

ADEPTUS ASTARTES

ARMEEREGELN

Im Kampf legen die Space Marines machtvolle Eide ab; sie geloben, die Feinde des Imperators zu zerschlagen und die Ehre ihres Ordens nicht zu beschmutzen. Solche Eide sind ihnen heilig. Wenn die Engel des Todes losschlagen, geschieht dies mit chirurgischer Präzision und der Wucht eines Blitzeinschlags. Erfahrung und strategische Expertise helfen ihnen, die Gezeiten der Schlacht zu lesen und mit übermenschlicher Schnelligkeit ihre Eindrücke zu verarbeiten, sodass sie ihren Zorn gegen ein Prioritätsziel nach dem anderen richten. Die Kommandostruktur des Feindes wird zerschlagen und bringt seine Reihen durcheinander. Schweres Gerät, Artillerie und hochmütige Elite-Einheiten werden mit furchterregender Effizienz ausgelöscht, bis die Engel des Todes siegreich auf einem Schlachtfeld stehen, das von qualmenden Wracks und gefallenen Kriegeren übersät ist. Erst dann ist der Ehre genüge getan.

SCHWUR DES AUGENBLICKS

Wenn die Fraktion deiner Armee **ADEPTUS ASTARTES** ist, wähle zu Beginn deiner Befehlsphase eine Einheit der Armee deines Gegners. Bis zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase kannst du bei jeder Attacke eines Modells mit dieser Fähigkeit gegen jene feindliche Einheit den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

ORDEN DER SPACE MARINES

- Wenn eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit auf ihrem Datenblatt ein zweites Fraktionsschlüsselwort hat, handelt es sich dabei um den Namen des Ordens jener Einheit. Marneus Calgar hat beispielsweise die Fraktionsschlüsselwörter **ADEPTUS ASTARTES** und **ULTRAMARINES** – er stammt also aus dem Orden der Ultramarines.
- Deine Armee kann nicht Einheiten aus mehr als einem Orden enthalten.



ADEPTUS ASTARTES – GLADIUS-EINSATZVERBAND

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee **ADEPTUS ASTARTES** ist, kannst du die Gladius-Einsatzverband-Kontingentsregel verwenden

KAMPFDOKTRINEN

Der Codex Astartes hat sich auf ungezählten Schlachtfeldern als die überlegene Abhandlung über das Kriegswesen erwiesen und selbst über eine Spanne von zehntausend Jahren nichts von seiner Gültigkeit eingebüßt. Viele Space Marines hegen regelrechte Bewunderung für seine Lehren und folgen ihnen buchstabengetreu. So setzen sie ein flexibles Paket aus Kampfdoktrinen um, während sie ihre Feinde vernichten. Nur wenige Gegner können dem so gebündelten Zorn lange Widerstand leisten.

Zu Beginn deiner Befehlsphase kannst du eine der unten aufgeführten Kampfdoktrinen wählen. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene Kampfdoktrin aktiv und ihre Effekte gelten für alle **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit. Du kannst jede Kampfdoktrin einmal pro Schlacht wählen.

DEVASTOR-DOKTRIN

Der Codex Astartes erklärt den strategischen Wert überwältigender Feuerkraft gegen Schlüsselziele im Detail und erläutert seine Bedeutung beim Vormarsch auf wichtige Positionen, wobei Gefahren eliminiert und taktisch wertvolle Breschen geöffnet werden.

Diese Einheit kommt in einem Zug zum Schießen infrage, in dem sie vorgerückt ist.

TAKTISCHE DOKTRIN

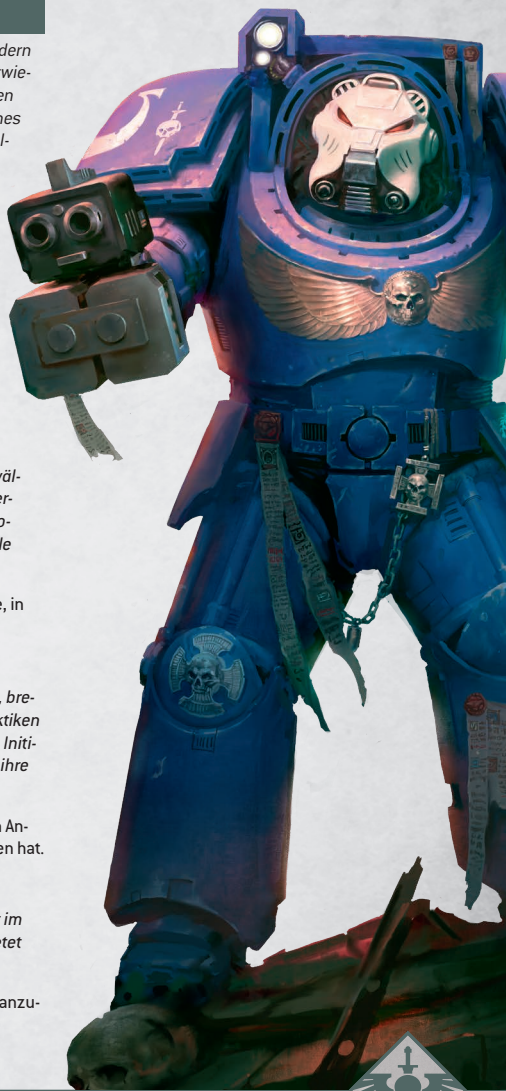
Während sich die verfeindeten Armeen einander nähern, brechen mörderische Feuergefechte aus. Der Codex legt Taktiken dar, wie die Space Marines in einer solchen Situation die Initiative ergreifen können, indem sie ihre Vielseitigkeit und ihre Feuerkraft bestmöglich verbinden.

Diese Einheit kommt in einem Zug zum Schießen und zum Ansetzen eines Angriffs infrage, in dem sie sich zurückgezogen hat.

STURM-DOKTRIN

Der Codex besagt zweifelsfrei, dass der Todesstoß meist in alles entscheidenden Nahkampf erfolgen muss, und bietet viele taktische Hinweise, um dieses Ziel zu erreichen.

Diese Einheit kommt in einem Zug infrage, einen Angriff anzusetzen, in dem sie vorgerückt ist.



ADEPTUS ASTARTES – GLADIUS-EINSATZVERBAND

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Gladius-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Gladius-Einsatzverband-Gefechtsoptionen einsetzen.



ERST MIT DEM TOD ENDET DIE PFLICHT

GLADIUS-EINSATZVERBAND – HELDENTAT

Der bevorstehende Tod hindert einen Space Marine nicht daran, sein letztes Urteil über die Feinde des Imperiums zu verhängen.

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

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

EFFEKT: Jedes Mal, wenn bis zum Ende der Phase ein Modell dieser Einheit, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, durch eine Nahkampfattacke zerstört wird, entfernst du jenes Modell nicht aus dem Spiel; jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells ihre Attacken abgehandelt hat. Danach wird jenes Modell aus dem Spiel entfernt.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

GLADIUS-EINSATZVERBAND – 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 für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

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



EHRE DEN ORDEN

GLADIUS-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Jeder Orden hat seine eigenen Legenden voller Heldenmut geschmiedet. Kein Ordensbruder würde jemals dulden, dass dieses noble Erbe beschmutzt wird.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Nahkampfaffen, mit denen Modelle in deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [LANZE]. Wenn für deine Einheit die Effekte der Sturm-Doktrin gelten, verbessere außerdem den Durchschlagswert solcher Waffen um 1.



ADEPTUS ASTARTES – GLADIUS-EINSATZVERBAND

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Gladius-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Gladius-Einsatzverband-Gefechtsoptionen einsetzen.



ANPASSUNGSFÄHIGE STRATEGIE

GLADIUS-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LISTE

Die Regeln des Codex Astartes erlauben den außerordentlichen Einsatz bestimmter Kampftaktiken und abweichender strategischer Doktrinen, wenn dies zum Sieg führt.

1 BP

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Wähle die Devastor-Doktrin, die Taktische Doktrin oder die Sturm-Doktrin. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase gilt jene Kampfdoktrin für jene Einheit (anstelle einer etwaigen anderen Kampfdoktrin, die für deine Armee aktiv ist), selbst wenn du jene Doktrin in dieser Schlacht bereits eingesetzt hast.



FEUERSTURM

GLADIUS-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Vor dem Zorn der Space Marines gibt es kein Entrinnen. Sie setzen ihre Waffen ein, um ihren Feinden den schnellen Tod zu bringen, wo sie sich auch verstecken, und ihre Schüsse gehen mit geübtem Blick dort ins Ziel, wo sie den schlimmsten Schaden verursachen.

1 BP

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfaffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN]. Wenn die Effekte der Devastor-Doktrin für deine Einheit gelten, verbessere außerdem den Durchschlagswert solcher Waffen bis zum Ende der Phase um 1.



TRUPPTAKTIKEN

GLADIUS-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LISTE

Space Marines wissen genau, wann ein geordneter Rückzug den Feind verduzt im Offenen stehen lässt. Dann stürmen sie zurück in den Kampf, um ihn in kopfloser Flucht vom Schlachtfeld zu treiben.

1 BP

WANN: Die Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung beendet hat

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE- oder eine BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 9 Zoll um die feindliche Einheit befindet, die gerade jene Bewegung beendet hat

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, oder stattdessen eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll, wenn für sie die Effekte der Taktischen Doktrin gelten.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst keine Einheit für diese Gefechtsoption wählen, die sich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet.



ADEPTUS ASTARTES – GLADIUS-EINSATZVERBAND

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Gladius-Einsatzverband-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Gladius-Einsatzverband-Verbesserungen verwenden.

MEISTERHAFTE RÜSTUNG

Diese zierdenreichen Rüstungen wurden von den fähigsten Handwerkern des Ordens gefertigt und verfügen über fortgeschrittenen Schutz, der selbst Terminatorrüstung Konkurrenz macht. Wer den Träger zu Gesicht bekommt, erkennt sofort, dass er sich einem ehrenhaften Champion des Imperiums gegenüber sieht.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Der Träger hat einen Rüstungswurfwert von 2+ und die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 5+.

DIE WORTE DER INBRUNST

Die Worte der Inbrunst sind ein einfaches Schriftstück, das im Original angeblich vom Imperator persönlich verfasst wurde. Diese Segensprüche werden auf dreifach gesegnetem Pergament niedergeschrieben und mit einem Reinheitssiegel an den Waffen des Trägers angebracht. Der inspirierende Wert der Worte des Imperators selbst ist dergestalt, dass der Träger davon zu noch größeren Heldentaten der Kriegskunst angespornt wird.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Addiere 1 auf den Attackenwert und den Stärkewert der Nahkampfwaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist. Solange die Effekte der Sturm-Doktrin für den Träger gelten, addiere stattdessen 2 auf den Attackenwert und den Stärkewert der Nahkampfwaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist.

CODEX-GELEHRTER

Die Befehlshaber der Einsatzverbände der Space Marines sind beispiellose taktische Genies und umfassend in den Lehren des Codex Astartes bewandert, dessen Weisheit ihre bemessenen strategischen Entscheidungen auch im Horror des Krieges lenkt.

Nur für ein **CAPTAIN**-Modell. Wenn sich der Träger zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet, kannst du die Taktische Doktrin wählen, statt eine Kampfdoktrin zu wählen, die für deine Armee aktiv ist. Wenn du dies tust, ist jene Doktrin bis zu deiner nächsten Befehlsphase nur für die Einheit des Trägers aktiv, auch wenn du jene Doktrin bereits gewählt hast, in dieser Schlacht für deine Armee aktiv zu sein.

DISZIPLINierter BOLTERBESCHUSS

Für einen Space Marine ist der Bolter mehr als bloß eine Waffe – es handelt sich um ein Werkzeug der Heiligkeit der Menschheit und den Todesboten für all jene, die ihr im Weg stehen. Dieser Kommandeur hat seine Krieger unablässig trainiert. In Kombination mit den übermenschlichen Reflexen der Space Marines können seine Krieger einen verheerenden Feuerhagel entfesseln.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1]. Wenn zudem die Effekte der Devastator-Doktrin für die Einheit des Trägers gelten, verursacht bei jeder Fernkampfatacke eines Modells jener Einheit ein unmodifizierter erfolgreicher Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.





PRIMARIS-CAPTAIN

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
Meisterhaftes Boltgewehr	24"	2	2+	4	-1	2
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	2+	4	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
Handwaffe	Nahkampf	6	2+	4	0	1
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS, CAPTAIN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

Sternstunde: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn es dies tut, addiere bis zum Ende der Phase 3 auf den Attackenwert von Nahkampfwaffen, mit denen dieses Modell ausgerüstet ist, und jene Waffen haben die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 6.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-CAPTAIN

Captains führen die Einsatzverbände der Space Marines direkt an der Front. Für die Krieger unter ihrem Befehl sind sie Vorbilder in Sachen Stärke und Fähigkeiten. Ihr makellostes strategisches Verständnis ist durch Jahrhunderte der Schlachtfelderfahrung geprägt, und ihre großen Taten werden ihnen oft mit antiken Artefakten aus den ehrwürdigen Rüstkammern des Ordens vergolten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole, das Meisterhafte Boltgewehr und die Handwaffe dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole und 1 Energiefaust
 - 1 Schwere Boltpistole, 1 Meisterhafte Energiewaffe und 1 Ehrenschild
- Die Handwaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Meisterhafte Energiewaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Captain

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhaftem Boltgewehr; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP*
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP*
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

**Dieses Modell kann sich einem KLINGENGARDETRUPP nur dann anschließen, wenn es mit einem Ehrenschild ausgerüstet ist, und es kann sich einem PLASMA-INTERFECTORTRUPP nur dann anschließen, wenn es mit einer Plasmapistole ausgerüstet ist.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN IN GRAVIS-RÜSTUNG

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



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltsturmf Faust [PISTOLE]	12"	3	2+	4	-1	1
Meisterhaftes Schweres Boltgewehr	30"	2	2+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ehrenfaust [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	2+	8	-2	2
Ehrenkettenschwert [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	2+	4	-1	2
Ehrenklinge [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	2+	5	-2	2
Energiefaust	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Anführer, Schwur des Augenblicks**

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

Niemals aufgeben, niemals kapitulieren: Halbiere bei jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke den Schadenswert.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, CAPTAIN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

CAPTAIN IN GRAVIS-RÜSTUNG

Ein Space Marine in einer undurchdringlichen Gravis-Rüstung kann furchtlos durch den mächtigsten Feuersturm schreiten. Indem er eine Gravis-Rüstung anlegt, stellt ein Captain seine wilde Entschlossenheit zur Schau, den Feind zu zerschmettern, wie sehr er sich auch eingegraben haben mag.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Meisterhafte Schwere Boltgewehr und die Meisterhafte Energiewaffe dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Boltsturmf Faust, 1 Energiefaust und 1 Ehrenkettenschwert
 - 1 Boltsturmf Faust, 1 Energiefaust und 1 Ehrenklinge
 - 1 Boltsturmf Faust, 1 Energiefaust und 1 Ehrenfaust

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain in Gravis-Rüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Schwerem Boltgewehr; Meisterhafter Energiewaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- AGGRESSORTRUPP
- ERADICATORTRUPP
- SCHWERER INTERCESSORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, CAPTAIN





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN IN PHOBOS-RÜSTUNG

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



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Anstifter-Boltkarabiner [PRÄZISION]	24"	1	2+	4	-2	2
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesser	Nahkampf	6	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Infiltratoren, Anführer, Tarnung**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

Meister der Täuschung: Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt und bestimmt haben, wer den ersten Zug hat, kannst du, wenn deine Armee mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit enthält, bis zu drei befreundete **ADEPTUS-ASTARTES-PHOBOS-**, **ADEPTUS-ASTARTES-SCOUTTRUPP-** oder **ADEPTUS-ASTARTES-SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP-**Einheiten wählen und all jene Einheiten neu aufstellen. Wenn du dies tust, können beliebige jener Einheiten in die Strategische Reserve versetzt werden, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in der Strategischen Reserve befinden.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, CAPTAIN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN *IN PHOBOS-RÜSTUNG*

Alle Primaris Space Marines üben während ihrer Zeit in der 10. Kompanie Aufklärung, Heimlichkeit und Sabotage. Wenn ein Captain seine Phobos-Rüstung anlegt, verbindet er diese Fähigkeiten mit seiner unglaublichen Kampfkraft und seiner im Kampf erworbenen strategischen Expertise, um Einsatzverbände aus Vorhut-Kriegern auf gefährlichen verdeckten Missionen anzuführen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain in Phobos-Rüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Anstifter-Boltkarabiner; Kampfmesser.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- ELIMINATORTRUPP
- INCURSORTRUPP
- INFILTRATORTRUPP
- EXTERNATORTRUPP
- SCOUTTRUPP
- SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN IN TERMINATORRÜSTUNG

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



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	4	0	1
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	2+	5	-2	1
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	5	3+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

Schwert des Imperiums: Du kannst Angriffswürfe für die Einheit dieses Modells wiederholen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Handgelenk-Granatwerfer: Der Träger hat das Schlüsselwort **GRANATEN**.

Ehrenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 7.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN IN TERMINATORRÜSTUNG

Von Captains der Space Marines erwartet man, an der Front zu kämpfen. Kaum eine Rüstung erlaubt ihnen das effektiver als die Terminatorrüstung. Dieser Kampfanzug ist äußerst robust und schützt den Captain gegen vernichtendes Feindfeuer. Außerdem ermöglicht diese Rüstung den Einsatz aus dem Teleportarium direkt ins Herz der feindlichen Schlachtlinie.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kombiwanne
 - 1 Ehrenschild*
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Die Ehrenwaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Ehrenschild*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Kettenfaust
- Der Sturmbolter und die Ehrenwaffe dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.
- Wenn dieses Modell mit einer Energiefaust ausgerüstet ist, kann es mit 1 Handgelenk-Granatwerfer ausgerüstet sein.

* Maximal 1 pro Modell.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Ehrenwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORSTURMTRUPP
- TERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN

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
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	2
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	2+	8	-4	W3
	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

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	7	2+	4	-1	1
	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	2+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	6	2+	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, CAPTAIN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

Sternstunde: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn es dies tut, addiere bis zum Ende der Phase 3 auf den Attackenwert von Nahkampfwaffen, mit denen dieses Modell ausgerüstet ist, und jene Waffen haben die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 6.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN

Captains der Space Marines sind seit Jahrhunderten Teil ihres Ordens. Von ihren Untergebenen erwarten sie völlige Verschriebenheit gegenüber ihrer Sache. Jeder Space Marine folgt diesem Standard willentlich, denn er weiß, dass es kein Opfer gibt, welches der Captain nicht bereits erbracht hätte, keinen Feind, den er nicht bereits erschlagen hätte, und keine Strapaze, die er nicht bereits erduldet hätte.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Meisterhafte Bolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwanne**
 - 1 Sturmbolter**
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Ehrenschild*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Das Astartes-Kettenschwert dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Handwaffe und 1 Ehrenschild*
- Der Meisterhafte Bolter und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

** Maximal 1 pro Modell.*

*** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltspistole; Meisterhaftem Bolter; Astartes-Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- EXPUGNATORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN MIT SPRUNGMODUL


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

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	2+	8	-4	W3
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

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	7	2+	4	-1	1
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	2+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	6	2+	4	0	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, CAPTAIN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Engelszorn: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere jedes Mal, wenn jene Einheit eine Angriffsbewegung beendet, bis zum Ende des Zuges 1 auf den Stärkewert von Nahkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 6.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN MIT SPRUNGMODUL

Viele Captains der Space Marines setzen auf Geschwindigkeit und überwältigende Kampfkraft; entsprechend durchdacht sind ihre Strategien, diese Faktoren mit vernichtendem Effekt gegen ihren Feind einzusetzen. Als überragende Krieger und inspirierende Anführer gibt es für sie nur einen Platz: im feurigen Herzen der tobenden Schlacht. Mit einem Sprungmodul können solche tapferen Captains ihre Krieger als Speerspitze ihres Ansturms führen.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Meisterhafte Bolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaffe**
 - 1 Sturmbolter**
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Ehrenschild*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Das Astartes-Kettenschwert dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Handwaffe und 1 Ehrenschild*
- Der Meisterhafte Bolter und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

* Maximal 1 pro Modell.

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstammerkarte des Adeptus Astartes.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain mit Sprungmodul

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Meisterhaftem Bolter; Astartes-Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN
- EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN AUF BIKE

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




FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	2+	8	-4	W3
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
Zwillingsbolter [SYNCHRONISIERT]	24"	2	2+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	7	2+	4	-1	1
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	2+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	6	2+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN



FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Anführer**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Schneller Angriff: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [STURM].

Riten der Schlacht: Einmal pro Schlachtrunde kannst du mit dieser Fähigkeit eine Gefechtsoption mit einer Einheit deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ehrenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 7.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CAPTAIN AUF BIKE

Wenn ein Captain auf einem Space-Marine-Bike in den Kampf prescht, kann er schnell kritische Schlachtfeldpositionen erreichen. Er schmettert Feinde beiseite und mäht zahlreiche flüchtende Gegner nieder, oder er schließt sich seinen Excursoren bei Aufklärungsmissionen an, um seine Schlachtpläne mit Wissen aus erster Hand bestmöglich ausarbeiten zu können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaffe**
 - 1 Sturmbolter**
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Ehrenschild*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Das Astartes-Kettenschwert kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Ehrenwaffe
 - 1 Energiefaust
 - 1 Handwaffe und 1 Ehrenschild*
- Die Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

* Nicht mehr als einer pro Modell.

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstammerkarte des Adeptus Astartes.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain auf Bike

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

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BIKESCHWADRON
- EXCURSORSCHWADRON

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-LIEUTENANT

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Meisterhaftes Boltgewehr	24"	2	2+	4	-1	2
Neovolkit-Pistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	2+	5	0	2
➤ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
➤ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	2+	4	-1	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-LIEUTENANT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

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

Zielpriorität: Die Einheit dieses Modells kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusetzen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-LIEUTENANT

Primaris-Lieutenants sind nicht nur brillante Strategen, sondern auch äußerst begabte Kämpfer. Als Experten aller Waffentypen der Intercessoren, die sie so häufig befehligen, entfesseln sie oft beeindruckende Salven aus Boltgeschossen, während sie zeitgleich Befehle brüllen und den Beschuss ihrer Brüder koordinieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Meisterhafte Boltgewehr dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Meisterhafte Energiewaffe
 - 1 Energiefaust
- Die Bolt pistole, das Meisterhafte Boltgewehr und die Handwaffe dieses Modells können durch 1 Neovolkit-Pistole, 1 Meisterhafte Energiewaffe und 1 Sturmschild ersetzt werden.
- Die Bolt pistole dieses Modells kann durch 1 Schwere Bolt pistole ersetzt werden.
- Die Handwaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Meisterhafte Energiewaffe
 - 1 Energiefaust

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris Lieutenant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Meisterhaftem Boltgewehr; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-LIEUTENANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT IN EXTERNATOR-RÜSTUNG



B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1

FERNKAMPFWAFFEN

Meisterhafte Spezialboltpistole
[PISTOLE, PRÄZISION]

REICHW.

12"

A

1

BF

2+

S

4

DS

0

SW

2

NAHKAMPFWAFFEN

Kampfmesser [PRÄZISION]

REICHW.

Nahkampf

A

6

KG

2+

S

4

DS

0

SW

1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer, Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

Tödlicher Schrecken: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, erhöhe die Reichweite der Fähigkeit *Terrortruppen* jener Einheit um 3 Zoll.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT IN EXTERNATOR-RÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT IN EXTERNATOR-RÜSTUNG

Wenn ein Kommandeur der Space Marines den Feind in vollkommener Panik sehen will, so entfesselt er Kontingente, die von Lieutenants in der Ausrüstung der Externatoren angeführt werden. Unter der meisterlichen Führung eines Lieutenants wird eine solche Streitmacht mächtiger als die Summe ihrer Teile und schlägt ganze Formationen des Feindes in die Flucht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lieutenant in Externator-Rüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Meisterhafter Spezialbolt-pistole; Kampfmesser.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- EXTERNATORTRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann der oben aufgeführten Einheit anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN-** oder **ORDENSMEISTER-**Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT IN EXTERNATOR-RÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT IN PHOBOS-RÜSTUNG

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
Meisterhafter Boltkarabiner mit Zielvorrichtung	24"	2	2+	4	0	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesserpaar [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	5	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Schocktruppen, Infiltratoren, Anführer, Kundschafter 6 Zoll**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

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

Schießen und verschwinden: In deiner Fernkampfphase kann die Einheit dieses Modells, nachdem sie geschossen hat, eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, wenn sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT IN PHOBOS-RÜSTUNG

Als im höchsten Maße fähige Kommandeure können Lieutenants unabhängige Aufklärungsmissionen, Sabotage-Einsätze und Tötungsaufträge hinter feindlichen Linien befehligen. Sie sind gefährliche Krieger, und nicht wenige Feinde spürten als Letztes in ihrem Leben den kalten Stahl des Messers eines Lieutenants an ihrer Kehle.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lieutenant in Phobos-Rüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhaftem Boltkarabiner mit Zielvorrichtung; Kampfmesserpaar.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INCURSORTRUPP
- INFILTRATORTRUPP
- EXTERNATORTRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT



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
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	2
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	2+	8	-4	W3
	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
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	6	2+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	4	2+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	3+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	5	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	5	2+	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, LIEUTENANT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

Zielpriorität: Die Einheit dieses Modells kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusetzen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT

Lieutenants bilden eine unterstützende Ebene der Führerschaft und strategischen Implementierung innerhalb von Einsatzverbänden der Space Marines. Sie werfen nicht nur ihre eigene Kampfkraft in die Waagschale, sondern dienen auch als Multiplikator, denn ihre taktische Begabung ermöglicht ihren Brüdern die schnelle Anpassung an wechselnde Schlachtfeldbedingungen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Meisterhafte Bolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwanne**
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Sturmschild*
 - Das Astartes-Kettenschwert dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Handwaffe und 1 Sturmschild*
 - 1 Energiefaust
 - Der Meisterhafte Bolter und das Astartes-Kettenschwert dieses Modells können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.
- * Maximal 1 pro Modell.*
*** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lieutenant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Meisterhaftem Bolter; Astartes-Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- EXPUGNATORGARDETRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein CAPTAIN- oder ORDENSMEISTER-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, LIEUTENANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-SCRIPTOR

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



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

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Psimatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Festung des Geistes (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-SCRIPTOR

Die physischen Verbesserungen durch die Primaris-Implantate sind für Scriptoren von großem Vorteil. Die große Stärke und Widerstandskraft ermöglichen ihnen, ihre brutalen Psikräfte länger aufrechtzuerhalten. In der Schlacht bebt der gesamte Leib eines Scriptorers unter der den Verstand verheerenden Macht, die er gegen den Feind entfesselt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Scriptor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schmetter-schlag; Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- DESOLATORTRUPP
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR IN PHOBOS-RÜSTUNG

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



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
➤	Schmetterschlag – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
➤	Schmetterschlag – Konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, PHOBOS, SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Psimatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Psionischer Schleier (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Tarnung* und jene Einheit kann nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, es sei denn, das attackierende Modell befindet sich innerhalb von 12 Zoll.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR *IN PHOBOS-RÜSTUNG*

Viele Scriptoren üben sich im Rahmen ihrer intensiven und gefährlichen Ausbildung in der arkanen Kunst der Verdunkelung und Illusion. Wenn sie Phobos-Rüstungen anlegen, setzen sie diese Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld ein, um den Verstand ihrer Feinde zu benebeln oder wichtige Schlachtpläne direkt aus seinen Gedanken zu stehlen. Bisweilen hetzen sie auch den eigenen Schatten eines Gegners gegen ihn auf.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scriptor in Phobos-Rüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Schmetter-schlag; Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- ELIMINATORTRUPP
- INCURSORTRUPP
- INFILTRATORTRUPP
- EXTERNATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, PHOBOS, SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR IN TERMINATORRÜSTUNG

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



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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Psimatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Schleier der Zeit (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Waffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit *[TREFFERHAGEL 1]*.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR IN TERMINATORRÜSTUNG

Die Macht eines Scriptors verleiht den Angriffen der Elite-Infanterie des Ordens eine ausgesprochen tödliche psionische Komponente. Ob bei brutalen Enteraktionen, wilden Stadtgefechten oder dem Kampf an der Front gegen eine überwältigende Überzahl, Scriptors in Terminatorrüstung zersprengen ihre Widersacher mit mächtigen psionischen Kräften.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kombiwanne
 - 1 Sturmbolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scriptor in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schmetterschlag, Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORSTURMTRUPP
- TERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, TERMINATOR, SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	2
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
	Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
➤	Schmetterschlag – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
➤	Schmetterschlag – Konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Psimatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Festung des Geistes (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR

Scriptoren sind die Kampfpsioniker der Space Marines und die Hüter ihres Wissens. Sie gebieten über beängstigende empyreische Macht und können mit einem bloßen Gedanken den Schädel eines Feindes zum Zerbersten bringen, schützende Schilde für ihre Brüder heraufbeschwören und psionische Energie stöße schleudern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolt pistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombi waffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scriptor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Schmetter schlag; Psi waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- EXPUGNATOR GARDETRUPP

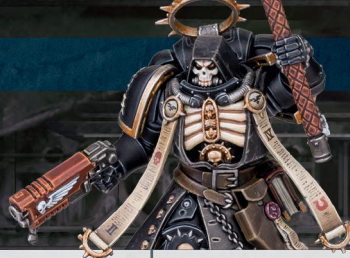
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, PSIONIKER, IMPERIUM, SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-ORDENSPRIESTER

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Absolvor-Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozius Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Litanei des Hasses: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Spirituelle Führung: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit wählen, die erschüttert ist. Jene Einheit ist nicht länger erschüttert.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-ORDENSPRIESTER

Mit in der Hitze des Gefechts wehendem Gewand und mit aufflammendem Mündungsfeuer ihrer Absolver-Boltpistolen schreiten Primaris-Ordenspriester in die Schlacht. So laut predigen sie, dass ihre Stimme selbst über den Lärm des Krieges hinweg zu hören ist. Unermüdlich treiben sie ihre Brüder zum Sieg an und stählen ihre Herzen, ihren Verstand und ihre Seele gegen alles, was der Feind aufbieten kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Ordenspriester

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Absolver-Boltpistole; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER IN TERMINATORRÜSTUNG

B

5"

W

5

RW

2+

LP

5

MW

5+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozius Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Litanei des Hasses: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Rezitation des Glaubens: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+ gegen tödliche Verwundungen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER IN TERMINORRÜSTUNG

Jeder Space Marine wird von den Predigten der Ordenspriester zu kriegerischen Taten angetrieben, und es gibt kaum Gelegenheiten, wenn diese spirituelle Festigung wichtiger ist als bei blutigen Entertaktionen oder beim schrecklichen Kampf um Brückenköpfe. Daher sind Ordenspriester ausgebildet, in mächtigen Terminorrüstungen zu kämpfen, um an der Seite von erfahrenen Veteranen in die Schlacht zu ziehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch 1 Kombiwaaffe ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ordenspriester in Terminorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORSTURMTRUPP
- TERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER AUF BIKE

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Absolvor-Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	5	-1	2
Zwillingsboltpistole [SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozium Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Litanei des Hasses: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Katechismus des Feuers: Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells zum Schießen gewählt wird, kannst du eine für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um es wählen. Bis zum Ende der Phase haben die Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] gegen jene feindliche Einheit.

