergor-Champion ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Kettenschwert.

Jeder Finstergor-Tiermensch ist ausgerüstet mit: Maschinenpistole; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, CHAOS, FINSTERGOR-TIERMENSCHEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

VERRÄTER-ZUCHTMEISTER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	3	6+	1
6"	6	5+	4	7+	1

VERRÄTER-ZUCHTMEISTER

VERRÄTER-OGRYN

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	6	-2	2
Ogryn-Waffen	Nahkampf	5	3+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Dunkle Pakte

Brutales Exempel: Solange diese Einheit eine Einheit anführt und ein **VERRÄTER-ZUCHTMEISTER**-Modell enthält, kann jene Einheit für 0 BP als Ziel der Gefechtsoption Wahnsinniger Mut gewählt werden, auch wenn eine andere Einheit deiner Armee bereits in dieser Phase Ziel jener Gefechtsoption war. Jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit einsetzt, wird ein Leibwächter-Modell jener Einheit zerstört.

Mutierter Leibwächter: Solange diese Einheit ein Verräter-Ogryn-Modell enthält, haben die **CHARAKTERMODELLE** dieser Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*.

RETTUNGSWURF*

5+

*Nur **VERRÄTER-ZUCHTMEISTER**-Modell.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, CHAOS, GRANATEN |
 VERRÄTER-ZUCHTMEISTER: CHARAKTERMODELL, VERRÄTER-ZUCHTMEISTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
 HÄRETIKER-ASTARTES

VERRÄTER-ZUCHTMEISTER

Ob sie nun kleine Tyrannen sind, die sich ihren Weg an die Spitze gemordet haben, oder frühere Offiziere, die der Korruption zum Opfer fielen, Zuchtmeister sorgen nun im Militarum Traitoris sadistisch für Disziplin. Manche festigen ihre Position, indem sie wilde Verräter-Ogryns ausnutzen, die als lebende Schilde, grobe Linienbrecher und zusätzliche Muskelkraft dienen, um ihre brutale Herrschaft durchzusetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Verräter-Zuchtmeister
- 1 Verräter-Ogryn

Der Verräter-Zuchtmeister ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Energiefaust.

Der Verräter-Ogryn ist ausgerüstet mit: Ogryn-Waffen.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen:



- VERRÄTER-SOLDATENTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, CHAOS, GRANATEN |
VERRÄTER-ZUCHTMEISTER: CHARAKTERMODELL, VERRÄTER-ZUCHTMEISTER




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

RÜSTKAMMER DER HÄRETIKER-ASTARTES

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Laserkanone [SCHWER]	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
 Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
 Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2
 Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	4+	4	0	1
 Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	4+	9	-2	W6
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2

WAFFENLISTEN

- Einige HÄRETIKER-ASTARTES-Modelle können mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet sein, deren Profile nicht auf ihrem Datenblatt aufgeführt sind. Die Profile dieser Waffen sind stattdessen auf dieser Karte aufgeführt.

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.



