

SPACE WOLVES – CHAMPIONS DES RUSS

KONTINGENTSREGEL

Die Space Wolves sind ein wilder Space-Marine-Orden gnadenloser Jäger. Sie stammen von der eisigen Todeswelt Fenris und streben danach, der Stärke, Schläue und heulenden Wildheit ihres Primarchen nachzueifern, des Wolfskönigs Leman Russ. Während sie die Feinde der Menschheit durch das Sternenmeer verfolgen, setzen die Space Wolves die fortschrittliche Technik und die tödlichen Waffen des Adeptus Astartes unter dem Anschein barbarischer Wildheit ein. Die Space Wolves mit ihrer kühnen Prahlerei, die ungestüm Risiken eingehen und vor Freude brüllen wie geborene Krieger, sind ein Orden aus Helden. Sie führen Krieg ohne Furcht oder Zweifel, und jeder von ihnen strebt eine Saga an, die der Unsterblichkeit wert ist.

Wenn die Fraktion deiner Armee **ADEPTUS ASTARTES** ist, kannst du die Kontingentsregel Champions des Russ verwenden.

EINSCHRÄNKUNGEN

- Deine Armee kann **SPACE-WOLVES**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten aus anderen Orden enthalten.
- Deine Armee kann keine der folgenden Einheiten enthalten: **TAKTISCHER TRUPP**; **STURMTRUPP**; **STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN**; **DEVASTATORTRUPP**; **KOMMANDOTRUPP**; **PRIMARIS-APOTHECARIUS**.

EINER SAGA WÜRDIGE TATEN

Legendäre Taten in der Schlacht sind berauschend. Wer ihrer Zeuge wird, wird davon zu größeren Leistungen der Kühnheit und des Muts inspiriert, entschlossen, sich der Champions als würdig zu erweisen.

Am Ende der Schlachtrunde kannst du eine der folgenden Sagas wählen. Falls jene Saga während jener Schlachtrunde von deiner Armee abgeschlossen wurde, erhalten alle **ADEPTUS-ASTARTES**-Modelle deiner Armee bis zum Ende der Schlacht den damit verbundenen Vorteil. Du kannst jede Saga nur einmal pro Schlacht wählen.

SAGA DES GEBORENEN KRIEGERERS

- Diese Saga ist abgeschlossen, wenn mindestens ein **ADEPTUS-ASTARTES-CHARAKTERMODELL** deiner Armee während der Schlachtrunde mindestens ein feindliches **CHARAKTERMODELL** zerstört hat.
- **Vorteil nach dem Abschließen:** Nahkampfwaffen, mit denen **ADEPTUS-ASTARTES**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [**TREFFERHAGEL 1**].

SAGA DES ERHABENEN

- Diese Saga ist abgeschlossen, wenn du am Ende des Zuges eines Spielers während der Schlachtrunde mindestens einen Missionszielmarker in der Aufstellungszone deines Gegners kontrolliert hast und mindestens ein **ADEPTUS-ASTARTES-CHARAKTERMODELL** deiner Armee in Reichweite jenes Missionszielmarkers war.
- **Vorteil nach dem Abschließen:** Verbessere den Missionszielkontrollwert von **ADEPTUS-ASTARTES**-Modellen deiner Armee um 1.

SAGA DES BÄREN

- Diese Saga ist abgeschlossen, wenn mindestens ein **ADEPTUS-ASTARTES-CHARAKTERMODELL** deiner Armee während der Schlachtrunde auf weniger als die Hälfte seiner anfänglichen Lebenspunkte reduziert wurde, am Ende der Schlachtrunde aber nicht zerstört war.
- **Vorteil nach dem Abschließen:** **ADEPTUS-ASTARTES**-Modelle deiner Armee haben die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 6+*.

SAGA DES BESTIENTÖTERS

- Diese Saga ist abgeschlossen, wenn mindestens ein **ADEPTUS-ASTARTES-CHARAKTERMODELL** deiner Armee während der Schlachtrunde mindestens ein feindliches **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell zerstört hat.
- **Vorteil nach dem Abschließen:** Nahkampfwaffen, mit denen **ADEPTUS-ASTARTES**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [**TÖDLICHE TREFFER**].





SPACE WOLVES – CHAMPIONS DES RUSS

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Kontingentsregel Champions des Russ verwendest, kannst du diese Champions-des-Russ-Gefechtsoptionen einsetzen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

CHAMPIONS DES RUSS – KAMPFTAKTIK

Die Kriegslust und die transhumane Physiologie der Space Marines machen sie zu unerbittlichen Feinden.

WANN: Die Fernkampfphase deines Gegners oder die Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ADEPTUS-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.

1 BP



AN DIE KEHLE SPRINGEN

CHAMPIONS DES RUSS – KAMPFTAKTIK

Wenn der Geruch von Blut in der Luft liegt und die Freude der Schlacht die Herzen jedes wahren Kriegers erfüllt, kann selbst die größte Beute zur Strecke gebracht werden.

WANN: Nahkampfphase

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

EFFEKT: Verbessere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, um 1. Falls deine Armee die Saga des Bestientöters abgeschlossen hat, haben solche Waffen bis zum Ende der Phase zusätzlich die Fähigkeit **[LANZE]**.

1 BP



SCHUTZRUNEN

CHAMPIONS DES RUSS – AUSTRÜTUNG

Von der raffinierten psionischen Macht der Runenpriester durchdrungene schamanistische Totems, Tätowierungen und Fetische sind ein mächtiger Schild gegen boshafte Attacken und die üble Magie von Hexen.

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

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 5+** gegen tödliche Verwundungen und psionische Attacken. Falls deine Armee die Saga des Bären abgeschlossen hat, haben die Modelle deiner Einheit bis zum Ende der Phase stattdessen die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 4+** gegen tödliche Verwundungen und psionische Attacken.

1 BP



SPACE WOLVES – CHAMPIONS DES RUSS

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Kontingentsregel Champions des Russ verwendest, kannst du diese Champions-des-Russ-Gefechtsoptionen einsetzen.



TODESHEULEN

CHAMPIONS DES RUSS – STRATEGISCHE LIST

Wenn die Beute aufgespürt und gestellt wurde, bleibt nur noch, die Schwachstellen des Feindes anzugreifen und ihn wütend in Stücke zu reißen. Entsetzen erfüllt den, der Zeuge des blutigen Spektakels wird, einen Augenblick bevor die Söhne des Russ sich auf ihn stürzen.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase mindestens eine feindliche Einheit zerstört hat

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kann sich ein Modell deiner Einheit jedes Mal, wenn es eine Neuordnen-Bewegung ausführt, bis zu 6 Zoll bewegen statt bis zu 3 Zoll, solange deine Einheit jene Neuordnen-Bewegung in Formation und in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit beendet. Falls deine Armee die Saga des Erhabenen abgeschlossen hat, muss außerdem jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 6 Zoll um deine Einheit befindet, wenn sie jene Neuordnen-Bewegung abschließt, einen Erschütterungstest ausführen.



KRIEGERSTOLZ

CHAMPIONS DES RUSS – HELDENTAT

Die größten Champions unter den Söhnen des Russ müssen den Kampf zum Feind tragen und mit gutem Beispiel vorangehen, um die Ehre ihres Ordens aufrechtzuerhalten.

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Ein **ADEPTUS-ASTARTES-CHARAKTER-MODELL** deiner Armee

EFFEKT: Wähle eine Saga, die deine Armee noch nicht abgeschlossen hat. Bis zum Ende des Zuges profitieren die Modelle in der Einheit deines **CHARAKTERMODELLS** von dem Vorteil der gewählten Saga, als hätte deine Armee sie abgeschlossen.



UNERBITTLICHER ANSTURM

CHAMPIONS DES RUSS – STRATEGISCHE LIST

Sobald Klingen und Klauen rot sind vom Blut der Feinde, hält nichts die wilden Söhne des Russ von neuer Beute ab.