RETTUNGSWURF

4+

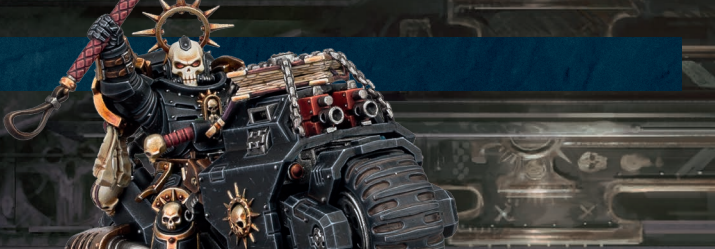
SCHLÜSSELWÖRTER: **BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

ORDENSPRIESTER AUF BIKE

Wenn ein Ordenspriester der Schlacht auf einem Bike des Raider-Schemas beiwohnt, kann er auch mit dem schnellsten gepanzerten Vorstoß Schritt halten. Bei solchen Einsätzen führt er seine Brüder zum Sieg, indem er seine Katechismen herausbrüllt und zum Sturm auf den Feind ansetzt, wobei er sein Crozius Arcanum in großen Bögen schwingt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ordenspriester auf Bike

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Absolvor-Boltpistole; Zwillingboltgewehr; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BIKESCHWADRON
- EXCURSORSCHWADRON

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

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
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
► Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
► Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozium Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2
Energiefaust	Nahkampf	4	2+	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, ORDENSPRIESTER

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Anführer**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Litanei des Hasses: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Spirituelle Führung: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit wählen, die erschüttert ist. Jene Einheit ist nicht länger erschüttert.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER

Ordenspriester wachen über den Geist ihres Ordens und die Seelen seiner Krieger. Sie wahren die Traditionen ihrer Bruderschaft und schützen ihre Reliquien. In der Schlacht rezitieren sie laut die Litaneien des Hasses und inbrünstigen Glaubens. Ihre flammenden Ansprachen inspirieren die Krieger unter ihrer Obhut zu grimmigen Heldentaten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaaffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Energiefaust

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ordenspriester

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- EXPUGNATORGARDETRUPP




SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER MIT SPRUNGMODUL

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

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

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Crozium Arcanum	Nahkampf	5	2+	6	-1	2
Energiefaust	Nahkampf	4	2+	8	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Litanei des Hasses: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

Mahnruf der Raserei: Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells zum Kämpfen gewählt wird, kannst du eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um die Einheit dieses Modells wählen und einen W6 werfen: bei 4-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit 3 tödliche Verwundungen.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ORDENSPRIESTER MIT SPRUNGMODUL

Überall auf dem Schlachtfeld gibt es Bedarf an den lauten Kundgebungen der Ordenspriester, um die Herzen ihrer Brüder zu beflügeln und den Feind in Angst und Schrecken zu versetzen. Mit einem Sprungmodul vermag ein Ordenspriester dort zu sein, wo er am dringendsten gebraucht wird, oder er kann persönlich die Speerspitze eines tosenden Angriffs gegen die Linien des Feindes bilden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter
 - 1 Energiefaust

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ordenspriester mit Sprungmodul

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Crozius Arcanum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN
- EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-TECHMARINE

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	2
Schmiedebolter	24"	3	2+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Omnissiah-Energieaxt	Nahkampf	4	3+	6	-2	2
Servoarm [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	8	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Techmarine: 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 ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück; addiere zudem bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUG**-Modells 1 auf den Trefferwurf. Jedes Modell kann nur einmal pro Zug für diese Fähigkeit gewählt werden.

Rache des Omnissiah: Wenn ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell zerstört wird, hat die Omnissiah-Energieaxt dieses Modells bis zum Ende der Schlacht einen Attackenwert von 7.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-TECHMARINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-TECHMARINE

Primaris-Techmarines schreiten selbstlos durch den Hagel des Feindfeuers, um den Maschinengeist verwundeter Kriegsmaschinen zu besänftigen und sorgsam verheerte Panzerplatten beiseite zu schieben, um ausgebrannte Kabel zu reparieren und verbogene Platinen wieder in Form zu bringen. Hierfür setzen sie Servoarme und Mechadendriten ein.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Techmarine

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schmiedebolter; Gravpistole; Omnissiah-Energieaxt; Servoarm.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- ASTARTES-SERVITOREN
- INTERCESSORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-TECHMARINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TECHMARINE

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Bolter	24"	2	2+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
	Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	2+	4	-1	1
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	2+	8	-4	W3
➤	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
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	4	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
	Omnissiah-Energieaxt	Nahkampf	4	3+	6	-2	2
	Plasmaschneider [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
	Servoarm [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	3+	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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Techmarine: 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 ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück; addiere zudem bis zu Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUG**-Modells 1 auf den Trefferwurf. Jedes Modell kann nur einmal pro Zug für diese Fähigkeit gewählt werden.

Rache des Omnissiah: Wenn ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell zerstört wird, hat die Omnissiah-Energieaxt dieses Modells bis zum Ende der Schlacht einen Attackenwert von 7.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TECHMARINE

Techmarines wissen um die Geheimnisse des Omnissiah. Sie sind für die Wartung des Arsenalts und der Panzerfahrzeuge ihres Ordens zuständig. Mit Servoarm und Plasmaschneider können sie schreckliche Kampfschäden beheben und dafür Sorge tragen, dass die Fahrzeuge des Ordens auch weiterhin ungebrochen Krieg führen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter*
- Die Omnissiah-Energieaxt dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
- Dieses Modell kann mit 1 Flammenwerfer, 1 Plasmaschneider und 1 Servoarm ausgerüstet sein

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Techmarine

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Omnissiah-Energieaxt; Servoarm.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- ASTARTES-SERVITOREN
- TAKTISCHER TRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TECHMARINE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ASTARTES-SERVITOREN

B

6"

W

4

RW

4+

LP

1

MW

8+

MK

0



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [EXPOSIV, SCHWER]	36"	W3	4+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT, SCHWER]	36"	W3	4+	8	-3	2
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	5+	3	0	1
Servitor-Servoarm	Nahkampf	1	5+	6	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, ASTARTES-SERVITOREN

FÄHIGKEITEN

Lobotomie: Solange ein **TECHMARINE**-Modell diese Einheit anführt, verbessere die Werte Ballistische Fertigkeit und Kampfgeschick von Fernkampfwaffen und Nahkampfwaffen, mit denen **ASTARTES-SERVITOR**-Modelle in dieser Einheit ausgerüstet sind, um 1.

RETTUNGSWURF



6+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ASTARTES-SERVITOREN

Servitoren sind kybernetische Sklaven, die für spezifische Aufgaben geschaffen werden. Sie sind eine arkane Verbindung aus lobotomisiertem Menschen und Maschine. Im Kampf assistieren sie den Techmarines mit einer Reihe mechanischer Verbesserungen, indem sie entweder Deckungsfeuer geben oder mit Servoarmen zusätzliche Reparaturen vornehmen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Servitor-Servoarm von bis zu 2 Modellen kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Multimeter und 1 Handwaffe
 - 1 Plasmakanone und 1 Handwaffe
 - 1 Schwere Bolter und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 4 Astartes-Servitoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Servitor-Servoarm.

SERVITOR-GEFOLGE

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann diese Einheit einer anderen Einheit deiner Armee hinzugefügt werden, die von einem **TECHMARINE** angeführt wird. Wenn sie dies tut, zählt jedes Modell dieser Einheit bis zum Ende der Schlacht als Teil jener Leibwächter-Einheit und die Sollstärke jener Leibwächter-Einheit wird entsprechend erhöht.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, ASTARTES-SERVITOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INTERCESSORTRUPP



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

☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Astartes-Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
➤	Astartes-Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
	Boltpistole [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	4	-1	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	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
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
	Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	3	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, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP



FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Missionsziel gesichert: Wenn du am Ende deiner Befehlsphase einen Missionszielmarker kontrollierst und sich diese Einheit in Reichweite um jenen Missionszielmarker befindet, bleibt jener Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, auch wenn du keine Modelle in Reichweite um ihn hast, bis dein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende eines Zuges kontrolliert.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

INTERCESSORTRUPP

Intercessortrupps vermögen einen vernichtenden Feuerhagel zu entfesseln, während sie vorrücken oder ein Gebiet im Angesicht des Feindes halten. Sie haben Zugriff auf ein Arsenal aus Boltwaffen, das zu verschiedenen Schlachtfeldrollen passt, vom Sturm auf Bunkeranlagen bis hin zur Eliminierung von Widersachern auf lange Reichweite.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Boltgewehr des Intercessor-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Plasmapistole
 - Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiewaffe
- Die Handwaffe des Intercessor-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann ein mit Boltgewehr ausgerüstetes Modell mit 1 Astartes-Granatwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Intercessor-Sergeant
- 4-9 Intercessoren

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INFERNUSTRUPP

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Pyroblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Feuertod: In deiner Fernkampfphase kannst du, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit wählen, die von mindestens einer jener Attacken mit einem Pyroblaster getroffen wurde. Jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INFERNUSTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INFERNUSTRUPP

Infernustrupps löschen den Feind scharenweise mit lodernden Feuerstürmen aus ihren Pyroblastern aus. Als Spezialisten für Nahbereichsunterstützung überschütten sie feindliche Gräben und besetzte Ruinen mit feurigem Promethium oder brennen dichte Vegetation nieder, sodass kein Feind ihrem flammenden Zorn entkommen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Infernus-Sergeant
- 4-9 Infernus Marines

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INFERNUSTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INTERCESSOR-STURMTRUPP

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



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
	Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP

FÄHIGKEITEN

Fraktion: Schwur des Augenblicks

Sturmangriff: Wiederhole bei jeder Nahkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INTERCESSOR-STURMTRUPP

Sturm-Intercessoren zählen zu den bewährten Nahunterstützungs-Einheiten im Arsenal eines Ordens. Während sie sich dem Feind nähern, halten sie ihn mit ihren Schweren Boltpistolen nieder, bevor sie in den Nahkampf stürmen und mit brutalen Schwüngen ihrer Astartes-Kettenschwerter kurzen Prozess mit ihren Widersachern machen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Schwere Boltpistole des Sturm-Intercessor-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Plasmapistole
- Das Astartes-Kettenschwert des Sturm-Intercessor-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturm-Intercessor-Sergeant
- 4-9 Sturm-Intercessoren

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



SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR MIT SPRUNGMODUL

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

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
 Schmetterschlag – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
 Schmetterschlag – Konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, SCRIPTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Psimatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Macht der Helden (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, verbessere den Durchschlagswert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, um 1.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCRIPTOR MIT SPRUNGMODUL

Scriptoren sind fähige Krieger mit übernatürlichen Kräften, die nicht zögern, sich jeder Gefahr in den Weg zu stellen, um die Gefahren des Warp zu bannen. Mit einem Sprungmodul gibt es nur noch wenige Geheimnisse jenseits der Reichweite eines Scriptors. Indem ein solcher Krieger die Mächte des Immatriums nutzt, kann er seinen Brüdern die Kraft verleihen, den Feind zu zerschmettern, wo er sich auch versteckt halten mag.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Kombiwaffe
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scriptor mit Sprungmodul

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schmetterschlag; Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN
- EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, PSIONIKER, GRANATEN, IMPERIUM, SCRIPTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LEUTENANT MIT KOMBIWAFFE

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



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombiwaaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesserpaar [ANTI-TYRANIDEN 4+, TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	5	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Infiltratoren**, **Verletzungen ignorieren 5+**, **Einsamer Wolf**, **Tarnung**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Prioritätsziel identifiziert: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde kannst du, wenn deine Armee mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit enthält, einen Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld als Prioritätsziel wählen. Bis zum Ende der Schlacht gilt: Solange sich eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit gegen eine feindliche Einheit in Reichweite des Prioritätsziels einen Verwundungswurf von 1.

Ausweichen und überleben: Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell beendet und sich dieses Modell nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, kann es eine normale Bewegung ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, LEUTENANT MIT KOMBIWAFFE**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LIEUTENANT MIT KOMBIWAFFE

Manche Lieutenants werden mit Phobos-Rüstungen ausgestattet und erhalten den Auftrag, hinter den feindlichen Linien zu agieren, wo sie als fähige Assassinen zuschlagen oder wichtige Informationen zusammentragen. Wenn die Hauptstreitmacht der Space Marines eintrifft, haben sie den Feind bereits in völlige Verwirrung und Panik gestürzt und wertvolle taktische Daten gesammelt, die den Erfolg des Angriffes garantieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lieutenant mit Kombiwaaffe

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kombiwaaffe; Kampfmesserpaar.

DER LETZTE ÜBERLEBENDE

Dieses Modell kann nicht als dein KRIEGSHERR gewählt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, LIEUTENANT MIT KOMBIWAFFE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCHWERER INTERCESSORTRUPP

B

5"

W

6

RW

3+

LP

3

MW

6+

MK

2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Schwerer Bolter [STURM, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schweres Boltgewehr [STURM, SCHWER]	30"	2	3+	5	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Unbeugsam im Angesicht des Feindes: Solange sich diese Einheit in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers befindet, addiere bei jeder Attacke mit Schadenswert 1, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wird, 1 auf den Rüstungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, SCHWERER INTERCESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCHWERER INTERCESSORTRUPP

Schwere Intercessoren tragen massive Gravis-Rüstungen, um Gebiete zu sichern und sie unverrückbar zu verteidigen. Sie halten stets Ausschau nach feindlichen Gegenangriffen, denen sie standhaft mit heftigen Boltgeschoss-Salven begegnen. Dieser Beschuss zwingt jeden Feind in Deckung, der nicht zu allem entschlossen ist oder einfach vollkommen den Verstand verloren hat.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Schwere Boltgewehr von 1 Schwerem Intercessor durch 1 Schwere Bolter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schwerer Intercessor-Sergeant
- 4-9 Schwere Intercessoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schwerem Boltgewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, SCHWERER INTERCESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

INFILTRATORTRUPP

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Schützen-Boltkarabiner [SCHWER]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Infiltratoren**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Omni-Störer: Feindliche Einheiten, die als Verstärkungen aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Helix-Handschuh: Modelle der Einheit des Trägers haben die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 6+*.

Infiltrator-Voxanlage: Wirf jedes Mal einen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel für eine Gefechtsoption wählst: bei 5+ erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, INFILTRATORTRUPP**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

INFILTRATORTRUPP

Infiltratortrupps sind Experten für verdeckte Operationen und ausgiebig ausgebildet in Selbstversorgung und Überlebenskunst. Sie sind mit Omni-Störern ausgerüstet, welche die Kommunikation des Feindes erschweren, und säen so Verwirrung unter ihren Gegnern, bevor sie diese mit einem akkuraten Boltgeschosshagel niedermähen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- 1 Infiltrator kann mit 1 Helix-Handschuh ausgerüstet sein.*
- 1 Infiltrator kann mit 1 Infiltrator-Voxanlage ausgerüstet sein.*

** Diese Optionen können nicht vom selben Modell wahrgenommen werden.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Infiltrator-Sergeant
- 4-9 Infiltratoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schützen-Boltkarabiner; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, INFILTRATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INCURSORTRUPP

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Occulus-Boltkarabiner [STURM, DECKUNG IGNORIEREN]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesserpaar [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Multispektraler Auspexapparat: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine feindliche Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke dieser Einheit getroffen wurde. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke einer befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit gegen jene feindliche Einheit 1 auf den Trefferwurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Impulssprengladung: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um den Träger wählen und einen W6 werfen: bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen, oder stattdessen 2W3 tödliche Verwundungen, wenn es sich um eine **FAHRZEUG**-Einheit handelt.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, INCURSORTRUPP**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

INCURSORTRUPP

Als aggressive leichte Infanterie sind Incursoren darauf spezialisiert, feindliche Verteidigungsstellungen zu stürmen und wichtige Schlüsselziele zu zerstören. Mit einer beträchtlichen Ausrüstung aus Auspex- und Sensor-Gerätschaften können sie Feinde durch Wände sehen und Bewegungen vorausahnen – sodass sie mit einem Sturm aus Karabinerfeuer oder Messerstößen das Leben ihrer Gegner beenden können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Ein Incursor kann mit 1 Impulssprengladung ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Incursor-Sergeant
- 4-9 Incursoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesserpaar.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, INCURSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TAKTISCHER TRUPP

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
➤ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLEFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLEFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	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+	4	-2	1
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, TAKTISCHER TRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Taktische Flexibilität: Diese Einheit kommt auch dann infrage, zu schießen und einen Angriff anzukündigen, wenn sie sich im selben Zug zurückgezogen hat.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

TAKTISCHER TRUPP

Taktische Trupps bilden seit zehntausend Jahren das Rückgrat der Space-Marine-Orden. Dank ihrem Zugriff auf ein vielfältiges Waffenarsenal können sie feindliche Infanterie scharenweise ausrotten, schwer gepanzerte Feinde vom Schlachtfeld fegen oder qualmende Löcher in Kampfpanzer schlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter von 1 Taktischen Marine kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Gravkanone*
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Laserkanone*
 - 1 Melter
 - 1 Multimelter*
 - 1 Plasmakanone*
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Raketenwerfer*
 - 1 Schwere Bolter*
 - 1 Schwere Flammenwerfer*
- Der Bolter von 1 Taktischen Marine kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Die Boltpistole und der Bolter des Taktischen Sergeants können durch 1 Energieklauenpaar oder zwei verschiedene Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:**
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Bolter
 - 1 Boltpistole
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe

* Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.