WANN: Deine Bewegungsphase, unmittelbar nachdem eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee eine Rückzugs- oder Vorücken-Bewegung ausgeführt hat

ZIEL: Jene **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit infrage, zu schießen, obwohl sie sich in diesem Zug zurückgezogen hat oder vorgerückt ist. Falls deine Armee die Saga des geborenen Kriegers abgeschlossen hat, kommt deine Einheit bis zum Ende des Zuges außerdem infrage, einen Angriff anzusagen.



SPACE WOLVES – CHAMPIONS DES RUSS

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Kontingentsregel Champions des Russ verwendest, kannst du diese Champions-des-Russ-Verbesserungen verwenden.

PELZ DES SCHRECKENSWOLFS

Wolfspelze sind häufige Trophäen unter den Helden von Fenris. Doch einige dieser Umhänge sind selten und legendenumwoben, da sie von den nahezu mythischen Schwarzmähnenwölfen stammen. Der Pelz des Schreckenswolfs gehörte einem Riesen unter seiner gewaltigen Art. Selbst jetzt, da man sich kaum noch an den Namen seines heroischen Töters erinnert, ist der Pelz der schon lange toten Kreatur noch vom Geist des Schreckenswolfs durchdrungen, einer bestialischen Aura, die primitive Angstzentren erreicht. Selbst die Mächtigen erzittern instinktiv vor dem Träger, da sie die Gegenwart eines entsetzlichen Spitzenprädatoren spüren.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um den Träger einen Erschütterungstest ausführen.

DER SCHWARZE TOD

Die Sagas von Torvald Zahnbrecher, von Gerd dem Blutigen und viele andere beschreiben die abscheulichen Monster und entsetzlichen Champions, die der Schwarze Tod getötet hat. Sie erzählen, dass die Runenverzauberungen, die in die pechschwarze Klinge geätzt sind, in der Schlacht dunkel leuchten und den Träger in eine unerbittliche KILLERMASCHINE verwandeln.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Die Nahkampfwaffen des Trägers haben die Fähigkeiten **[ANTI-MONSTER 4+]** und **[ANTI-Fahrzeug 4+]**.

WOLFSSCHWANZ

Die Söhne des Russ betrachten Wolfsschwänze als Glücksbringer und Schutz gegen das Böse, doch die meisten außerhalb der Orden mit Russ' genetischem Erbe sehen darin nur abergläubischen Tand. Doch ob durch die Kraft des Glaubens ihrer Träger, eine den Kreaturen, denen sie abgenommen werden, innewohnende Eigenschaft oder einen noch seltsameren Grund, diese Talismane scheinen dem Krieger einen gewissen Schutz gegen bössartige Attacken zu gewähren.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Ziehe 1 vom Schadenswert jeder Attacke ab, die dem Träger zugewiesen wird.

FROSTWAFFE

Diese unglaublich kalten Waffen werden meisterlich von einem Eisenpriester gefertigt und zählen zu den am höchsten geschätzten Waffen der Söhne des Russ – der selbst als Herr von Winter und Krieg bekannt war. Manche werden aus den rasiermesserscharfen Reißzähnen von Eiskraken hergestellt, während andere Splitter energetisierten Diamants sind, sodass sie wie aus dem reinsten Eis geschmiedete Klingen aussehen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Die Nahkampfwaffen des Trägers haben die Fähigkeit **[PRÄZISION]** und die Werte Stärke und Durchschlag jener Waffen werden um 1 verbessert.





LOGAN GRIMNAR

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK



1




FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	2+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
 Axt Morkai – einhändig	Nahkampf	10	2+	6	-2	1
 Axt Morkai – zueihändig	Nahkampf	6	2+	8	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSMEISTER, LOGAN GRIMNAR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Hochkönig von Fenris: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell in deiner Angriffsphase diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es das tut, kannst du bis zum Ende des Zuges Angriffswürfe für **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee wiederholen und bis zum Ende des Zuges kannst du bei jeder Nahkampfatacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee den Trefferwurf wiederholen.

Der Große Wolf: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine feindliche Einheit zerstört, erhältst du 1 BP.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

LOGAN GRIMNAR

Logan Grimnar – Großer Wolf und Hochkönig von Fenris – ist einer der dienstältesten Ordensmeister. Im Krieg gegen jeden, der die Space Wolves oder das Imperium bedroht, haben Grimnars Charisma und Jahrhunderte heldenhafter Siege ihn als einen der berühmtesten und bedeutendsten Krieger der Galaxis unsterblich gemacht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- Logan Grimnar – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; der Axt Morkai.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- TERMINATORSTURMTRUPP
- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORTRUPP
- WOLFGARDE-TERMINATOREN

LOGAN GRIMNAR

Deine Armee kann nicht sowohl **LOGAN GRIMNAR** als auch **LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER** enthalten.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSMEISTER, LOGAN GRIMNAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	6	2+	12	6+	4



FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]		24"	2	2+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
▶ Axt Morkai – einhändig		Nahkampf	10	2+	6	-2	1
▶ Axt Morkai – zueihändig		Nahkampf	6	2+	8	-2	3
Wirbel aus Zähnen und Klauen [ZUSATZATTACKEN]		Nahkampf	6	4+	5	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Hochkönig von Fenris: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell in deiner Angriffsphase diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es das tut, kannst du bis zum Ende des Zuges Angriffswürfe für **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee wiederholen und bis zum Ende des Zuges kannst du bei jeder Nahkampfatacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee den Trefferwurf wiederholen.

Der Große Wolf: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine feindliche Einheit zerstört, erhältst du 1 BP.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER

Wenn er auf seinem verzierten Antigravstreitwagen Sturmreiter in die Schlacht zieht, ist Logan Grimnar ein zerstörerischer Wirbelsturm des Kriegs. Sturmreiter wird von einem Paar riesiger und wilder Donnerwölfe gezogen und sein mit Sagas beschriebener Rumpf trägt den erfahrenen Anführer in das Herz der Schlacht, wo er blutige Ernte mit seiner Axt Morkai einfährt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Logan Grimnar auf Sturmreiter – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; der Axt Morkai; Wirbel aus Zähnen und Klauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- DONNERWOLFKAVALLERIE

LOGAN GRIMNAR

Deine Armee kann nicht sowohl **LOGAN GRIMNAR** als auch **LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER** enthalten.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, LOGAN GRIMNAR AUF STURMREITER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

NJAL STORMCALLER

B

5"

W

5

RW

2+

LP

5

MW


6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Lebendige Blitze – Hexenfeuer [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 2]	24"	W6	3+	7	-1	1
	Lebendige Blitze – konzentriertes Hexenfeuer [RISKANT, PSIONISCH, TREFFERHAGEL 2]	24"	2W6	3+	7	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Stab des Sturmbringers [PSIONISCH, TREFFERHAGEL 2]	Nahkampf	4	3+	7	-1	W3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, NJAL STORMCALLER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Sturmbringer (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Tarnung*.

Runenrüstung: Ziehe bei jeder psionischen Attacke gegen die Einheit dieses Modells 1 vom Verwundungswurf ab.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

NJAL STORMCALLER

Njal Stormcaller, elementarer Fokus psionischer Wut, lässt unersättliche Eisstürme über seine Feinde hereinbrechen. Er ist der Oberste Runenpriester der Space Wolves und trägt einen knisternden Stab, mit dem er feindliche Hexerei unterbindet.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Njal Stormcaller – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Lebendigen Blitzen; dem Stab des Sturmbringers.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- TERMINATORSTURMTRUPP
- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORTRUPP
- WOLFGARDE-TERMINATOREN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, NJAL STORMCALLER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

BJÖRN WOLFSKLAUE

B

8"

W

9

RW

2+

LP

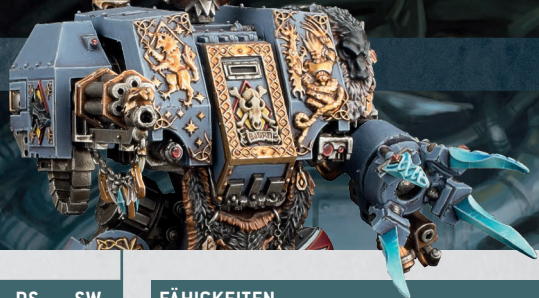
8

MW

6+

MK

3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Helfrost-Kanone – gestreut [SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	2
➤	Helfrost-Kanone – fokussiert	36"	1	2+	9	-3	5
	Multimeter [MELTER 2]	18"	2	2+	9	-4	W6
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
➤	Schwere Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	2+	7	-2	2
➤	Schwere Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	2+	8	-3	3
	Sturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	2+	6	0	1
	Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	2+	12	-3	W6+1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Klaue der Wahrheit [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	6	2+	12	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT, BJÖRN WOLFSKLAUE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 5+**

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Legendäre Zähigkeit: Halbiere den Schadenswert jeder Fernkampfatacke, die diesem Modell zugewiesen wird.