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

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Taktischer Sergeant
- 9 Taktische Marines

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TAKTISCHER TRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

SCOUTTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	4+	2	6+	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
➤	Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	4+	4	0	1
➤	Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	4+	9	-2	W6
	Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHÄGEL 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
	Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
	Kampfmesser	Nahkampf	3	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Infiltratoren, Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCOUTTRUPP

Die Neophyten der Space Marines, die man auch Scouts nennt, lernen ihr tödliches Handwerk in gewagten Missionen, bei denen sie unabhängig von der restlichen Streitmacht agieren. Unter der Führung erfahrener Veteranensergeants infiltrieren sie die feindlichen Linien, säubern potentielle Landezonen, sabotieren Nachschublinien und erfüllen andere Ziele, die den Feind schwächen sollen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter einer beliebigen Anzahl Modelle kann je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Schrotflinte
 - 1 Kampfmesser
- Der Bolter von 1 Scout kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Schwere Bolter
- Die Bolt pistole und der Bolter des Scout-Sergeants können durch zwei verschiedene Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:**
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Bolt pistole
 - 1 Bolter
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Plasmapistole*
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe

* Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.

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

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scout-Sergeant
- 4-9 Scouts

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP

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



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
➤	Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	4+	4	0	1
➤	Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	4+	9	-2	W6
	Scout-Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	3+	4	-2	2
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	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, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Versteckte Positionen: Diese Einheit kann nur als Ziel für eine Fernkampfattacke gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 12 Zoll befindet.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP

Scouttrupps mit Scharfschützengewehren vereinen ihre Gaben für verdeckte Operationen und Infiltration mit der Schießkunst, die sie unter erfahrenen Veteranensergeants lernen. So werden sie zu fähigen Assassinen. Ihr präzises Feuer erledigt feindliche Befehlshaber oder erwischt die Treibstoffzellen der gegnerischen Fahrzeuge, sodass der sorgsam durchdachte Schlachtplan des Feindes in Rauch und Feuer versinkt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Scout-Scharfschützengewehr von 1 Scout kann durch 1 Raketenwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scout-Scharfschützen-Sergeant
- 4-9 Scout-Scharfschützen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Scout-Scharfschützengewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM,
SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-KOMPANIECHAMPION



B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1

FERNKAMPFWAFFEN

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

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Meisterhafte Energiewaffe [PRÄZISION]	Nahkampf	5	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Ehre oder Tod: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere 1 auf Vorrücken- und Angriffswürfe für jene Einheit; zudem kannst du die Gefechtsoption Heroische Intervention für 0 BP mit jener Einheit als Ziel einsetzen, selbst wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase schon für eine andere Einheit eingesetzt hast.

Kriegerische Überlegenheit: Bei jeder Nahkampfatacke dieses Modells gegen eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit kannst du den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-KOMPANIECHAMPION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-KOMPANIECHAMPION

Primaris-Kompaniechampions haben die Aufgabe, die kriegerische Ehre ihrer Brüder aufrechtzuerhalten, weshalb nur die fähigsten Schwertkämpfer in diese Rolle schlüpfen. Als erfahrene und makellose Duellanten machen sie geringere Feinde mühelos nieder und stellen die größten Champions der gegnerischen Armee, um sie eine Lektion in Sachen Demut zu lehren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Kompaniechampion

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Meisterhafter Energiewaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-KOMPANIECHAMPION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-APOTHECARIUS

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Absolver-Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	5	-1	2
Reductor-Pistole [PISTOLE]	3"	1	3+	4	-4	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Nartheceum: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du in deiner Befehlsphase jener Einheit 1 zuvor zerstörtes Modell wieder hinzufügen (ausgenommen **CHARAKTERMODELLE**).

Gensaat bergen: Wurf einen W6, wenn die Leibwächter-Einheit dieses Modells zerstört wird: bei 2+ erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-APOTHECARIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-APOTHECARIUS

Neben dem Ausführen von Operationen im Feld ist es die Pflicht eines Apothecarius, die Gensaat der Gefallenen zu bergen, um sie für spätere Generationen des Ordens zu bewahren. Aus diesem Grund trägt der Primaris-Apothecarius die notwendigen Mittel bei sich, jenen Frieden zu gewähren, die nicht mehr zu retten sind, um anschließend effizient ihre wertvollen Progenoid-Drüsen zu entnehmen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Apothecarius

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Absolver-Boltpistole; Reductor-Pistole; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- DESOLATORTRUPP
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN**-, **ORDENSMEISTER**- oder **LIEUTENANT**-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-APOTHECARIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

APOTHECARIUS BIOLOGIS

B

5"

W

6

RW

3+

LP

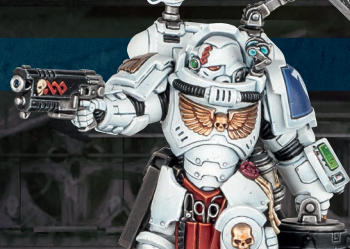
5

MW

6+

MK

3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Absolvor-Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	5	-1 2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

Vivispectrum: Wenn die Einheit dieses Modells eine feindliche Einheit durch eine Nahkampfatacke zerstört, hat dieses Modell bis zum Ende der Schlacht einen Missionszielkontrollwert von 9.

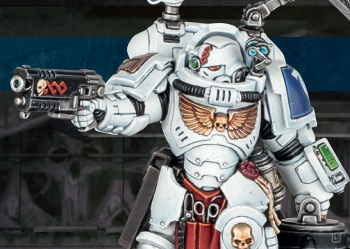
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRAVIS, APOTHECARIUS BIOLOGIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

APOTHECARIUS BIOLOGIS

Ein Apothecarius Biologis ist in eine massige Gravis-Rüstung gekleidet, in der er mühelos durch das Feindfeuer wadet, um sein Vivispectrum zum Sammeln von biologischen Proben zur späteren Analyse einzusetzen. Dabei kann es sich um Xenosfleisch, infizierte Waffengehäuse oder fremdartige Gentechnologie handeln.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Apothecarius Biologis**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Absolver-Boltpistole; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **AGGRESSORTRUPP**
- **ERADICATORTRUPP**
- **SCHWERER INTERCESSORTRUPP**

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN-** oder **ORDENSMEISTER-**Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRAVIS, APOTHECARIUS BIOLOGIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-STANDARTENTRÄGER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltgewehr [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	4	-1	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	5	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Astartes-Banner: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit.

Stählernes Pflichtbewusstsein: Solange sich dieses Modell in Reichweite eines Missionszielmarkers und/oder innerhalb von 6 Zoll um die Schlachtfeldmitte befindet, hat es die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PRIMARIS-STANDARTENTRÄGER

Wie ihr Name nahelegt, tragen Standartenträger die geschätzten Standarten ihres Ordens. Diese glorreichen Reliquien waren bei einigen der bemerkenswertesten Schlachten des Ordens zugegen. Ihre sorgsam gefertigten Stickereien erinnern an die Heldentaten während zahlloser Feldzüge. Ihre Träger sind Symbole für Selbstaufopferung und die unverwüsthche Loyalität einer wahren Bruderschaft.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Boltgewehr und die Handwaffe dieses Modells können durch 1 Energiewaffe ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Standartenträger

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

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- PLASMA-INTERFECTORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP
- DESOLATORTRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN**-, **ORDENSMEISTER**- oder **LIEUTENANT**-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

KLINGENGARDE-STANDARTENTRÄGER

B

6"

W

4

RW

3+

LP

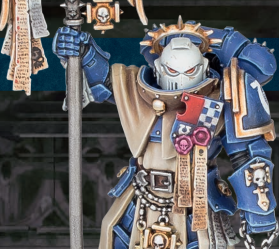
4

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwere Boltpistole [PISTOLE]		18"	1	3+	4	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe		Nahkampf	5	2+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Astartes-Banner: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit.

Heldentaten: Einmal pro Schlacht, wenn dieses Modell zum Kämpfen gewählt wird, kann es diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen, mit denen Modelle der Einheit dieses Modells ausgerüstet sind.

RETTUNGSWURF

4+

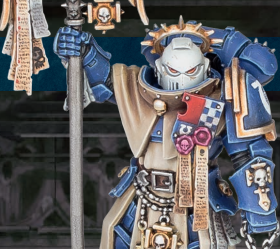
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KLINGENGARDE-STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

KLINGENGARDE-STANDARTENTRÄGER

Die Standartenträger der Klingengarde haben die Ehre, die wertvollen Standarten ihres Ordens in den Kampf zu tragen. In besonders ehrwürdige Standarten sind bisweilen die Überreste gefallener Helden des Ordens eingearbeitet. In ihrer Gegenwart werden Ordensbrüder dazu angespornt, den legendären Taten dieser Vorbilder aus der Geschichte des Ordens nachzueifern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Klingengarde-Standartenträger

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerer Boltpistole; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- KLINGENGARDETRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann der oben aufgeführten Einheit anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN**, **ORDENSMEISTER**- oder **LIEUTENANT**-Modell angeschlossen hat. Wenn dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KLINGENGARDE-STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STANDARTENTRÄGER IN TERMINATORRÜSTUNG

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	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	2+	5	-2	1
Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	5	2+	4	0	1
Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	4	3+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Astartes-Banner: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit.

Recht das Banner empor: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf, wenn sie sich unter Sollstärke befindet, und zudem 1 auf den Verwundungswurf, wenn sie sich unter halber Sollstärke befindet.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Terminator-Sturmschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 6.

RETTUNGSWURF

4+

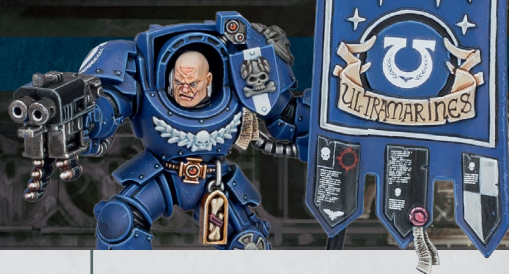
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

STANDARTENTRÄGER IN TERMINATORRÜSTUNG

Die heiligen Standarten der Space Marines zu tragen ist eine äußerst wichtige Aufgabe. Sie sind Symbole der Macht des Ordens, und die Space Marines gehen mit Freuden in den Tod, um sie zu schützen. Dadurch werden Standartenträger zu beliebten Zielen. Wenn sie Terminatorrüstung tragen, sind sie nahezu immun gegen Feindfeuer, sodass die Standarte stets stolz wehen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Energiefaust dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Handwaffe
 - 1 Kettenfaust
- Der Sturmbolter und die Energiefaust dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiehammer und 1 Terminator-Sturmschild
 - 1 Energjeklauenpaar

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Standartenträger in Terminatorrüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiefaust.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORTRUPP
- TERMINATORSTURMTRUPP

Dieses Modell kann sich auch dann einer der oben aufgeführten Einheiten anschließen, wenn sich jener Einheit bereits ein **CAPTAIN**-, **ORDENSMEISTER**- oder **LIEUTENANT**-Modell angeschlossen hat. Wenn es dies tut und jene Leibwächter-Einheit wird zerstört, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TERMINATOR, STANDARTENTRÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

KLINGENGARDETRUPP

B

6"

W

4

RW

3+

LP

3

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Neovolkit-Pistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	3+	5	0	2
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Schwere Bolt pistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KLINGENGARDETRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Klingengarde: Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du eine der folgenden Fähigkeiten wählen, die bis zum Ende der Phase für Modelle dieser Einheit gilt:

- **Schwerter des Imperiums:** Wiederhole bei jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1.
- **Schilde des Imperiums:** Wiederhole bei jedem Rettungswurf für ein Modell dieser Einheit ein Ergebnis von 1.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

KLINGENGARDETRUPP

Die Veteranen der Klingengarde sind außergewöhnlich fähige Krieger, die unermüdlich mit hoch erhobener Klinge vorrücken – sie sind der Gestalt gewordene edelmütige Ritter aus altertümlichen Mythen. Als Mitglied der elitären 1. Kompanie seines Ordens hat jeder dieser erfahrenen Space Marines auf zahllosen Welten für den Erhalt des Imperiums der Menschheit gekämpft.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Schwere Boltpistole des Klingengarde-Veteranensergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Neovolkit-Pistole
 - 1 Plasmapistole

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Klingengarde-Veteranensergeant
- 2-5 Klingengarde-Veteranen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole; Meisterhafter Energiewaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KLINGENGARDETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

KOMMANDOTRUPP

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	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
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	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+	4	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
	Klinge des Champions [PRÄZISION]	Nahkampf	4	3+	5	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, KOMMANDOTRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Narthecium: Solange diese Einheit einen Apothecarius enthält, kannst du in deiner Befehlsphase jener Einheit 1 zuvor zerstörtes Modell wieder hinzufügen (ausgenommen CHARAKTERMDELLE).

Astartes-Banner: Addiere, solange diese Einheit einen Kompaniestandartenträger enthält, 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen dieser Einheit.

Ehre oder Tod: Addiere, solange diese Einheit einen Kompaniechampion enthält, 1 auf Vorrücken- und Angriffswürfe für jene Einheit; zudem kannst du die Gefechtsoption Heroische Intervention für 0 BP mit jener Einheit als Ziel einsetzen, selbst wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase schon für eine andere Einheit eingesetzt hast.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Astartes-Schild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

KOMMANDOTRUPP

Kommandotrups begleiten die hochrangigen Offiziere eines Ordens. Diese Veteranen und Spezialisten bilden eine Ehrengarde für ihren Befehlshaber und bieten ihm vielseitige Unterstützung. Champions verteidigen die Ehre ihrer Kompanie mit großer Kampfkunst, Standartenräger beschützen ihre inspirierenden Banner und Apothecarii kümmern sich um die Verwundeten und bergen die Ge-saam der Gefallenen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpisto-le beliebiger Modelle kann je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Plasmapistole*
- Die Boltpisto-le beliebiger Kompanieveteranen kann je durch 1 Astartes-Schild ersetzt werden.
- Der Bolter und die Boltpisto-le beliebiger Kompanieveteranen können je durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.
- Die Boltpisto-le des Kompaniestandarten-trägers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Kombiwaffe*
- Der Bolter beliebiger Kompanieveteranen kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Astartes-Schild
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Schwerer Bolter*
 - 1 Schwerer Flammenwerfer*
 - 1 Gravkanone*
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Laserkanone*
 - 1 Melter
 - 1 Multimelter*
 - 1 Plasmakanone*
 - 1 Raketenwerfer*
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer

* Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Apothecarius
- 1 Kompaniestandarten-träger
- 1 Kompaniechampion
- 2 Kompanieveteranen

Der Apothecarius ist ausgerüstet mit: Boltpisto-le; Astartes-Kettenschwert.

Der Kompaniestandarten-träger ist ausgerüstet mit: Boltpisto-le; Handwaffe.

Der Kompaniechampion ist ausgerüstet mit: Boltpisto-le; Klinge des Champions; Astartes-Schild.