Uralter Taktiker: Einmal pro Schlacht, nachdem dein Gegner eine Gefechtsoption eingesetzt hat, kann dieses Modell diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es das tut, erhöhe bis zum Ende der Schlacht die Kosten jener Gefechtsoption für deinen Gegner um 1 BP.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

BJÖRN WOLFSKLAUE

Als ältester aller Space Marines und Letzter aus der Kompanie des Russ hat Björn Wolfsklaue Jahrtausende im Sarcophagus eines Dreadnoughts gekämpft. Die Space Wolves verehren Björn als Verbindung zur fernen Vergangenheit und wecken ihn nur in Zeiten höchster Not. Er kämpft immer noch so wild, wie er es an Russ' Seite tat.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - Helfrost-Kanone
 - Multimeter
 - Schwere Plasmakanone
 - Zwillinglaserkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Björn Wolfsklaue – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Schwerem Flammenwerfer; der Klaue der Wahrheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT, BJÖRN WOLFSKLAUE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ARJAC ROCKFIST

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Feindhammer [ANTI-MONSTER 2+, STURM]	6"	1	2+	8	-2	3

NAHKAMPFWAFFEN

Waffe	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Feindhammer [ANTI-MONSTER 2+]	Nahkampf	5	2+	8	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Amboss der Ausdauer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf, wenn jene Einheit unter Sollstärke ist, und addiere außerdem 1 auf den Verwundungswurf, wenn jene Einheit unter halber Sollstärke ist.

Champion der Königswache: Du kannst die Gefechtsoption Epische Herausforderung für 0 BP mit dieser Einheit als Ziel einsetzen. Zusätzlich kannst du bei jeder Nahkampfatacke dieses Modells gegen eine CHARAKTERMODELL-Einheit den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ARJAC ROCKFIST

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ARJAC ROCKFIST

Arjac Rockfist ist eine gewaltige Gestalt aus Muskeln und ein wortkarges Musterbeispiel der Ausdauer. Mit seinem enormen Feindhammer – der an seine ehemalige Rolle als Eisenpriester der Schmiede gemahnt – zerschmettert Arjac seine Gegner mit pulverisierender Kraft. Als persönlicher Champion des Großen Wolfs verteidigt Arjac die Ehre des Ordens.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Arjac Rockfist – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Feindhammer.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- TERMINATORSTURMTRUPP
- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORTRUPP
- WOLFGARDE-TERMINATOREN

Du kannst diese Einheit einer der obigen Einheiten anschließen, selbst wenn ihr bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen ist. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ARJAC ROCKFIST

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ULRIK DER TODESWOLF

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

5+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
➤ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Meisterhaftes Crozius	Nahkampf	5	2+	6	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, ULRIK DER TODESWOLF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Schwur des Todeswolfs: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um die Einheit dieses Modells. Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Nahkampfatacke eines Modells der Einheit dieses Modells gegen jene feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1. Wenn jene feindliche Einheit eine **CHARAKTERMODELL**-, **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Einheit ist, kannst du bis zum Ende der Phase bei jeder Nahkampfatacke eines Modells der Einheit dieses Modells gegen jene feindliche Einheit den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

Wolfshelm des Russ (Aura): Solange sich eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Modelle jener Einheit Moralwert 5+.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ULRIK DER TODESWOLF

Ulrik der Todeswolf ist ein Musterbeispiel für Weisheit und Erfahrung und hat vielen der größten Helden der Space Wolves als Mentor gedient. Er ist der Hohepriester des Wolfes, der alle an seiner Seite zu Aggression und kämpferischer Leistung anspornet. Wenn er seinen furchteinflößenden Blick auf mächtige Gegner richtet, schwört Ulrik unverbrüchliche Eide, sie zu Fall zu bringen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ulrik der Todeswolf – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Meisterhaftem Crozius.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BLUTWÖLFE
- GRAUMÄHNEN
- WOLFSFÄNGE
- WOLFSGARDE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, ULRIK DER TODESWOLF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

RAGNAR BLACKMANE

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
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Frostfang [TREFFERHAGEL 1]		Nahkampf	8	2+	6	-3	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Schlachtruf des Wolfes: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit in einem Zug, indem sie vorgerückt ist, infrage, einen Angriff anzusagen.

Kampflustig: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, addiere bis zum Ende des Zuges 2 zum Attacken- und Stärkewert des Frostfangs dieses Modells.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, TACTICUS, CAPTAIN, RAGNAR BLACKMANE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

RAGNAR BLACKMANE

Wolfslord Ragnar Blackmane ist äußerst selbstsicher, will stets der Erste im Getümmel sein und führt seine Großkompanie regelmäßig bei verheerenden planetaren Invasionen an. Ragnar ist nicht mehr so eigensinnig wie in seiner Jugend, doch seine Wut äußert sich in wilden Stürmen der Gewalt, während sein schreckliches Geheul das Blut seiner Feinde gefrieren lässt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ragnar Blackmane – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Frostfang

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- WOLFSGARDE
- BLUTWÖLFE
- GRAUMÄHNEN
- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- INTERCESSORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, TACTICUS, CAPTAIN, RAGNAR BLACKMANE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

KROM DRAGONGAZE

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

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	KG	S	DS	SW	
Wyrmklaue [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	6	2+	7	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Keine Niederlage akzeptieren: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf, wenn jene Einheit unter Sollstärke ist, und addiere 1 auf den Verwundungswurf, wenn jene Einheit unter halber Sollstärke ist.

Das Wildauge: In deiner Fernkampfphase kannst du eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit wählen, die innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell und für es sichtbar ist. Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, KROM DRAGONGAZE**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

KROM DRAGONGAZE

Der kriegerische, gewalttätige und notorisch reizbare Krom Dragongaze lässt sich von niemandem seine blutrünstigen Taktiken kritisieren. Sein wilder Blick lähmt geringere Männer, registriert aber auch kritisch ruhmreiche Taten, und tatsächlich enthält seine Großkompanie viele Veteranen der Wolfsgarde. Krom sucht stets den Wettkampf und akzeptiert keine Niederlage.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Krom Dragongaze

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Wyrmklaue.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BLUTWÖLFE
- GRAUMÄHNEN
- WOLFGARDE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, KROM DRAGONGAZE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

HARALD DEATHWOLF

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	6	3+	7	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gladius	Nahkampf	6	2+	6	-2	2
Vernichtende Zähne und Klauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Herr der Wölfe: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Vernichtende Zähne und Klauen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, jedes Mal, wenn jene Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

Mantel des Trollkönigs: Einmal pro Phase kannst du beim Abhandeln einer Attacke gegen dieses Modell, nachdem du einen Schutzwurf für dieses Modell ausgeführt hast, den Schadenswert jener Attacke auf 0 ändern.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, HARALD DEATHWOLF

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



HARALD DEATHWOLF

Harald Deathwolf hat ein so enges Band zu den Wolfsbestien von Fenris wie keine andere. Im Bau seiner Großkompanie hallt ihr Geheul wider, und viele dieser Wölfe kämpfen mit seinen Kriegern. Harald ist ein unerreichter Jäger, der seiner Beute schnell und heimlich folgt und, hat er sie erst gestellt, wild vom Rücken seines riesigen Donnerwolfs Eiszahn aus attackiert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Harald Deathwolf – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Vernichtenden Zähnen und Klauen; Glacius.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- DONNERWOLFKAVALLERIE

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, HARALD DEATHWOLF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CANIS WOLFBORN

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Vernichtende Zähne und Klauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	5	-1	1
Wolfsklauen [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	8	2+	5	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Wolfsgeboren: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Alpha-Raubtier: Wähle jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um es und wirf einen W6: Bei 2-3 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei 4-5 erleidet jene feindliche Einheit 3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CANIS WOLFBORN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

CANIS WOLFBORN

Canis Wolfborn ist der wildeste unter Harald Deathwolfs Veteranen und bewegt sich mit animalischer Sicherheit. Canis soll von einer Wölfin aufgezogen worden sein und spricht mit Knurren und Grollen zu seinen Brüdern, auf dem Schlachtfeld aber bricht sich seine ganze Wildheit Bahn – schlitzende Klauen und Donnerwolfzähne sind ihm allemal Kommunikation genug.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Canis Wolfborn – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Vernichtenden Zähnen und Klauen; Wolfsklauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- FENRISWÖLFE
- DONNERWOLFKAVALLERIE

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CANIS WOLFBORN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSGARDE-HELD IN TERMINATORRÜSTUNG

B

5"

W

5

RW

2+

LP

5

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

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

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	4	2+	8	-2	2
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	3+	8	-2	2
Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	5	-2	1
Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	5	3+	4	0	1
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	4	3+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Taktische Präzision: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

Huskarl des Jarls: Solange dieses Modell einer Einheit angeschlossen ist, die ein anderes CHARAKTERMODELL enthält, haben alle CHARAKTERMODELLE jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat Lebenspunktwert 6.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, WOLFSGARDE-HELD IN TERMINATORRÜSTUNG

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-HELD IN TERMINATORRÜSTUNG

Helden der Wolfsgarde verfügen über gewaltige Erfahrung und dominante Persönlichkeiten, mit denen sie andere in den Künsten des Krieges anleiten. Jeder ist übernatürlich kampftüchtig und trägt die mächtigsten Relikte aus der Rüstkammer seines Wolfslords, unter denen die furchtbaren Terminatorrüstungen zu den bedeutendsten zählen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Energiewaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Ehrenschild und 1 Handwaffe
 - 1 Kettenfaust
- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kombiwanne
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Kettenfaust
- Der Sturmbolter und die Energiewaffe dieses Modells können durch ein 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfsgarde-Held in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiewaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- TERMINATORSTURMTRUPP
- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORTRUPP
- WOLFGARDE-TERMINATOREN

Du kannst diese Einheit einer der obigen Einheiten anschließen, selbst wenn ihr bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen ist. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, WOLFGARDE-HELD IN TERMINATORRÜSTUNG

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFLORD AUF DONNERWOLF

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



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

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Ehrenwaffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2
	Energiefaust	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	5	3+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	7	3+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	6	3+	4	0	1
	Vernichtende Zähne und Klauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	5	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WOLFLORD AUF DONNERWOLF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Riten der Schlacht (Aura): Einmal pro Schlacht kann eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit für 0 BP das Ziel einer Gefechts-option sein, selbst wenn eine andere Einheit deiner Armee bereits in dieser Phase Ziel jener Gefechts-option war.

Schnelligkeit des Jägers: Addiere 1 zu Vorrücken- und Angriffswürfen für die Einheit dieses Modells.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat Lebenspunktwert 7.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



WOLFLORD AUF DONNERWOLF

Ob er vom Welpenalter an aufgezogen oder in den Ödlanden unterworfen wird, ein Donnerwolf ist für einen Wolfslord ein wildes und schreckliches Reittier. Diese Wolfslords führen oft wilde und eigensinnige Großkompanien an und verschmelzen Jahrhunderte der Erfahrung und des strategischen Wissens mit der Wildheit und dem Tempo eines Jägers, der so tödlich wie sein Reiter ist.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Ehrenwaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Ehrenschild und 1 Handwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Meisterhafter Bolter
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Die Boltpistole und die Ehrenwaffe dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WOLFLORD AUF DONNERWOLF

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfslord auf Donnerwolf

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Vernichtenden Zähnen und Klauen; Ehrenwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- DONNERWOLFKAVALLERIE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



WOLFSGARDE-HELD AUF DONNERWOLF

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	6	3+	5	6+	2



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

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Ehrenwaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	2
	Energiefaust	Nahkampf	4	2+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	3+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	5	3+	4	0	1
	Vernichtende Zähne und Klauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	5	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFSGARDE-HELD AUF DONNERWOLF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anfänger

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Taktische Präzision: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

Aggressiver Jäger: Einmal pro Schlacht, nachdem eine feindliche Einheit in der gegnerischen Fernkampfphase ihre Attacken abgehandelt hat, kann die Einheit dieses Modells, wenn sie Ziel mindestens einer jener Attacken war, eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, muss jene Bewegung aber so nahe wie möglich an der nächsten feindlichen Einheit beenden. Wenn sie das tut, können die Modelle der Einheit dieses Modell in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit bewegt werden.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSGARDE-HELD AUF DONNERWOLF

Wenn Krieger großes Geschick in Taktik und Führung beweisen, werden diese Helden von ihrem Lord aus der Wolfsgarde seiner Großkompanie handverlesen. Sie sind Mentoren und führen eigene Streitkräfte, und die aggressivsten und impulsivsten reiten oft auf dem Rücken eines Donnerwolfs in die Schlacht und führen wilde Angriffe an.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Ehrenwaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Sturmschild und 1 Handwaffe
- Die Bolt pistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kombi waffe
 - 1 Meisterhafter Bolter
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Die Bolt pistole und die Ehrenwaffe dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Wolfsgarde-Held auf Donnerwolf**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Vernichtenden Zähnen und Klauen; Ehrenwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- **DONNERWOLFKAVALLERIE**

Du kannst diese Einheit der obigen Einheit anschließen, selbst wenn ihr bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen ist. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFSGARDE-HELD AUF DONNERWOLF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

BLUTWÖLFE

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

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
Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
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	3	3+	4	-1	1
Energief Faust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, BLUTWÖLFE

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Berserkerangriff: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, addiere bis zum Ende des Zuges 1 zum Attacken- und Stärkewert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

BLUTWÖLFE

Die jungen, wilden und kriegerisch begeisterten Blutwölfe hungern danach, sich im unerbittlichen Kampf zu beweisen. Mit zügelloser Freude stürzen sie sich geradewegs auf den Feind und wandeln auf dem Grat zwischen Heldentum und Tollkühnheit. Viele große Sagas beginnen auf den ruhmreichen Jagden der Blutwölfe.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole des Blutwolf-Rudelführers kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Das Astartes-Kettenschwert des Blutwolf-Rudelführers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Das Astartes-Kettenschwert von bis zu 2 Blutwölfen kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Gravstrahler und 1 Handwaffe
 - 1 Melter und 1 Handwaffe
 - 1 Plasmawerfer und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Blutwolf-Rudelführer
- 9-14 Blutwölfe

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem **STURMTRUPP** anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, BLUTWÖLFE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

GRAUMÄHNEN

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

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
Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	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
▶ 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	3	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, GRAUMÄHNEN

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Gerissene Jäger: Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

GRAUMÄHNEN

Die instinktive rohe Aggression der Graumähnen wurde durch unzählige Siege auf dem Schlachtfeld gemäßigt, jedoch nie völlig unterdrückt, und sie sind geduldig, gerissen und anpassungsfähig. Einige Rudel nehmen Boden ein und halten ihn, wobei sie Salven disziplinierter Feuerkraft entfesseln, während andere an den Flanken lauern. Wenn die Falle gestellt ist, springen die Graumähnen für den Todesstoß heran.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle können mit je 1 Astartes-Kettenschwert ausgerüstet sein.
- Die Handwaffe des Graumähnen-Rudelführers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energief Faust
 - 1 Energiewaffe
- Der Bolter von bis zu 2 Graumähnen kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Graumähnen-Rudelführer
- 4-9 Graumähnen

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

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine CHARAKTERMODELL-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem TAKTISCHEN TRUPP anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, GRAUMÄHNEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

5+

MK

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+, SCHAFFELFEUER 1, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	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
Sturmbolter [SCHAFFELFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Prunkwaffe	Nahkampf	4	3+	5	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFGARDE

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Auserwählte Begleiter: Solange ein CHARAKTERMODELL diese Einheit anführt, addiere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit 1 auf den Trefferwurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSGARDE

Jeder Wolfsgardist hat sich seinen Platz durch Heldentaten mit der Waffe verdient und ist ein heroischer Krieger, der von seinem Lord auserwählt wurde. Die Wolfsgardisten dienen als seine Berater und seine Gefährten, und wenn sie nicht an seiner Seite Feinde zerreißen, fungieren sie als Leibwache für erfahrene Krieger oder unternehmen selbst gefährliche Missionen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolt pistole beliebiger Modelle kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Kombi waffe
 - 1 Plasmapi stole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Sturmschild

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfsgarde-Rudelführer
- 4-9 Wolfsgardisten

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Prunk waffe.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **EXPUGNATORGARDETRUPP** anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFSGARDE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

LUKAS DER LISTENREICHE

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ 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
Klaue des Schakalwolfs	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, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, LUKAS DER LISTENREICHE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Gangrelfell: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

Wer zuletzt lacht ... Wenn dieses Modell durch eine Nahkampf-attacke zerstört wird, wirf einen W6, nachdem die attackierende Einheit attackiert hat: Bei 4+ erleidet die attackierende Einheit W6 tödliche Verwundungen und ist erschüttert.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

LUKAS DER LISTENREICHE

Lukas – der von seinen vielen Kritikern als der Listenreiche bezeichnet wird – ist eine Legende unter impulsiven Kriegerern und ein Synonym für die Respektlosigkeit und den Geist der Jugend. Seine erfindungsreichen Sabotagen und mörderischen Scherze lassen ihn einen Rang als einer der Gerissensten im Orden einnehmen. Die Fähigkeiten von Lukas, der ein schmutziger Kämpfer, Rebell und Schuft ist, sind so tödlich wie schelmisch.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lukas der Listenreiche – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; der Klaue des Schakalwolfs.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- BLUTWÖLFE

MEISTER DES SCHALKS

Dieses Modell kann nicht dein KRIEGSHERR sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, LUKAS DER LISTENREICHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-TERMINATOREN

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Cyclone-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	36"	2W6	3+	4	0	1
➤	Cyclone-Raketenwerfer – Spreng	36"	2	3+	9	-2	W6
	Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, SCHNELLFEUER 1, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	1	4+	4	0	1
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Sturmkanon[e] [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	5	3+	5	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
	Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	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, GRANATEN, IMPERIUM, TERMINATOR, WOLFGARDE-TERMINATOREN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Wolfsgarde: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit kannst du beliebige Modifikatoren auf die Ballistische Fertigkeit oder das Kampfgeschick und/oder den Trefferwurf ignorieren. Addiere außerdem bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen die feindliche Einheit, die du in diesem Zug für die Fähigkeit *Schwur des Augenblicks* gewählt hast, 1 auf den Trefferwurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat Lebenspunktwert 4.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSGARDE-TERMINATOREN

Die Wolfsgarde schmückt ihre Terminatorrüstungen mit Totems, Trophäen und Ehrenzeichen, die im Laufe von Jahren voller Schlachten erworben wurden. Sie kämpfen an der Spitze von Angriffen und streben nach Ruhm, während Feindfeuer harmlos von ihren altehrwürdigen Rüstungen abprallt, die Erde unter ihren schweren Schritten erbebt und sie mit erstaunlichem Geschick töten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Energiefaust und der Sturmbolter oder die Energiewaffe und der Sturmbolter beliebiger Modelle können durch je zwei der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer
 - 1 Kettenfaust
 - 1 Sturmschild
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Energiefaust und Sturmbolter eines Wolfgarde-Terminators durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Sturmbolter und 1 Cyclone-Raketenwerfer
 - 1 Sturmkanone
- Die Energiefaust und der Sturmbolter oder die Energiewaffe und der Sturmbolter beliebiger Modelle können durch je 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.
- Der Sturmbolter beliebiger Modelle kann durch je 1 Kombiwaffe ersetzt werden.

**Kein Modell darf diese Ausrüstungsgegenstände doppelt haben, und kein Modell kann gleichzeitig Sturmbolter und Kombiwaffe haben.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfsgarde-Terminator-Rudelführer
- 4-9 Wolfsgarde-Terminatoren

Der Wolfsgarde-Terminator-Rudelführer ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiewaffe.

Jeder Wolfsgarde-Terminator ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiefaust.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **TERMINATORTRUPP** anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TERMINATOR, WOLFSGARDE-TERMINATOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MORKAIS JAGDRUDEL

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

Morkai-Boltpistole [ANTI-PSIONIKER 4+, PISTOLE, PRÄZISION, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

REICHW.

12"

A

1

BF

3+

S

4

DS

-1

SW

1

NAHKAMPFWAFFEN

Morkai-Kampfmesser [ANTI-PSIONIKER 4+, PRÄZISION, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

REICHW.

Nahkampf

A

4

KG

3+

S

4

DS

0

SW

1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Morkais Heulen: In deiner Fernkampfphase kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit wählen (wenn ein **LIEUTENANT IN EXTERNATOR-RÜSTUNG** diese Einheit anführt, kannst du stattdessen eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll wählen). Jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen, wobei sie 1 vom Ergebnis abzieht, wenn sie eine **PSIONIKER**-Einheit ist. Wenn jener Test misslingt, ist jene Einheit nicht nur erschüttert, sondern bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase auch betäubt. Solange eine Einheit betäubt ist, ziehe bei jeder psionischen Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF*

6+

* Dieser Rettungswurf wird gegen psionische Attacken auf 4+ verbessert.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, MORKAIS JAGDRUDEL**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

MORKAIS JAGDRUDEL

Morkais Jagdwölfe sind unter ihrer Phobos-Rüstung mit Schutz- und Bannrunen beschrieben und sind Jäger von Psionikern. Diese fanatischen Krieger spüren sie mit Pspürdetektoren auf und stoßen ein einzigartig schrilles Heulen aus. Runenschaltkreise verstärken ihren Jagdruf, stören die Kräfte ihrer Beute und säen vor der Tötung Furcht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Jagdwolf-Rudelführer
- 4-9 Morkais Jagdwölfe

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Morkai-Boltpistole; Morkai-Kampfmesser.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **EXTERNATORTRUPP** anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, MORKAIS JAGDRUDEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WULFEN

B

8"

W

5

RW

4+

LP

2


MW

6+

MK

0



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmsplitter-Salvengranatwerfer (STURM, EXPLOSIV)	12"	W6	5+	4	0	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Wulfenhammer	Nahkampf	4	3+	5	-1	1
Wulfenklauen und Nahkampfwaffen	Nahkampf	6	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Todesraserei: Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Nahkampfattacke zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Entferne das Modell bei 4+ nicht aus dem Spiel; jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat. Danach wird jenes Modell aus dem Spiel entfernt.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, WULFEN

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WULFEN

Wulfen befinden sich am Rande ständiger Berserkerwut, und ihr eisiges Heulen entfesselt die innere Bestie in der Nähe befindlicher Söhne des Russ. Wulfen sind bestialische Krieger, die vom Fluch, der dem Blut aller Sprösslinge des Wolfskönigs innewohnt, verändert wurden. Sie sind Jäger, die mit entblößten Reißzähnen und ausgestreckten Klauen den Feind mit unmenschlicher Geschwindigkeit zerreißen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle können mit je 1 Sturmsplitter-Salvengranatwerfer ausgerüstet sein.
- Die Wulfenklauen und Nahkampfwaffen beliebiger Modelle können durch je 1 Wulfenhammer und 1 Sturmschild ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wulfen-Rudelführer
- 4-9 Wulfen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Wulfenklauen und Nahkampfwaffen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, WULFEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WULFEN-DREADNOUGHT

B

8"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

6+

MK

0

🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➡️ Fenris-Streitaxt – Stoß	Nahkampf	5	3+	10	-2	W6+1
➡️ Fenris-Streitaxt – Rundumhieb	Nahkampf	10	3+	6	-2	1
Große Wolfsklaue	Nahkampf	5	3+	10	-3	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, DREADNOUGHT, WULFEN-DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 6+**