Jeder Kompanieveteran ist ausgerüstet mit: Boltpisto-le; Bolter, Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, KOMMANDOTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

EXPUGNATORGARDETRUPP


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

FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	1
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
 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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, EXPUGNATORGARDETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Expugnantorsturm: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

EXPUGNATORGARDETRUPP

Veteranen der Expugnatorgarde sind Nahkampfexperten mit Jahrzehnten der Erfahrung. Sie bewaffnen sich mit den besten Nahkampfwaffen aus dem Arsenal des Ordens. Ihre makellosen Fähigkeiten und beeindruckenden Waffen machen sie zu einigen der furchterregendsten Angriffstruppen des Imperiums.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistolet beliebiger Modelle kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Sturmschild
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Plasmapistole

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Expugnatorgarde-Veteranensergeant
- 4-9 Expugnatorgarde-Veteranen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Prunkwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, EXPUGNATORGARDETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

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
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	1
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
➡	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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Expugnantorsturm: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

Auf dem Schlachtfeld bilden Expugnatorgardisten mit Sprungmodulen makellose Eingreiftruppen und brutale Linienbrecher. Auf mächtigen Feuersäulen steigen sie zum perfekten Zeitpunkt am genau richtigen Ort herab, um einen entscheidenden Angriff zu starten, der jeden feindlichen Ansturm im Keim erstickt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistolet beliebiger Modelle kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Sturmschild
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Plasmapistole

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Expugnatorgarde-Veteranensergeant mit Sprungmodul
- 4-9 Expugnatorgarde-Veteranen mit Sprungmodulen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Prunkwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PROTEKTORGARDETRUPP

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Protektorboltgewehr [STURM, SCHWER, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	2	3+	4	-1	1
Protektorboltpistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Schwerer Protektorbolter [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Fraktion: Schwur des Augenblicks

Bolterdrill: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit in deiner Fernkampfphase, nachdem sie geschossen hat und durch jene Attacken mindestens eine feindliche Einheit zerstört wurde, erneut schießen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, PROTEKTORGARDETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PROTEKTORGARDETRUPP

Die unerschütterliche Ruhe der Protektorgarde und ihre außerordentliche Zielgenauigkeit in der Hitze des Gefechts sind unter ihren Brüdern legendär. Diese Veteranen sind mit allen Waffen im Fernkampf-Arsenal des Ordens bestens vertraut. Auf dem Schlachtfeld findet man sie stets dort, wo ihre zielsicheren Salven dem Feind am meisten wehtun.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Protektorboltgewehr beliebiger Modelle kann durch 1 Kombiwanne ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Protektorboltgewehr von 1 Protektorgarde-Veteranen durch 1 Schweren Protektorbolter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Protektorgarde-Sergeant
- 4-9 Protektorgarde-Veteranen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Protektorboltpistole; Protektorboltgewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS,
PROTEKTORGARDETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

JUDICAR

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



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Absolver-Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	5	-1	2
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Henker-Ehrenklinge [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]	Nahkampf	5	2+	7	-2	2

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Anführer**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Tempormortis: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, hat jene Einheit die Fähigkeit *Erstschlag*.

Stille Wut: Addiere jedes Mal, wenn dieses Modell ein feindliches **CHARAKTERMODELL** zerstört, bis zum Ende der Schlacht 1 auf den Attackenwert seiner Henker-Ehrenklinge.

RETTUNGSWURF*

4+

* Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+ gegen Nahkampfattacken.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TACTICUS, JUDICAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

JUDICAR

Judicare haben ein Schweigegelübde abgelegt und predigen nicht durch Worte. Stattdessen ist jeder ihrer Schwertstreiche eine Litanei der Wut. In einer Hand tragen sie ein Tempormörtis, in der anderen eine gewaltige Klinge. So ausgerüstet müssen sie ihren Wert im Kampf durch fromme Taten und erschlagene Feinde beweisen, bevor sie der Priesterschaft des Ordens als vollwertige Mitglieder beitreten können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Judicar

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Absolvor-Boltpistole; Henker-Ehrenklinge.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

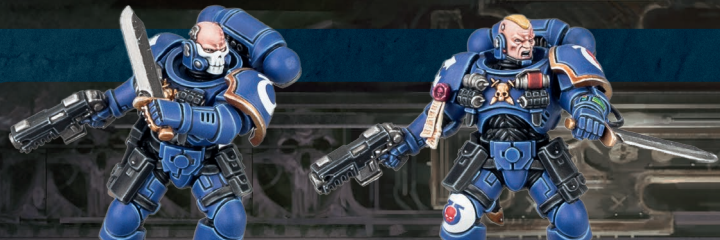
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TACTICUS, JUDICAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

EXTERNATORTRUPP

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltkarabiner [PRÄZISION]	24"	2	3+	4	0	1
Spezialboltpistolet [PISTOLE, PRÄZISION]	12"	1	3+	4	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Kampfmesser [PRÄZISION]	Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Furchterregender Angriff: Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen.

Terrortruppen (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet, ziehe bei jedem Erschütterungstest oder Moralwerttest für jene Einheit 1 vom Ergebnis ab.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Greifhakenwerfer: Ignoriere bei jeder normalen, Vorrücken-, Rückzugs- oder Angriffsbewegung der Einheit des Trägers die vertikale Distanz, wenn du bestimmst, wie weit sich der Träger bei jener Bewegung bewegen kann.

Externator-Gravschirm: Der Träger hat die Fähigkeit *Schocktruppen*.

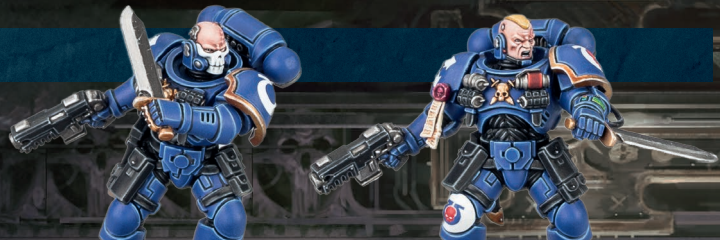
SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, EXTERNATORTRUPP**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

EXTERNATORTRUPP

Externatortrupps dienen als schnelle und furchteinflößende Eingreiftruppe. Häufig betreten sie das Schlachtfeld zielgenau mit Gravschirmen und Lenkfinnen. In nahezu perfekter Heimlichkeit erreichen sie die optimale Position, von der aus sie angreifen wollen. Wenn der Moment gekommen ist, entfesseln sie ihren Zorn und stürmen unter verstärktem Kampfgebrüll und Waffenfeuer voran.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Kampfmesser aller Modelle dieser Einheit kann je durch 1 Boltkarabiner ersetzt werden.
 - Wenn der Externator-Sergeant mit 1 Boltkarabiner ausgerüstet ist, kann er mit 1 Kampfmesser ausgerüstet sein.
 - Alle Modelle dieser Einheit können je mit 1 Externator-Gravschirm ausgerüstet sein.
 - Alle Modelle dieser Einheit können je mit 1 Greifhakenwerfer ausgerüstet sein.
-

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Externator-Sergeant
- 4-9 Externatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Spezialboltpistole; Kampfmesser.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, EXTERNATORTRUPP





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

AGGRESSORTRUPP

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



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammensturm fäuste <small>[DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]</small>	12"	W6+1	-	4	0	1
Fragmentsturm-Granatwerfer <small>[EXPLOSIV]</small>	18"	W6	3+	4	0	1
Schnellfeuer-Boltsturm fäuste <small>[SYNCHRONISIERT]</small>	18"	3	3+	4	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust <small>[SYNCHRONISIERT]</small>	Nahkampf	3	4+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Nahbereichsverheerung: Verbessere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel den Durchschlagswert um 1.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRAVIS, AGGRESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

AGGRESSORTRUPP

Aggressoren sind dazu in der Lage, die Speerspitze vernichtender Offensiven zu bilden, denn sie sind wandelnde Festungen aus Ceramit. Ihre Einsatzgebiete umfassen den Kampf auf kurze Reichweite, wo sie den Feind mit einem verheerenden Feuersturm eindecken, bevor sie alle Überlebenden unter ihren energiegeladenen Fäusten brechen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Flammensturm-fäuste aller Modelle dieser Einheit können je durch Schnellfeuer-Boltsturm-fäuste und 1 Fragmentsturm-Granatwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Aggressor-Sergeant
- 2-5 Aggressoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Flammensturm-fäusten; Energiefaust.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRAVIS, AGGRESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TERMINATORSTURMTRUPP

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



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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Teleportpeilsender: Zu Beginn der Schlacht kannst du den Teleportpeilsendermarker dieser Einheit irgendwo außerhalb der Aufstellungszone deines Gegners auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du einmal pro Schlacht die Gefechtsoption Blitzangriff für 0 BP mit dieser Einheit als Ziel einsetzen, musst diese Einheit aber horizontal innerhalb von 3 Zoll um jenen Marker und horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen, wenn du jene Gefechtsoption abhandelst. Jener Marker wird dann entfernt.

Terminus-Angriff: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit einen Erschütterungstest ausführen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 4.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORSTURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TERMINATORSTURMTRUPP

Terminatorsturmtruppen sind mit vernichtenden Nahkampfwaffen ausgestattet und somit ideal geeignet, an der Spitze von brutalen Vorstößen oder gefährlichen Enteraktionen zu stehen. Sie stürmen schweren Schrittes voran, um die größten Kämpfer des Feindes in Duelle zu verwickeln, wo sie mit Energieklauen über sie herfallen oder ihre Schädel mit Energiehämmern zerschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Energiehammer und der Sturmschild beliebiger Modelle können je durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturmterminator-Sergeant
- 4-9 Sturmterminatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Energiehammer; Sturmschild.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORSTURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TERMINATORTRUPP

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
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Sturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	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, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Teleportpeilsender: Zu Beginn der Schlacht kannst du den Teleportpeilsendermarker dieser Einheit irgendwo außerhalb der Aufstellungszone deines Gegners auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du einmal pro Schlacht die Gefechtsoption Blitzangriff für 0 BP mit dieser Einheit als Ziel einsetzen, musst diese Einheit aber horizontal innerhalb von 3 Zoll um jenen Marker und horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen, wenn du jene Gefechtsoption abhandelst. Jener Marker wird dann entfernt.

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

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TERMINATORTRUPP

Terminatorrüstung ist ein technisches Wunderwerk; sie ermöglicht ihrem Träger, schier alles zu überleben, von den Strapazen der Teleportation bis hin zu zerstörerischen Artillerieschlägen. Mit solcher Ausrüstung können Terminatortrupps inmitten des Schlachtgewühls erscheinen und unaufhaltsam auf den Feind zuschreiten, während sie ihr Arsenal entfesseln.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann der Sturmbolter von 1 Terminator durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Sturmkanone
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Cyclone-Raketenwerfer und 1 Sturmbolter.*
- Die Energiefaust beliebiger Modelle kann je durch 1 Kettenfaust ersetzt werden.

* Der Sturmbolter dieses Modells kann nicht ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Terminator-Sergeant
- 4-9 Terminatoren

Der Terminator Sergeant ist ausgerüstet mit:
Sturmbolter; Energiewaffe.

Jeder Terminator ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Energiefaust.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RELIKT-TERMINATORTRUPP

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
▶ Plasmablaster – Standard	18"	2	3+	7	-2	1
▶ Plasmablaster – Überladung [RISIKANT]	18"	2	3+	8	-3	2
Schnitter-Maschinenkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, TREFFERHAGEL 1]	36"	4	3+	7	-1	1
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Volkit-Energiegewehr [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	18"	2	3+	5	0	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	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, IMPERIUM, TERMINATOR, RELIKT-TERMINATORTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

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

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Granatenharnisch: Der Träger hat das Schlüsselwort **GRANATEN**.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RELIKT-TERMINATORTRUPP

Viele Orden verfügen über Terminatorrüstungen vom Typ *Cataphractii* oder *Tartarus*, die noch auf die Tage des Großen Kreuzzuges zurückgehen. Jede dieser Rüstungen ist ein geschätztes Relikt des Ordens, und jene mit dem Privileg, sie zu tragen, kämpfen umso härter in dem Wissen um das damit einhergehende Erbe von Ruhm und Aufopferung.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Kombibolter des Relikt-Terminator-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmablaster
 - 1 Volkit-Energiegewehr
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann der Kombibolter von 1 Relikt-Terminator durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Schnitter-Maschinenkanone
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann 1 Modell mit 1 Granatenharnisch ausgerüstet sein.
- Die Energiefaust beliebiger Modelle kann je durch 1 Energiewaffe ersetzt werden.
- Die Energiefaust beliebiger Modelle kann je durch 1 Kettenfaust ersetzt werden.
- Der Kombibolter und die Energiefaust beliebiger Modelle können durch 1 Energieklauenpaar ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Relikt-Terminator-Sergeant
- 4-9 Relikt-Terminatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Energiefaust.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR,
RELIKT-TERMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CENTURION-STURMTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
4"	7	2+	4	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Centurionbolter [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	24"	3	3+	4	0	1
Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	4	0	1
Zwillingsmelter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	12"	1	3+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Belagerungsbohrer [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	3	3+	10	-2	3

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Annihilatusprotokolle: Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 2] gegen **MÖNSTER**-, **FAHRZEUG**- oder **BEFESTIGUNG**-Einheiten.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Centurion-Sturmgranatwerfer: Der Träger hat das Schlüsselwort **GRANATEN**.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION, CENTURION-STURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CENTURION-STURMTRUPP

Es gibt nur wenig Technik, die sich besser für den Belagerungskrieg eignet als der Centurion-Kriegsanzug. Centurion-Sturmtrupps waten durch den Feuersturm des Gegners und benutzen ihre dröhnenden Belagerungsbohrer, um befestigte Bunker zu knacken und feindliche Panzer zu zerlegen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Zwillingsflammenwerfer beliebiger Modelle kann je durch 1 Zwillingsmelter ersetzt werden.
- Die Centurionbolter beliebiger Modelle können durch je 1 Centurion-Sturmgranatwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturmcenturion-Sergeant
- 2-5 Sturmcenturionen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Zwillingsflammenwerfer; Belagerungsbohrern; Centurionboltern.

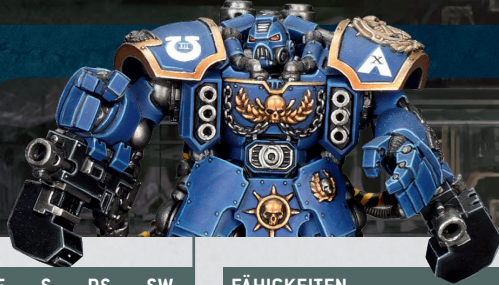
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION, CENTURION-STURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CENTURION-DEVASTORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
4"	7	2+	4	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Centurionbolter [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	24"	3	3+	4	0	1
Centurion-Raketenerwerfer [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	9	-2	W3
Gravkanone [ANTI-FAHRZEUG 2+]	24"	3	3+	6	-1	3
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Centurionfäuste	Nahkampf	3	4+	5	-1	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Decimatusprotokolle: Wiederhole bei jeder Fernkampfattacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn das Ziel jener Attacke eine feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers ist, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

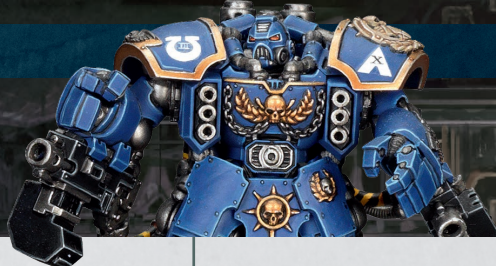
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION, CENTURION-DEVASTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

CENTURION-DEVASTORTRUPP

Centurion-Devastortrupps beherrschen das Schlachtfeld, denn schon die Gegenwart nur eines einzelnen dieser hünenhaften Kampfanzüge diktiert den Fluss des Kampfgeschehens. Oft agieren die Centurionen gemeinsam mit Stormraven-Landungsschiffen, welche die Space Marines zur nächsten Schlüsselposition tragen, wo sie als gepanzerte Feuerbasis fungieren können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Centurionbolter beliebiger Modelle können je durch 1 Centurion-Raketenwerfer ersetzt werden.
- Die Gravkanone beliebiger Modelle kann je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Zwillinglaserkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Devastor-Centurion-Sergeant
- 2-5 Devastor-Centurionen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Gravkanone; Centurionboltern; Centurionfäusten.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, CENTURION,
CENTURION-DEVASTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	8	3+	12	6+	4



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	4	0	1
Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	3	3+	9	-1	3
Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
Incendium-Kanone [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-1	1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Invictor-Faust	Nahkampf	5	3+	14	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Kundschafter 8 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Nahbereichsunterstützung: Einmal pro Zug, wenn in der Fernkampfphase deines Gegners eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES-PHOBOS-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell als Ziel einer Attacke gewählt wird, kann dieses Modell diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, kann dieses Modell wie in deiner Fernkampfphase schießen, nachdem die Einheit jenes feindlichen Modells ihre Attacken abgehandelt hat, muss aber jene Attacken gegen jene feindliche Einheit ausführen (und kann dies nur tun, wenn jene Einheit ein infrage kommendes Ziel ist).

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, PHOBOS, TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR

Der Taktische Kriegsanzug Invictor ist mit schallgedämpften Reaktoren und Servomotoren ausgestattet, wodurch er perfekt als Unterstützung für die Operationen der Vorhut geeignet ist. Er kann unabhängig vom restlichen Einsatzverband der Space Marines agieren. In der Schlacht werden diese Kriegsanzüge von handverlesenen Kämpfern gesteuert, für die der Schutz ihrer Brüder an erster Stelle steht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Incendium-Kanone dieses Modells kann durch 1 Eisenhagel-Zwillingsmaschinenkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Taktischer Kriegsanzug Invictor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fragmentsturm-Granatwerfer; Schwerem Bolter; Incendium-Kanone; Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr; Invictor-Faust.

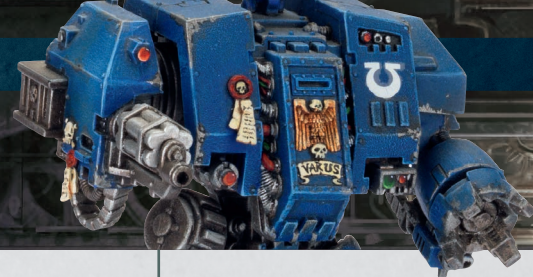
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, PHOBOS,
TAKTISCHER KRIEGSANZUG INVICTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

DREADNOUGHT

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
➤	Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
➤	Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	W6
➤	Schwere Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	7	-2	2
➤	Schwere Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	3
	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
	Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	5	3+	12	-2	3
	Handwaffe	Nahkampf	5	3+	6	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

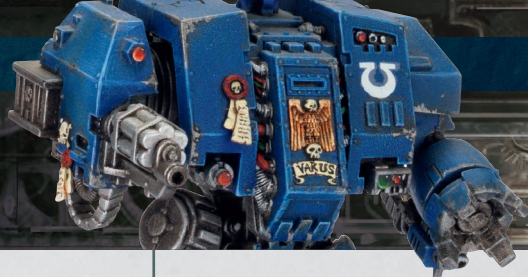
Weisheit der Alten (Aura): Solange sich eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

DREADNOUGHT

Dreadnoughts sind zweibeinige Läufer, gesteuert von uralten gefallenen Helden des Ordens, die von mysteriöser Technik in einem altertümlichen Sarcophagus im Herzen des Dreadnoughts am Leben erhalten werden. Sie sind mit verheerenden Waffen ausgerüstet und können den Feind aus der Ferne auslöschen oder ihn im brutalen Nahkampf wortwörtlich zerquetschen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Multimeter
 - 1 Schwere Plasmakanone
 - 1 Zwillingslaserkanone
- Die Dreadnought-Nahkampfwaffe und der Sturmbolter dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Raketenwerfer und 1 Handwaffe
 - 1 Schwere Flammenwerfer und 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dreadnought

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

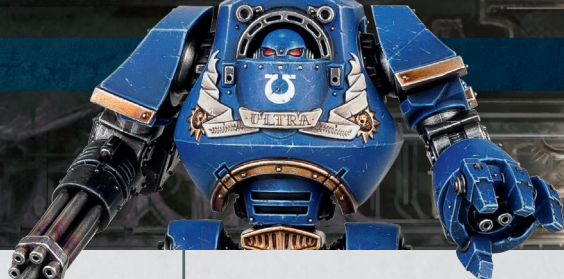
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CONTEMPTOR DREADNOUGHT

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Kheres-Schema-Sturmkano [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	7	-1	1
Kombibolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	5	3+	12	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Selbst im Tod diene ich noch: Wenn dieses Modell zum ersten Mal zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6. Stelle dieses Modell bei 2+ mit W6 verbleibenden Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an dem Ort, wo es zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten.

RETTUNGSWURF

5+

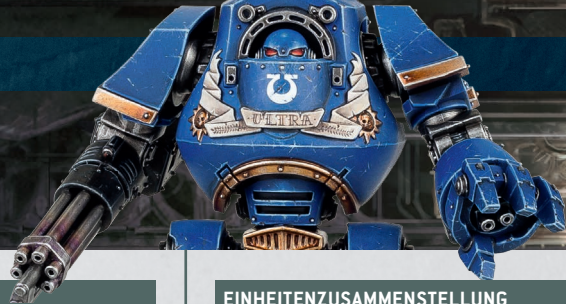
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, CONTEMPTOR DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

CONTEMPTOR DREADNOUGHT

Während des Großen Kreuzzuges schritten Hunderte Contemptor Dreadnoughts im Namen des Imperators in den Krieg. Nun gibt es kaum noch eine Handvoll. Das macht sie kaum weniger mächtig, denn sie sind mit atomantischen Schutzfeldgeneratoren ausgestattet, die sie vor Schaden bewahren, während ihre zerstörerischen Waffen gleichermaßen den Tod für Infanterie und Panzer bringen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Multimeter dieses Modells kann durch eine Kheres-Schema-Sturmkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Contemptor Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kombibolter; Multimeter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, CONTEMPTOR DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

IRONCLAD DREADNOUGHT

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Dreadnought-Kettenfaust [ANTI-FAHRZEUG 3+]	Nahkampf	4	3+	12	-2	3
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	5	3+	12	-2	3
Seismischer Hammer	Nahkampf	3	3+	14	-3	W6+2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Belagerungsprotokolle: Addiere bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells gegen eine **FAHRZEUG-** oder **BEFESTIGUNG-**Einheit 1 zum Trefferwurf und 1 zum Verwundungswurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Ironclad-Sturmgranatwerfer: Der Träger hat das Schlüsselwort **GRANATEN**.

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, LÄUFER, RAUCH, IMPERIUM, DREADNOUGHT, IRONCLAD DREADNOUGHT**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

IRONCLAD DREADNOUGHT

Der Ironclad Dreadnought ist in zusätzliche Ceramitpanzerplatten gehüllt und trägt Ausrüstung, mit der er Ferrobeton durchschlagen oder massive Wände in Trümmer schlagen kann – er ist die perfekte Belagerungswaffe. Gleich einer gewaltigen Abrissbirne tobt er durch die Positionen der Feinde und überschüttet sie mit brennendem Promethium und einem unaufhörlichen Hagel massereaktiver Boltgeschosse.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Seismische Hammer dieses Modells kann durch 1 Dreadnought-Kettenfaust ersetzt werden.
- Die Dreadnought-Nahkampfwaffe und der Sturmbolter dieses Modells können durch 1 Hurricane-Bolter ersetzt werden.
- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Der Melter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit bis zu 2 Suchkopfraketen ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Ironclad-Sturmgranatwerfer ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ironclad Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Melter; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe; Seismischem Hammer.

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

REDEMPTOR DREADNOUGHT

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	2+	12	6+	4



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Fragmentsturm-Zwillingsgranatwerfer [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	18"	W6	3+	4	0	1
	Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
➤	Makro-Plasmabrenner – Standard [EXPLOSIV]	36"	W6+1	3+	8	-3	2
➤	Makro-Plasmabrenner – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+1	3+	9	-4	3
	Schwere Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	12	3+	6	0	1
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	3+	5	0	1
	Zwillingssturmbolter [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Redemptor-Faust	Nahkampf	5	3+	12	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REDEMPTOR DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Ewige Pflicht: Ziehe bei jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke 1 vom Schadenswert ab.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

REDEMPTOR DREADNOUGHT

Redemptor Dreadnoughts zählen zu den größten Maschinen ihrer Art, die vom Adeptus Astartes eingesetzt werden. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet und können wortwörtlich jedes Ziel auf dem Schlachtfeld mit hoherhitztem Plasma oder einem Hagel von Massivgeschossen beseitigen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein.
- Der Schwere Flammenwerfer dieses Modells kann durch 1 Sturmgatlingkanone ersetzt werden.
- Die Schwere Sturmgatlingkanone dieses Modells kann durch 1 Makro-Plasmabrenner ersetzt werden.
- Der Fragmentsturm-Zwillingsgranatwerfer dieses Modells kann durch 1 Zwillingssturmbolter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Redemptor Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fragmentsturm-Zwillingsgranatwerfer; Schwere Flammenwerfer; Schwere Sturmgatlingkanone; Redemptor-Faust.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REDEMPTOR DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

BRUTALIS DREADNOUGHT

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	2+	12	6+	4



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Brutalis-Boltgewehre [SYNCHRONISIERT]	24"	4	3+	4	-1	1
Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr [ANTI-FLIEGEN 4+, SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	4	-1	1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillingsmultimelter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Brutalisfäuste [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	12	-2	3
▶ Brutalisklauen – Stoß [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	12	-2	3
▶ Brutalisklauen – Rundumhieb [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	10	3+	7	-2	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, DREADNOUGHT, BRUTALIS DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Brutalis-Angriff: Wähle jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell 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.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

BRUTALIS DREADNOUGHT

Der Brutalis Dreadnought ist ein Linienbrecher und eine Terrorwaffe. Während er auf die Reihen des Feindes zustürmt, entfesselt er einen Hagel aus Anti-Infanterie-Feuer, doch die eigentliche Gefahr besteht in seinen massigen Ceramitfäusten oder -klauen, die einen gepanzerten Krieger wie eine überreife Frucht zerdrücken oder eine Bunkermauer einreißen können, als bestünde sie aus Papier.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Zwillingsbolter dieses Modells kann durch 1 Zwillingsmultimelter ersetzt werden.
- Die Brutalis-Fäuste und Brutalis-Boltgewehre dieses Modells können durch Brutalisklauen ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Brutalis Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr; Schwerem Zwillingsbolter; Brutalis-Boltgewehren; Brutalis-Fäusten

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, DREADNOUGHT,
BRUTALIS DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

BALLISTUS DREADNOUGHT

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	10	2+	12	6+	4



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Ballistus-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	2W6	3+	5	0	1
▶	Ballistus-Raketenwerfer – Spreng	48"	2	3+	10	-2	W6
	Ballistus-Laserkanone	48"	2	3+	12	-3	W6+1
	Zwillingssturmbolter [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzerte Füße	Nahkampf	5	3+	7	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, BALLISTUS DREADNOUGHT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Ballistus-Vernichtungsschlag: Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit, die nicht unter halber Sollstärke ist, kannst du den Trefferwurf wiederholen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

BALLISTUS DREADNOUGHT

Ballistus-Dreadnoughts sind wandelnde Geschütztürme. Im gepanzerten Sarcophagus eines jeden solchen Kampfäufers liegt die sterbliche Hülle eines Ordenshelden bestattet. Durch ein Netzwerk neuraler Schnittstellen kann er die Kriegsmaschine steuern und seine verheerenden schweren Waffen gegen feindliche Panzerfahrzeuge oder elitäre Infanterieformationen ausrichten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ballistus Dreadnought

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ballistus-Raketenwerfer; Ballistus-Laserkanone; Zwillingsturmbolter; Gepanzerten Füßen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, BALLISTUS DREADNOUGHT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STURMTRUPP

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



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

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	5	3+	4	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
	Eviscerator [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	3	4+	7	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, STURMTRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Kettenschwert-Doktrinen: Wähle jedes Mal, wenn diese Einheit zum Kämpfen gewählt wird, eine der folgenden Fähigkeiten, die bis zum Ende der Phase für alle Astartes-Kettenschwerter gilt, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind:

- [TREFFERHAGEL 1]
- [TÖDLICHE TREFFER]
- [LANZE]

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STURMTRUPP

Als Experten des blutigen Nahkampfes sind die Krieger aus Sturmtruppen stolz darauf, die grausigsten Aufträge auf dem Schlachtfeld zu übernehmen. Zu Fuß sind sie erbarmungslose Grabenkämpfer und machen alles in ihrem Weg mit tosenden Flammenzungen aus ihren Flammenwerfern nieder oder fallen mit kreischenden Kettenschwertern über ihre Feinde her.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole des Sturmmarine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Plasmapistole
- Das Astartes-Kettenschwert des Sturmmarine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energief Faust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer
- Der Sturmmarine-Sergeant kann eine der folgenden Optionen wahrnehmen:
 - Ersetze seine Boltpistole und sein Astartes-Kettenschwert durch 1 Energieklauenpaar.
 - Er kann mit 1 Astartes-Schild ausgerüstet sein.
- Die Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert von bis zu 2 Sturm Marines können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole und 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Astartes-Kettenschwert von 1 Modell durch 1 Eviscerator ersetzt werden.

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturmmarine-Sergeant
- 4-9 Sturm Marines

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, STURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN

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



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

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
	Energiefaust	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
	Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	8	-2	2
	Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	5	3+	4	-2	1
	Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
	Eviscerator [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	3	4+	7	-2	2

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Niederschmettern: Wähle jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit und wirf für jedes Modell dieser Einheit einen W6: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN

Dank leistungsfähiger Sprungmodule sausen diese Krieger über das Kampfgebiet, krachen in den Feind und mähen ihn mit Boltpisto- lenbeschuss aus nächster Nähe und verheerenden Kettenschwerthieben nieder, bevor sie sich auf der Suche nach neuen Widersachern erneut in die Lüfte erheben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole des Sturmmarine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Infernopistole*
 - 1 Plasmapistole
- Das Astartes-Kettenschwert des Sturmmarine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energief Faust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer
- Der Sturmmarine-Sergeant kann eine der folgenden Optionen wahrnehmen:
 - Ersetze seine Boltpistole und sein Astartes-Kettenschwert durch 1 Energieklauenpaar.
 - Er kann mit 1 Astartes-Schild ausgerüstet sein.
- Die Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert von bis zu 2 Sturmmarines mit Sprungmodulen können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole und 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Astartes-Kettenschwert von 1 Modell durch 1 Eviscerator ersetzt werden.

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturmmarine-Sergeant mit Sprungmodul
- 4-9 Sturmmarines mit Sprungmodulen

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

EXCURSORSCHWADRON

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	3+	4	6+	2
12"	5	3+	8	6+	2

EXCURSOR

INVADER QUAD



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1
Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	3+	5	0	1
Zwillingsboltgewehr [SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	-1	1

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

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Turboboost: Führe keinen Vorrückenwurf aus, wenn diese Einheit vorrückt. Addiere stattdessen bis zum Ende der Phase 6" zum Bewegungswert der Modelle dieser Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, EXCURSORSCHWADRON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

EXCURSORSCHWADRON

Excursorschwadronen rücken vor den restlichen Linien der Space Marines vor, bewachen die Flanken größerer Formationen und jagen feindliche Infiltratoren. Wenn die Schlacht beginnt, führen sie blitzschnelle Überfälle auf verteidigte Stellungen aus und bringen jene zur Strecke, die versuchen, der Rachsucht des Ordens zu entinnen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmgatlingkanone eines Invader Quads kann durch 1 Multimeter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Excursor-Sergeant
- 2-5 Excursoren
- 0-1 Invader Quad

Der Excursor-Sergeant und jeder Excursor ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole; Zwillingboltgewehr; Astartes-Kettenschwert.

Ein Invader Quad ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole; Zwillingboltgewehr; Sturmgatlingkanone; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, EXCURSORSCHWADRON




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INVADER QUAD

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	3+	8	6+	2



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1
Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	3+	5	0	1
Zwillingsboltgewehr [SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	-1	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	5	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Vorhut-Eskorte: Einmal pro Zug, in der Fernkampfphase deines Gegners, wenn eine befreundete **BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell als Ziel einer Attacke gewählt wird, kann dieses Modell diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, kann dieses Modell wie in deiner Fernkampfphase schießen, nachdem jene feindliche Einheit ihre Attacken abgehandelt hat, aber es kann seine Attacken nur gegen jene feindliche Einheit ausführen (und nur, wenn jene feindliche Einheit ein infrage kommendes Ziel ist).