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Bestialischer Zorn: Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Kämpfen gewählt wird, kannst du eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um es wählen und einen W6 werfen, wobei du 2 addierst, wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat: Bei 4-6 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei 6+ erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Blizzard-Schild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WULFEN-DREADNOUGHT

Sogar am Rande des Todes und eingebettet in den Sarcophagus eines Dreadnoughts kann ein Krieger nach dem Fluch des Wulfen erliegen. Gelenke und Servos zucken wie die Muskeln eines wild gewordenen Tieres, wenn ein Wulfen-Dreadnought sich daran macht, zu zerstören und zu vernichten. Aus Emittern plärrt unheilvolles Heulen seine Wut und geistlosen Hunger nach Gewalt heraus.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Fenris-Streitaxt oder die Große Wolfsklaue und der Sturmbolter dieses Modells können durch 1 Blizzardschild und 1 Sturmbolter ersetzt werden.
- Beliebige Sturmbolter dieses Modells können durch je 1 Schwere(n) Flammenwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Wulfen-Dreadnought**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Fenris-Streitaxt ; Große Wolfsklaue.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, DREADNOUGHT,
WULFEN-DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

TODESFANG

B

8"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

6+

MK

0



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Mordklauen [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	8	3+	14	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 6+**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Todesbringer: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit dieses Modell als Ziel wählt, kann dieses Modell, nachdem jene Einheit attackiert hat, entweder schießen wie in deiner Fernkampfphase oder kämpfen wie in der Nahkampfphase.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, DREADNOUGHT, TODESFANG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

TODESFANG

In Zeiten der Not wird aus den Tiefen des Reißzahns eine stampfende mechanische Bestie losgelassen, deren gewaltige brutale Klauen ihren Feinden die Glieder ausreißen. Der Orden nennt sie Todesfang. Ihre wahre Identität ist unbekannt, denn ihre geistlosen knurrenden Wutanfälle sind aller Sprache beraubt; sie ist jetzt nur als eine Macht ungezügelter Zerstörung bekannt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- Todesfang – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerem Flammenwerfer ; Sturmbolter; Mordklauen.

MACHT UNGEZÜGELTER ZERSTÖRUNG

Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, DREADNOUGHT, TODESFANG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

DONNERWOLFKAVALLERIE

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	6	3+	4	6+	2



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	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
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Prunkwaffe	Nahkampf	4	3+	5	-1	1
	Vernichtende Zähne und Klauen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	5	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, DONNERWOLFKAVALLERIE

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Wilder Ansturm: Addiere jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, bis zum Ende des Zuges 1 auf den Schadenswert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

DONNERWOLFKAVALLERIE

Donnerwölfe sind gewaltige und einzelgängerische Alphajäger, und nur eine unerschrockene Elite innerhalb der Wolfsgarde besitzt die Dominanz, sie im Krieg zu reiten. Wenn sie angreifen, zerreißen zermalmende Zähne in einem wilden Gemetzel Panzerplatten, Fleisch und Knochen, während die Reiter der Donnerwölfe den Feind mit heldenhafter Wildheit niederstrecken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistoleten beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmschild

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Donnerwolfkavallerie-Rudelführer
- 2-5 Donnerwolfreiter

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistoleten; Vernichtenden Zähnen und Klauen; Prunkwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, DONNERWOLFKAVALLERIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

FENRISWÖLFE

B

10"

W

4

RW

6+

LP

1

MW

8+

MK

0



NAHKAMPFWAFFEN

Zähne und Klauen

REICHW.

Nahkampf

A

2

KG

4+

S

4

DS

0

SW

1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Schnelle Jäger: Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgegrückt ist, infrage, einen Angriff anzusagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIEN, IMPERIUM, FENRISWÖLFE

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

FENRISWÖLFE

Fenriswölfe gehören zu den tödlichsten und intelligentesten Raubtieren der Galaxis. Viele von ihnen begleiten die Söhne des Russ in die Schlacht und folgen ihnen, wie das Rudel dem Alphatier folgt. Sogar der kleinste ist so groß wie ein Mensch, doch sie bewegen sich geräuschlos, bevor sie in einem Wirbel rasiermesserscharfer Zähne und Klauen zuschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 5-10 Fenriswölfe

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Zähnen und Klauen.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIEN, IMPERIUM, FENRISWÖLFE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

HIMMELSWÖLFE

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
	Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
	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	3	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
	Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, HIMMELSWÖLFE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Hitzköpfig: Du kannst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Addiere jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, bis zum Ende des Zuges bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit 1 auf den Trefferwurf.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

HIMMELSWÖLFE

Besonders hitzköpfige Blutwölfe werden den Sprungmodule tragenden Himmelswolf-Rudeln zugeteilt. Die rebellischen und freigeistigen Himmelswölfe ergreifen jede Gelegenheit, um ihr Glück herauszufordern. Sie schießen furchtlos in großen Sprüngen voran und stürzen sich mit unerschrockener Wut ins Herz des Feindes, während ihre Kettenschwerter beim Töten kreischen und dröhnen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole des Himmelswolf-Rudelführer kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Das Astartes-Kettenschwert des Himmelswolf-Rudelführer kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Boltpistole und Astartes-Kettenschwert von bis zu 2 Himmelswölfen können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Gravstrahler und 1 Handwaffe
 - 1 Melter und 1 Handwaffe
 - 1 Plasmapistole und 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Plasmawerfer und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Himmelswolf-Rudelführer
- 4-14 Himmelswölfe

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine CHARAKTERMODELL-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, HIMMELSWÖLFE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSFÄNGE

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Gravkanone [ANTI-FAHRZEUG 2+, SCHWER]	24"	3	4+	6	-1	3
Laserkanone [SCHWER]	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Multimelter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV, SCHWER]	36"	W3	4+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT, SCHWER]	36"	W3	4+	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

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

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Feuerdisziplin: Jedes Mal, wenn diese Einheit stationär bleibt und sie einen Wolfsfang-Rudelführer enthält, kannst du eine für jenes Modell sichtbare feindliche Einheit wählen. Wiederhole bis zum Ende des Zugs bei jeder Fernkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen jene feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1.

Armorium-Cherub: Einmal pro Schlacht kannst du, nachdem ein Trefferwurf für ein Modell dieser Einheit ausgeführt wurde, das Ergebnis jenes Wurfs zu einer unmodifizierten 6 ändern.

Anmerkung: Platziere einen Armorium-Cherub-Marker neben der Einheit und entferne ihn, sobald diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFSFÄNGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
SPACE WOLVES

WOLFSFÄNGE

Wolfsfänge sind mürrische, ergraute Veteranen von ruhiger Hand und Temperament, altherwürdig vor Weisheit und mit wortwörtlich langen Fangzähnen. Diesen geduldigen Kriegeren sind einige der verheerendsten Fernkampfaffen der Großkompanie anvertraut. Mit scharfem Blick jagen Wolfsfänge die monströsen Bestien und Kampfpanzer des Feindes.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter beliebiger Wolfsfänge kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Gravkanone
 - 1 Laserkanone
 - 1 Multimeter
 - 1 Plasmakanone
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer*
- Die Handwaffe des Wolfsfang-Rudelführers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Der Bolter des Wolfsfang-Rudelführers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Plasmawerfer

** Das Profil dieser Waffe findest du auf der Karte Rüstkammer der Space Wolves.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfsfang-Rudelführer
- 4-5 Wolfsfänge

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolter; Bolt pistole; Handwaffe.

ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **DEVASTORTRUPP** anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, WOLFSFÄNGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
SPACE WOLVES

STORMFANG-ANGRIFFSSCHIFF

B

20+''

W

10

RW

3+

LP

14

MW

6+

MK

0



🌀	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Helfrost-Destruktor – gestreut [TREFFERHAGEL W3]	36''	W3	3+	11	-3	7
➤	Helfrost-Destruktor – fokussiert [SCHWALL]	12''	W6+6	3+	8	-1	2
	Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
	Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	3	3+	8	-1	W3
	Sturmschlag-Zwillingsraketenwerfer [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	10	-2	3
	Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
	Zwillingsmultimeter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	18''	2	3+	9	-4	W6

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	6	4+	8	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, STORMFANG-ANGRIFFSSCHIFF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6, Schwebler**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Eingefrorene Beute: Wenn in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit von mindestens einer Attacke des Helfrost-Destruktors dieses Modells getroffen wurde, ist jene feindliche Einheit bis zum Ende des nächsten Zuges deines Gegners eingefroren. Solange eine Einheit eingefroren ist, ziehe 2 vom Bewegungswert jener Einheit ab und ziehe 2 von Vorrücken- und Angriffswürfen für jene Einheit ab.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

STORMFANG-ANGRIFFSSCHIFF

Stormfang-Angriffsschiffe beherrschen den Himmel wie die schrecklichen Eislindwürmer der Mythen und sind schwer bewaffnete und gepanzerte Flieger, die sich ihren Weg durch feindliche Luftelemente hindurchkämpfen. Jedes ist um einen gewaltigen Helfrost-Destruktor herum gebaut, der sein Ziel einfriert; Fleisch erleidet Kälteverbrennungen und unnachgiebige Panzerung bekommt schnell Risse und zerbricht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 2 Zwillingsmultimeter
 - 2 Schwere Zwillingsbolter
- Der Sturmschlag-Zwillingsraketenwerfer dieses Modell kann durch 1 Zwillingslaserkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormfang-Angriffsschiff

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Helfrost-Destruktor; 2 Skyhammer-Raketenwerfern; Sturmschlag-Zwillingsraketenwerfer; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen. Jedes SPRUNGMODUL-, WULFEN-, GRAVIS- oder TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein und jedes CENTURION-Modell nimmt den Platz von 3 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, STORMFANG-ANGRIFFSSCHIFF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

STORMWOLF

B

20+''

W

10

RW

3+

LP

14

MW

6+

MK

0



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Helfrost-Zwillingskanone – gestreut [SCHWAL, SYNCHRONISIERT]	12''	W6	-	6	-1	2
➤	Helfrost-Zwillingskanone – fokussiert [SYNCHRONISIERT]	36''	1	3+	9	-3	5
	Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	3	3+	8	-1	W3
	Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
	Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
	Zwillingsmultimelter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	18''	2	3+	9	-4	W6

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	6	4+	8	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, STORMWOLF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6, Schwebler**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Ran an den Feind: Wenn eine Einheit aus diesem **TRANSPORTER** aussteigt, bevor er sich bewegt, kommt jene Einheit bis zum Ende des Zuges in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, infrage, einen Angriff anzusetzen.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



STORMWOLF

Stormwolves ermöglichen es den Söhnen des Russ, den Kampf zum Feind zu tragen, wo auch immer er sich verbirgt. In ihren Frachträumen tragen sie Rudel aus Kriegern mit unglaublicher Geschwindigkeit mitten zwischen die Feinde. Wenn die Rudel zum Angriff herausspringen, sättigen die Stormwolves das Gebiet mit einer Abfolge schweren Feuers, bevor sie sich erheben, um nach weiteren Zielen zu jagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 2 Schwere Zwillingsbolter
 - 2 Zwillingsmultimelter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormwolf

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Skyhammer-Raketenwerfern; Helfrost-Zwillingskanone; Zwillingslaserkanone; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 16 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen. Jedes SPRUNGMODUL-, WULFEN-, GRAVIS- oder TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein und jedes CENTURION-Modell nimmt den Platz von 3 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, STORMWOLF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

2

MW

6+

MK

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+, SCHNELLFEUER 1, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	1	3+	4	0	1
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	3	4+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Inspirierender Anführer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du einmal pro Schlacht, wenn ein Erschütterungstest für jene Einheit ausgeführt wird, jenen Test wiederholen.

Rudelführer: Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein und kann keine Verbesserungen erhalten.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER

Wolfgardisten, die Führungsqualitäten und kriegerisches Charisma bewiesen haben, können den Befehl über ein Rudel Ordensbrüder erhalten. Das umfangreiche Kampfwissen dieser Krieger und ihr einer Sage würdiges Kampfgeschick sind für die Space Wolves unter ihrem Kommando inspirierend, und an ihrer Seite zu kämpfen, gilt als große Ehre.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole und der Bolter dieses Modells können durch zwei unterschiedliche Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:*

 - 1 Bolter
 - 1 Boltpistole
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Sturmschild

- Die Boltpistole und der Bolter dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

* Dieses Modell kann nur mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet sein, wenn eine von ihnen eine Pistole ist (und es kann nur eine Pistole haben).

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 **Wolfgarde-Rudelführer**

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

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **BLUTWÖLFE**
- **GRAUMÄHNEN**
- **WOLFSFÄNGE**

Du musst dieses Modell einer der obigen Einheiten anschließen, selbst wenn ihr bereits ein oder mehrere **CHARAKTERMODELL**-Einheiten angeschlossen sind, aber eine Einheit kann nie mehr als ein **RUDELFÜHRER**-Modell enthalten. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell einer Einheit anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER MIT SPRUNGMODUL

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
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, SCHNELLFEUER 1, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	1	3+	4	0	1
➡ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➡ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	8	-2	2
Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	3+	5	-2	2
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER MIT SPRUNGMODUL



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Inspirierender Anführer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du einmal pro Schlacht, wenn ein Erschütterungstest für jene Einheit ausgeführt wird, jenen Test wiederholen.

Rudelführer: Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein und kann keine Verbesserungen erhalten.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER MIT SPRUNGMODUL

Wolfgardisten, denen die Führung über freigeistige Himmelswölfe übertragen wurde, tragen mächtige Sprungmodule, um in großen Bögen in den Feind zu springen. Ihre strenge Selbstbeherrschung zügelt den rücksichtslosen Übermut ihrer hitzköpfigen Untergebenen, aber in der blutigen Brutalität des Angriffs ist der Rudelführer ein Blizzard wilder Zerstörung.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch zwei unterschiedliche Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:*
 - 1 Boltpistole
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Sturmschild
- Die Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

*Dieses Modell kann nur mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet sein, wenn eine von ihnen eine Pistole ist (und es kann nur eine Pistole haben).

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 **Wolfgarde-Rudelführer mit Sprungmodul**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- **HIMMELSWÖLFE**

Du musst dieses Modell der obigen Einheit anschließen, selbst wenn ihr bereits ein oder mehrere **CHARAKTERMODELL**-Einheiten angeschlossen sind, aber eine Einheit kann nie mehr als ein **RUDELFÜHRER**-Modell enthalten. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell einer Einheit anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER MIT SPRUNGMODUL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER IN TERMINATORRÜSTUNG

B

5"

W

5

RW

2+

LP

3

MW

6+

MK

1

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Cyclone-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	36"	2W6	3+	4	0	1
➤ Cyclone-Raketenwerfer – Spreng	36"	2	3+	9	-2	W6
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, DECKUNG IGNORIEREN]	24"	2	3+	4	0	1
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Sturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	8	-2	2
Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	3+	4	-2	1
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	2	4+	8	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TERMINATOR, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER IN TERMINATORRÜSTUNG

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Inspirierender Anführer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du einmal pro Schlacht, wenn ein Erschütterungstest für jene Einheit ausgeführt wird, jenen Test wiederholen.

Rudelführer: Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein und kann keine Verbesserungen erhalten.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFGARDE-RUDELFÜHRER IN TERMINATORRÜSTUNG

Jene Wolfsgardisten, die sich der rohen Kraft einer Terminorrüstung bedienen dürfen, schreiten als beinahe unbezwingbare Streiter in die Schlacht. In dem Rudel, das sie anführen, dienen sie dank ihrer gewaltigen Masse als unerschütterlicher Amboss und als Anker für die Linien ihrer Ordensbrüder und entfesseln die Macht ihrer aufwendigen Waffen mit verheerender Wirkung.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter und die Energiewaffe dieses Modells können durch zwei unterschiedliche Optionen von der folgenden Liste ersetzt werden:*
 - 1 Cyclone-Raketenwerfer und 1 Sturmbolter
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Sturmkanone
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Kettenfaust
 - 1 Sturmschild
- Der Sturmbolter und die Energiewaffe dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.
 - Der Sturmbolter dieses Modells kann durch 1 Kombiwaffe ersetzt werden.