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, INVADER QUAD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INVADER QUAD

Das Invader Quad ist ein äußerst flexibles Geländefahrzeug, das sich ideal für aggressive Aufklärungsmissionen eignet. Es ist entweder mit einem Multimelter oder einer Sturmgatlingkanone bewaffnet, sodass es schnell verletzte Teile der Feindlinie beharken oder sich der Kundschafter-Fahrzeuge gegnerischer Streitkräfte entledigen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmgatlingkanone dieses Modells kann durch 1 Multimelter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Invader Quad

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerer Boltpistole; Zwillingboltgewehr, Sturmgatlingkanone; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, INVADER QUAD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

BIKESCHWADRON

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

SPACE-MARINE-BIKER

TRIKE



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
➤ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillingsbolter [SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	3	3+	4	-1	1
Energiefaust	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	2	4+	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: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, BIKESCHWADRON

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Turboboost: Führe keinen Vorrückenwurf aus, wenn diese Einheit vorrückt. Addiere stattdessen bis zum Ende der Phase 6" zum Bewegungswert der Modelle dieser Einheit.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

BIKESCHWADRON

Bikeschwadronen werden auf Hochgeschwindigkeitsmissionen entsandt, die auf von Scouts und Vorhut-Truppen gesammelten Daten fußen. Sie können die feindlichen Linien ebenso leicht durchschlagen, wie sie Schlachtfeldhindernisse und selbst Ferrobetonwände überwinden, was der rohen Kraft ihrer Maschinen zu verdanken ist. Sie mögen schwerfällig wirken, verfügen aber über phänomenale Schnelligkeit und Manövriefähigkeit.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole des Biker-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Bolter*
 - 1 Kombiwanne*
 - 1 Flammenpistole
 - 1 Gravpistole
 - 1 Infernopistole
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer
- Die Boltpistole beliebiger Space-Marine-Biker kann durch je 1 Astartes-Kettenschwert ersetzt werden.
- Die Boltpistole von bis zu 2 Space-Marine-Bikern können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Gravstrahler
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Plasmapistole
- Der Schwere Bolter eines Trikes kann durch 1 Multi-melter ersetzt werden.

** Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Biker-Sergeant
- 2-5 Space-Marine-Biker
- 0-1 Trike

Der Biker-Sergeant und jeder Space-Marine-Biker ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Handwaffe.

Ein Trike ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schwere Bolter; Zwillingbolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, BIKESCHWADRON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCOUTBIKESCHWADRON

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	4+	3	6+	2



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Astartes-Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
➤	Astartes-Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
	Astartes-Schrotflinte [STURM]	18"	2	3+	4	0	1
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
	Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+	8	-4	W3
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
	Zwillingsbolter [SYNCHRONISIERT]	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
	Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
	Kampfmesser	Nahkampf	3	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTBIKESCHWADRON

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 9 Zoll

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Flankenangriff: Wenn diese Einheit aus der Strategischen Reserve eintrifft, kannst du sie innerhalb der Aufstellungszone deines Gegners aufstellen (alle anderen Einschränkungen gelten auch weiterhin).



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SCOUTBIKESCHWADRON

Als hochmobile Kundschafter und Saboteure agieren Scoutbikeschwadronen weit jenseits der eigenen Linien. Sie verminen neutrales Gebiet, stören die Kommunikationsanlagen des Gegners, brennen seine Vorräte nieder, suchen Schwächen in seiner Verteidigung und bringen Peilsender in Position, um die gefürchteten Orbitalschläge der Space Marines ins Ziel zu lenken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistoie des Scoutbiker-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Bolter*
 - 1 Kombiwanne*
 - 1 Flammenpistole*
 - 1 Gravpistole*
 - 1 Infernopistole
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
 - 1 Energiehammer
- Der Zwillingsbolter beliebiger Modelle kann durch je 1 Astartes-Granatwerfer ersetzt werden.

* Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scoutbiker-Sergeant
- 2-5 Scoutbiker

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Astartes-Schrotflinte; Boltpistoie; Zwillingsbolter; Kampfmesser.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, RAUCH, IMPERIUM, SCOUTBIKESCHWADRON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

TRIKESCHWADRON

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillingsbolter [SYNCHRONISIERT]	24"	2	3+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Vorhut-Eskorte: Einmal pro Zug, in der Fernkampfphase deines Gegners, wenn eine befreundete **BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell als Ziel einer Attacke gewählt wird, kann diese Einheit diese Fähigkeit einsetzen. Wenn sie dies tut, kann diese Einheit wie in deiner Fernkampfphase schießen, nachdem jene feindliche Einheit attackiert hat, aber sie kann ihre Attacken nur gegen jene feindliche Einheit ausführen (und nur, wenn jene feindliche Einheit ein infrage kommendes Ziel ist).

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, TRIKESCHWADRON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TRIKESCHWADRON

Für Missionen, deren Parameter eine Bikeschwadron der Space Marines vor zu große Herausforderungen stellen, wird ihnen ein Trike angegliedert. Diese Maschinen machen Bike-Einsatzverbände noch tödlicher, denn sie können Infanterie-Formationen verheeren oder Fahrzeuge in tosende Feuerbälle verwandeln. Sie sind derart effektiv, dass manche Orden ganze Schwadronen dieser schnellen Jäger einsetzen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter beliebiger Modelle kann durch je 1 Multimelter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Trikes

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

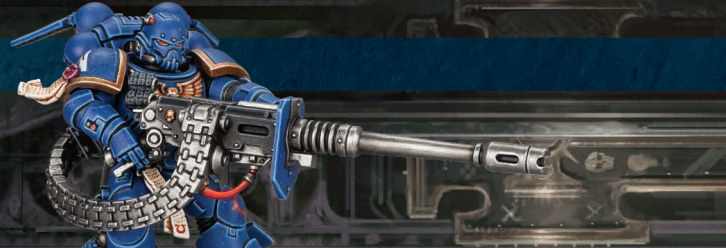
SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, IMPERIUM, TRIKESCHWADRON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SUPPRESSORTRUPP

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Beschleuniger-Maschinenkanone [SCHWER]	48"	3	4+	8	-1	2
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Sperrfeuer: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken mit einer Beschleuniger-Maschinenkanone getroffen wurde. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jene feindliche Einheit, solange sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, niedergehalten. Solange eine Einheit niedergehalten ist, ziehe bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

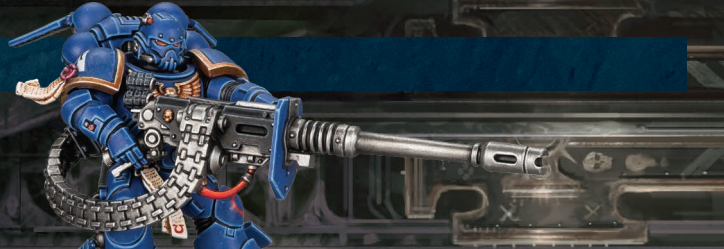
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, SUPPRESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

SUPPRESSORTRUPP

Suppressoren tragen Rüstungen, die dem heftigen Rückstoß ihrer Waffen und den schrecklichen Belastungen eines Gravsprungs standhalten, sodass sie schnell Schlüsselpositionen einnehmen können. Von dort entfesseln sie einen Hagelsturm rüstungsbrechender Geschosse, die feindliche Infanterie dezimieren und die Überlebenden zwingen, in Deckung zu hechten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Suppressor-Sergeant
- 2 Suppressoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Beschleuniger-Maschinenkanone; Boltpistole; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, RAUCH, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, SUPPRESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

INCEPTORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	6	3+	3	6+	1



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Angriffsbolter [STURM, PISTOLE, TREFFERHAGEL 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	3+	5	-1	2
➡	Plasma-Exterminatoren – Standard [STURM, PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	7	-2	2
➡	Plasma-Exterminatoren – Überladung [STURM, PISTOLE, RISKANT, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	8	-3	3
⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe	Nahkampf	3	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, IMPERIUM, GRAVIS, INCEPTORTRUPP

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Meteorlandung: Wenn diese Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie eine Meteorlandung ausführen. Wenn sie dies tut, kann sie irgendwo auf dem Schlachtfeld und horizontal weiter als 3 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden, kommt dann aber bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

INCEPTORTRUPP

Inceptortrupps sind mit schweren Sprungmodulen ausgerüstet und bilden herausragende Speerspitzen, die dem Feind heftig zusetzen können. Vom äußersten Rand der Atmosphäre eines Planeten aus stürzen sie sich auf die Oberfläche herab und treffen mit verheerender Wucht ein, wobei sie einen Feuersturm entfesseln, der ganze Infanterie-Einheiten zu blutigem Nebel reduziert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Angriffsbolter aller Modelle dieser Einheit können durch 1 Plasma-Exterminatoren ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Inceptor-Sergeant
- 2-5 Inceptoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Angriffsbolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, IMPERIUM, GRAVIS, INCEPTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORM SPEEDER HAILSTRIKE

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	9	3+	11	6+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	4	0	1
Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	3+	5	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Hailstrike-Konfiguration: Wähle jedes Mal, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke dieses Modells getroffen wurde. Verbessere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert jeder Fernkampfattacke einer befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit gegen jene feindliche Einheit um 1. Dieselbe feindliche Einheit kann nur einmal pro Phase von dieser Fähigkeit betroffen sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORM SPEEDER HAILSTRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORM SPEEDER HAILSTRIKE

Der Hailstrike ist derart schwer bewaffnet, dass er scharenweise Infanterie in einer einzigen Salve seiner aufblitzenden Mündungen vernichtet. Mit solchermaßen spezialisierter Ausrüstung donnert er über das Schlachtfeld, zerstört angreifende Formationen und verwüstet Barrikaden und Verteidigungsstellungen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Storm Speeder Hailstrike

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Fragmentsturm-Granatwerfern; Sturmgatlingkanone; Eisenhagel-Zwillingsmaschinen-gewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORM SPEEDER HAILSTRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	9	3+	11	6+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Icarus-Zwillingsraketenmagazin <small>[ANTI-FLIEGEN 2+, SYNCHRONISIERT]</small>	24"	W3	3+	8	-1	2
Sturmzorn-Raketen	48"	1	2+	12	-3	W6+1
Thunderstrike-Laserklaue	36"	2	2+	9	-3	W6+1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Thunderstrike-Konfiguration: Wähle jedes Mal, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke dieses Modells getroffen wurde. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Fernkampfatacke einer befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit gegen jene feindliche Einheit 1 auf den Verwundungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE

Thunderstrikes sind dem Feind immer einen Schritt voraus und nutzen ihre Manövrierfähigkeit, um Schwachpunkte in der Panzerung, Treibstofftanks und Raketenmagazine anzuvisieren, sodass Panzer schnell in feurigen Explosionen vergehen. Schon ein einzelner Thunderstrike kann einen ganzen gepanzerten Vorstoß vereiteln. Kein Gegner auf dem Schlachtfeld ist vor ihm sicher.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Storm Speeder Thunderstrike

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmzorn-Raketen; Thunderstrike-Laserklaue; Icarus-Zwillingsraketenmagazin; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM,
STORM SPEEDER THUNDERSTRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	9	3+	11	6+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hammerstrike-Raketenwerfer	36"	2	3+	9	-3	W6
Sprengsturm-Granatwerfer	18"	1	3+	9	-1	W3
Zerstörermelter [MELTER 2]	18"	3	3+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Hammerstrike-Konfiguration: Wähle jedes Mal, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke dieses Modells getroffen wurde. Bis zum Ende der Phase kann jene feindliche Einheit nicht von Deckung profitieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE

Der Hammerstrike treibt Feinde zuverlässig aus jedem Graben und Bunkernetzwerk. Er rauscht tief über das Schlachtfeld hinweg und setzt hochehitze Meltergeschüsse und Raketen salven ein, um klaffende Breschen in die Verteidigungslinien des Gegners zu schlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Storm Speeder Hammerstrike

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Hammerstrike Raketenwerfer; 2 Sprengsturm-Granatwerfern; Zerstörermelter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM,
STORM SPEEDER HAMMERSTRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	7	3+	6	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Ziel in Sicht: Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells mit einer Explosivwaffe gegen jene feindliche Einheit 1 auf den Trefferwurf und jene Attacke hat die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER

Die bemerkenswerten Antigravtriebe der Land Speeder ermöglichen ihnen scheinbar unmögliche Manövrierfähigkeit, während sie gegen den Feind vorgehen. Diese Anpassungsfähigkeit macht sie für eine große Bandbreite an Aufgaben wertvoll, von Aufklärungsmissionen bis hin zum Gegenschlag gegen feindliche Infiltratoren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Multimelter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Speeder

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerm Bolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER TORNADO

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	7	3+	6	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Schocktruppen**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Sturzflugbeschuss: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung beendet, kannst du eine feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Einheiten) wählen, über die es sich während jener Bewegung hinwegbewegt hat, und sechs W6 werfen: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER TORNADO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER TORNADO

Der Land Speeder Tornado ist ein hochmobiler und äußerst bedrohlicher Schweber, der weit mehr Tod und Verderben über seine Feinde zu bringen vermag, als sein recht kleines Äußeres vermuten lässt. Im Kampf dient er als mobile Feuerbasis und kann mehrere schwere Waffen dort zum Tragen bringen, wo sie am dringendsten benötigt werden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Multimeter ersetzt werden.
- Die Sturmkanone dieses Modells kann durch 1 Schwere Flamme ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Speeder Tornado

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Schwere Bolter; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER TORNADO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER TYPHOON

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	7	3+	6	6+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	2W6	3+	4	0	1
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48"	2	3+	9	-2	W6

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER TYPHOON

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Schießen und Position wechseln: Jedes Mal, wenn dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat und sich nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, kann es eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen. Wenn es dies tut, kommt es bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER TYPHOON

Der Land Speeder Typhoon hat einen mächtigen Mehrfachraketenwerfer, mit dem er Salve um Salve in seine Ziele pumpt. Ein solcher Geschosshagel bricht die Ordnung in angreifenden Infanterie-Formationen, und auch gepanzerte Ziele sind nicht sicher, denn die rüstungsbrechenden Gefechtsköpfe des Typhoons erlauben ihm, Kampfpanzer und Transporter zu zerstören.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Multimelter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Speeder Typhoon

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Bolter; Typhoon-Raketenwerfer; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, LAND SPEEDER TYPHOON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PLASMA-INTERFEKTORTRUPP

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Plasmabrenner – Standard [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	7	-2	1
▶ Plasmabrenner – Überladung [STURM, RISKANT, SCHWER]	24"	2	3+	8	-3	2
▶ 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
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS,
PLASMA-INTERFEKTORTRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Für den Orden! Wirf jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit zerstört wird, einen W6: entferne es bei 3+ nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann schießen, nachdem die attackierende Einheit attackiert hat. Danach wird es aus dem Spiel entfernt. Wenn du diese Attacken abhandelst, werden alle Risikotests für sie automatisch bestanden.