*Dieses Modell kann nur mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet sein, wenn eine davon ein Cyclone-Raketenwerfer und die andere entweder ein Sturmbolter oder eine Kombiwaffe ist.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TERMINATOR, RUDELFÜHRER, WOLFGARDE-RUDELFÜHRER IN TERMINATORRÜSTUNG

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfsgarde-Rudelführer in Terminorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiewaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **BLUTWÖLFE**
- **GRAUMÄHNEN**
- **WOLFSFÄNGE**

Du musst dieses Modell einer der obigen Einheiten anschließen, selbst wenn ihr bereits ein oder mehrere **CHARAKTERMODELL**-Einheiten angeschlossen sind, aber eine Einheit kann nie mehr als ein **RUDELFÜHRER**-Modell enthalten. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell einer Einheit anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

EISENPRIESTER

B

6"

W

4

RW

2+

LP

4

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Helfrost-Pistole – gestreut [PISTOLE, SCHWALL]	12"	W3	-	3	-1	1
➤ Helfrost-Pistole – fokussiert [PISTOLE]	12"	1	2+	6	-3	3
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Servoarm [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	8	-2	3
Sturmhammer	Nahkampf	3	4+	8	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TECHMARINE, EISENPRIESTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

Segen des Omnissiah: In deiner Befehlsphase kannst du eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück; addiere außerdem bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes Modells 1 auf den Trefferwurf. Jedes Modell kann für diese Fähigkeit nur einmal pro Zug gewählt werden.

Rache des Omnissiah: Wenn ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell zerstört wird, hat der Sturmhammer dieses Modells bis zum Ende der Schlacht Attackenwert 6.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

EISENPRIESTER

Techmarines der Space Wolves – die Eisenpriester – verfügen über arkanes technologisches Wissen, mit dem sie die beschädigten Kriegsmaschinen des Ordens reparieren und die erzürnten Maschinengeister besänftigen. Eisenpriester sind dennoch primär Krieger von Fenris und zögern nicht, wenn nötig ihre eigenen esoterischen Waffen gegen den Feind einzusetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Eisenpriester

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Helfrost-Pistole; Servoarm; Sturmhammer.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- ASTARTES-SERVITOREN
- BLUTWÖLFE
- GRAUMÄHNEN
- WOLFSFÄNGE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TECHMARINE, EISENPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CYBERWOLF

B

10"

W

4

RW

6+

LP

2

MW

7+

MK

0



NAHKAMPFWAFFEN

Zähne und Klauen

REICHW.

Nahkampf

A

4

KG

4+

S

4

DS

0

SW

1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Alphajäger: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Kundschafter 6 Zoll*.

Zum Todesstoß ansetzen: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit unter halber Sollstärke 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf.

RETTUNGSWURF

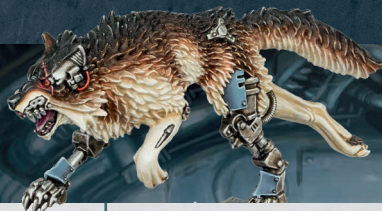
6+

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, CYBERWOLF

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

CYBERWOLF

Die größten und wildesten Wölfe werden, wenn sie kritisch verwundet werden, von den Eisenpriestern des Ordens wieder zusammengeflickt, indem sie mechanisch aufgerüstet werden. Oft kehren diese Cyberwölfe zu ihrem alten Rudel zurück, um dieses anzuführen und mit bionisch gesteigerter Kraft und Stahlzähnen zu jagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Cyberwolf

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Zähnen und Klauen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- FENRISWÖLFE

*Du musst dieses Modell der obigen Einheiten anschließen, selbst wenn ihr bereits **CANIS WOLFBORN** angeschlossen ist. Wenn du das tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten eigenständige Einheiten mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell einer Einheit anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.*

WOLF

Dieses Modell kann nicht dein **KRIEGSHERR** sein und kann keine Verbesserungen erhalten.

SCHLÜSSELWÖRTER: BESTIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, CYBERWOLF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSCOUTS

B

6"

W

4

RW

4+

LP

1


MW

6+

MK

1

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Astartes-Schrotflinte [STURM]	18"	2	3+	4	0	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
 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

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	8	-2	2
Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Kampfmesser	Nahkampf	3	3+	5	0	1


SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTTRUPP, WOLFSCOUTS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Partisanentaktiken: Am Ende des Zuges deines Gegners kannst du diese Einheit, wenn diese Einheit weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist, vom Schlachtfeld entfernen und sie in die Strategische Reserve versetzen.

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

WOLFSCOUTS

Wolfscouts sind grüblerische Pirschjäger und schweigsame Killer, die ungerührt hinter feindlichen Linien oder am Rand der Schlacht agieren. Wolfscouts sind meist erfahrene Ordensbrüder statt Neophyten und setzen Geduld und List in ihrer Rolle als Aufklärungsexperten und vorgeschobene Jäger ein, um isolierte Feinde aufzuspüren und sich voller Wut auf diese zu stürzen.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolter beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Schrotflinte
 - 1 Kampfmesser
- Der Bolter von 1 Wolfscout kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer*
 - 1 Gravstrahler*
 - 1 Melter*
 - 1 Plasmawerfer*
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Schwerer Bolter
- Der Bolter und die Boltpistole von 1 Wolfscout können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Boltpistole und 1 Energiewaffe
 - 1 Plasmapistole und 1 Bolter
- Boltpistole und Bolter des Wolfscout-Rudelführers können durch 1 Energieklauenpaar oder zwei unterschiedliche Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:**
 - 1 Bolter
 - 1 Boltpistole
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer

* Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Rüstkammer der Space Wolves.

** Dieses Modell kann nur mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet sein, wenn eine von ihnen eine Pistole ist (und es kann nur eine Pistole haben).

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wolfscout-Rudelführer
- 4-9 Wolfscouts

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTTRUPP, WOLFSCOUTS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT DER SPACE WOLVES

B

6"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

6+

MK

3



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶ Helfrost-Kanone – gestreut [SCHWALL]	12"	W6	-	6	-1	2
▶ Helfrost-Kanone – fokussiert	36"	1	3+	9	-3	5
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	7	-2	2
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	3
▶ Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	W6
▶ Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	1
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	3+	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Sturmkonone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	5	3+	12	-2	3
▶ Fenris-Streitaxt – Stoß	Nahkampf	5	3+	10	-2	W6+1
▶ Fenris-Streitaxt – Rundumhieb	Nahkampf	10	3+	6	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	5	3+	6	0	1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT, EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Weisheit der Alten (Aura): Solange sich eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 und wiederhole einen Verwundungswurf von 1.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Blizzard-Schild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT DER SPACE WOLVES

Ehrwürdige Dreadnoughts sind unschätzbar wertvolle Relikte, die Jahrhunderte der Schlachten erlebt haben. Die uralten Krieger im Herzen eines jeden sind lebende Legenden der Space Wolves, deren Weisheit so tief wie der Ozean und deren Instinkt so scharf wie die Zähne eines Kraken sind. Wenn sie aus ihrem Schlummer erweckt werden, kämpfen sie als Fürsten des Krieges wie aus den berühmtesten Sagas, um im Namen des Russ zu töten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Helfrost-Kanone
 - 1 Multimeter
 - 1 Plasmakanone
 - 1 Zwillinglaserkanone
- Dreadnought-Nahkampfwaffe und Sturmbolter dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Raketenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Schwerer Flammenwerfer
- Sturmkanone, Sturmbolter und Dreadnought-Nahkampfwaffe dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Fenris-Streitaxt, 1 Blizzard-Schild und 1 Sturmbolter
 - 1 Fenris-Streitaxt, 1 Blizzard-Schild und 1 Schwerer Flammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ehrwürdiger Dreadnought der Space Wolves






Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.


SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT, EHRWÜRDIGER DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

RÜSTKAMMER DER SPACE WOLVES

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, SCHNELLFEUER 1, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	1	4+	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
 Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
 Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1

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

WAFFENLISTEN

Mehrere **SPACE WOLVES**-Modelle haben die Option, mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet zu werden, die nicht auf ihrem Datenblatt aufgeführt sind. Die Profile solcher Waffen sind stattdessen auf dieser Karte aufgeführt.