Anmerkung: Diese Fähigkeit wird selbst dann ausgelöst, wenn ein Modell dieser Einheit durch einen misslungenen Risikotest zerstört wird; dies bedeutet, dass ein solches Modell möglicherweise innerhalb einer Phase zweimal schießen kann.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PLASMA-INTERFEKTORTRUPP

Nur wenige Feinde überstehen den strahlenden Zorn eines Plasma-Interfektortrupps. Ob Schwarmtyrant, Waaaghboss der Orks oder Kampfpanzer der Chaos Space Marines, alles wird von sengendem Plasma aus den Waffen dieser Krieger zu schwelender Asche und Schlacke reduziert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Bolt pistole aller Modelle dieser Einheit kann durch je 1 Plasmapistole ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Plasma-Interfektor-Sergeant
- 4-9 Plasma-Interfectoren

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS,
PLASMA-INTERFEKTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ELIMINATORTRUPP

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



☒ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Anstifter-Boltkarabiner [PRÄZISION]	24"	1	3+	4	-2	3
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Bolt-Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	3+	5	-2	3
Präzisionslaser [SCHWER]	36"	1	3+	9	-3	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Positionswechsel unter Deckungsfeuer: Nachdem diese Einheit in deiner Fernkampfphase geschossen hat, kann diese Einheit, sofern sie einen Eliminator-Sergeant enthält, der mit einem Anstifter-Boltkarabiner ausgerüstet ist, eine normale Bewegung ausführen. Wenn sie dies tut, kommt diese Einheit bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

Sorgsames Zielen: Jedes Mal, wenn diese Einheit stationär bleibt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

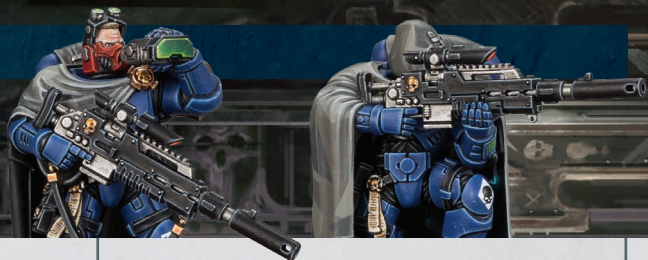
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, ELIMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ELIMINATORTRUPP

Eliminatortrupps bestehen aus makellosen Attentätern. Sie sind tödliche Schützen, welche ungesehen vom Feind durch die Schatten des Schlachtfelds pirschen. Stundenlang lauern sie auf die perfekte Gelegenheit für den Abschuss, wobei ihre fortschrittlichen Zielvorrichtungen sie mit wichtigen Daten versorgen. Dadurch ist ihnen der tödliche Volltreffer praktisch garantiert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Bolt-Scharfschützengewehr des Eliminator-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Anstifter-Boltkarabiner
 - 1 Präzisionslaser
- Das Bolt-Scharfschützengewehr aller Eliminatoren dieser Einheit kann je durch 1 Präzisionslaser ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Eliminator-Sergeant
- 2 Eliminatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole;
Bolt-Scharfschützengewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, ELIMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ERADICATORTRUPP

B

5"

W

6

RW

3+

LP

3

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Melergewehr [SCHWER, MELTER 2]	18"	1	3+	9	-4	W6
Multimelter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Vollständige Auslöschung: Bei jeder Fernkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen ein **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell kannst du den Trefferwurf, den Verwundungswurf und den Schadenswurf wiederholen.

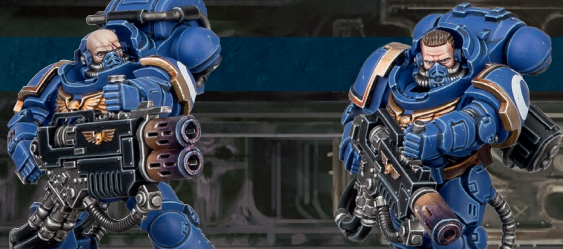
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, ERADICATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

ERADICATORTRUPP

Angesichts des heiß brennenden Zorns eines Eradicatortrupps haben schweres Gerät und Bunkeranlagen nur geringe Überlebenschancen. Eradicatoren tragen die schweren Typ-X-Servorüstungen des Gravis-Schemas, in denen sie unbeschwert durch den Geschosshagel waten können, bevor sie ihre eigenen vernichtenden Waffen aus nächster Nähe zum Einsatz bringen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle in dieser Einheit kann das Meltergewehr von 1 Eradicator durch 1 Multimelter ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Eradicator-Sergeant
- 2-5 Eradicatoren

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, ERADICATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

DEVASTORTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	2	6+	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
➤ 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+	4	-2	1
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, GRANATEN, IMPERIUM, DEVASTORTRUPP

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Signum: Jedes Mal, wenn diese Einheit stationär bleibt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].

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

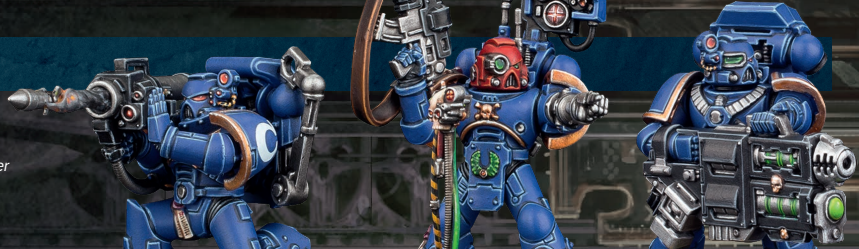
Anmerkung: Platziere einen Armorium-Cherub-Marker neben dieser Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

DEVASTORTRUPP

Devastortrupps beharken den Feind aus der Ferne mit schweren Waffen, in deren Feuer jeder vernichtet wird, der das Pech hat hineinzugeraten. Wenn sie erst die perfekte Feuerposition gesichert haben, halten sie standhaft daran fest und bieten ihren Ordensbrüdern verheerendes Deckungsfeuer für deren Vormarsch.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Bolter von bis zu 4 Devastor-Marines kann je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Gravkanone
 - 1 Schwere Bolter
 - 1 Schwere Flammenwerfer*
 - 1 Laserkanone
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Multimeter
 - 1 Plasmakanone*
- Die Boltpistolet und der Bolter des Devastor-Sergeants können durch zwei verschiedene Waffen von der folgenden Liste ersetzt werden:**
 - 1 Astartes-Kettenschwert
 - 1 Bolter
 - 1 Boltpistolet
 - 1 Gravpistolet*
 - 1 Flammenpistolet*
 - 1 Infernopistolet*
 - 1 Kombiwaffe*
 - 1 Plasmapistolet*
 - 1 Sturmbolter*
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiehammer
 - 1 Energiewaffe

* Das Profil für diese Waffe findest du auf der Rüstkammerkarte des Adeptus Astartes.

** Dieses Modell kann nur mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet sein, wenn eine davon eine Pistolet ist (und es kann nicht zwei Pistoleten haben).

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Devastor-Sergeant
- 4-9 Devastor-Marines

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

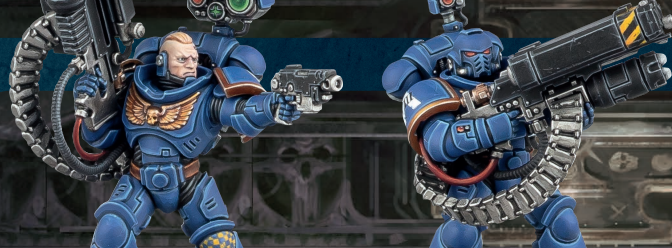
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, DEVASTORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

DESOLATORTRUPP

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



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Kastellanwerfer [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	36"	W3	3+	4	0	1
Minax-Fragmentraketenwerfer [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6+1	4+	5	0	1
Minax-Sprengraketenwerfer [SCHWER]	48"	1	4+	10	-2	W6+1
Vengorwerfer [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	2+	7	-1	2

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

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Zieloptiken: Jedes Mal, wenn diese Einheit stationär bleibt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase die Fähigkeit **[DECKUNG IGNORIEREN]** und können bei Attacken mit indirekt feuernden Waffen gegen Ziele, die sie nicht sehen können, den Abzug auf den Trefferwurf ignorieren.

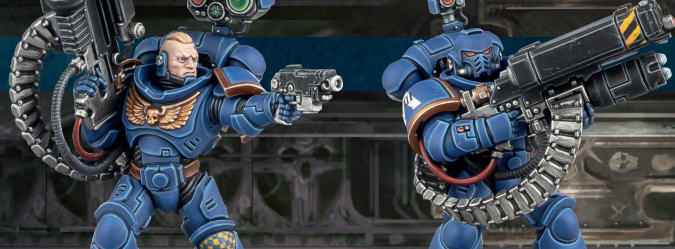
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, DESOLATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

DESOLATORTRUPP

Desolatoren sind darauf spezialisiert, breitgefächerte Vernichtung über die feindlichen Reihen zu bringen. Ob sie zielgerichtete Gefechtsköpfe in dicht gedrängte Infanterie oder Kampfpanzer lenken oder mit ihren Kastellanwerfern Salven aus Sperrfeuer auf ihre Feinde niedergehen lassen, diese Krieger sind für den schrecklichen Blutzoll berüchtigt, den sie dem Gegner abverlangen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Minax-Fragmentraketenwerfer aller Modelle dieser Einheit kann je durch 1 Minax-Sprengraketenwerfer ersetzt werden.
- Der Minax-Fragmentraketenwerfer oder Minax-Sprengraketenwerfer des Desolator-Sergeants kann durch 1 Vengorwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Desolator-Sergeant
- 4-9 Desolatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Kastellanwerfer; Minax-Fragmentwerfer; Handwaffe.

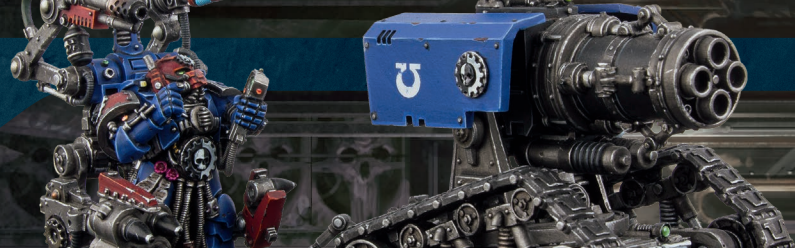
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS,
DESOLATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

THUNDERFIRE-SALVENKANONE

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Thunderfire-Salvenkanone [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	48"	W6+4	3+	5	0	1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Plasmaschneider [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	1
Servoarme des Schützen [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	3

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

SCHLÜSSELWÖRTER: ARTILLERIE, FAHRZEUG, IMPERIUM,
THUNDERFIRE-SALVENKANONE

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Tremorgeschosse: Wähle, nachdem diese Einheit in deiner Fernkampfphase geschossen hat, eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke der Thunderfire-Salvenkanone dieser Einheit getroffen wurde, und wirf einen W6. Bei 4+ gerät jene Einheit bis zum Ende des nächsten Zuges deines Gegners ins Straucheln. Solange eine Einheit strauchelt, ziehe 2 von ihrem Bewegungswert und 2 von Angriffs- und Vorrückenwürfen für jene Einheit ab.

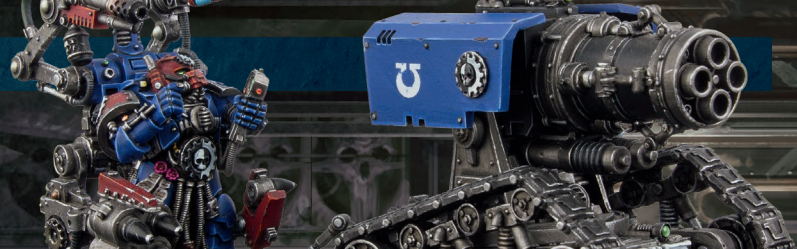
Geschützmannschaft: Wenn ein Modell dieser Einheit zerstört wird, wird auch das verbleibende andere Modell zerstört.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

THUNDERFIRE-SALVENKANONE

Dieses massige, mehrrohrige Artilleriegeschütz hat ein Fahrwerk aus mahlen- den Ketten und kann den anstürmenden Feind in Stücke schießen oder mit un- ermüdlichem Dauerfeuer große Löcher in Befestigungen sprengen. Da sie fähig ist, allerlei schwieriges Gelände zu überwinden, kann diese Salvenkanone die Angriffe der Space Marines hervorragend unterstützen oder Verteidigungsposi- tionen verstärken.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Techmarine-Schütze
- 1 Thunderfire-Salvenkanone

Der Techmarine-Schütze ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Flammenwerfer; Plasmaschneider; Servoarmen des Schützen; Handwaffe.

Die Thunderfire-Salvenkanone ist ausgerüstet mit: Thunderfire-Salvenkanone; Handwaffe.

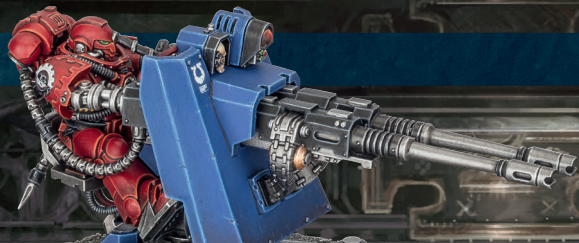
SCHLÜSSELWÖRTER: ARTILLERIE, FAHRZEUG, IMPERIUM,
THUNDERFIRE-SALVENKANONE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

FEUERSCHLAG-SERVOTÜRME

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Feuerschlag-Zwillingsmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	3	2+	9	-1	3
Feuerschlag-Zwillingslaserklaue [SYNCHRONISIERT]	36"	2	2+	10	-3	W6+1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Wächterprotokolle: Jedes Mal, wenn du die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben mit dieser Einheit als Ziel einsetzt, werden beim Abhandeln jener Gefechtsoption Treffer bei unmodifizierten Trefferwürfen von 4+ erzielt.

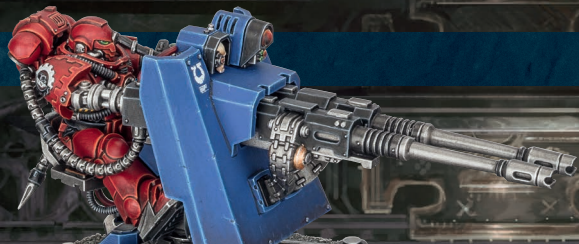
SCHLÜSSELWÖRTER: ARTILLERIE, FAHRZEUG, IMPERIUM,
FEUERSCHLAG-SERVOTÜRME



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

FEUERSCHLAG-SERVOTÜRME

Der Feuerschlag-Servoturm wird vornehmlich als Verteidigungswaffe eingesetzt und kann einen vernichtenden Geschosshagel entfesseln, um die Flanken der Operationsbasis der Space Marines zu beschützen. Auf Antigrav-Ventralplatten können diese Türme in ideale Feuerpositionen schweben, von wo sie angreifende Feinde niedermähen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Feuerschlag-Zwillingslaserklaue beliebiger Modelle kann durch je 1 Feuerschlag-Zwillingsmaschinenklauone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-2 Feuerschlag-Servotürme

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Feuerschlag-Zwillingslaserklaue; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: ARTILLERIE, FAHRZEUG, IMPERIUM,
FEUERSCHLAG-SERVOTÜRME



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

HUNTER

B

9"

W

11

RW

3+

LP

11


MW

6+


MK

3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Skyspear-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 3+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHWER]	36"	1	2+	10	-3	W6+2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Hunter-Zielvorrichtung: Bei jeder Attacke dieses Modells mit seinem Skyspear-Raketenwerfer gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit werden Treffer bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 2+ erzielt.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, HUNTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

HUNTER

Der Hunter ist das meistverwendete Luftabwehrfahrzeug des Adeptus Astartes, und kaum ein Feind vermag es, den Raketen des Skyspear-Raketenwerfers auszuweichen. Die tödlichen Geschosse heften sich an ihr Ziel und können die Flugrichtung mit übernatürlich wirkender Leichtigkeit ändern, werden sie doch von einem Servitor gelenkt, welcher der mumifizierte Überrest eines der geehrten Ballistik-Diener des Ordens ist.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Hunter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Skyspear-Raketenwerfer; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, HUNTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STALKER

B

9"

W

11

RW

3+

LP

11

MW

6+

MK

3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Icarus-Sturmkanone [ANTI-FLIEGEN 2+]	48"	6	3+	7	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Flugabwehrprotokolle: Jedes Mal, wenn du die Gefechtsoption Abwehrfeuer mit diesem Modell als Ziel einsetzt, unmittelbar nachdem eine Einheit, die **FLIEGEN** kann, eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung beginnt oder beendet, kannst du bis zu drei zusätzliche feindliche Einheiten innerhalb von 24 Zoll um dieses Modell wählen, die **FLIEGEN** können; dieses Modell kann mit seinen Icarus-Sturmkanonen auch auf jede jener Einheiten schießen (sofern jede von ihnen ein infrage kommendes Ziel ist), braucht dabei aber eine unmodifizierte 6, um einen Treffer zu erzielen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, STALKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STALKER

Der Stalker erzielt Luftziel-Abschüsse in phänomenalen Mengen, was durch seine individuell zielenden Schnellfeuerkanonen erreicht wird. Diese Waffen sind an ein Servo-Verstandskonklave gekoppelt, das Unmengen an Verfolgungsdaten auswertet, damit die Geschütze des Stalkers genau dorthin schießen, wo sich ihr Ziel befinden wird. So säubert dieser Panzer den Himmel von Schwärmen feindlicher Flieger.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stalker

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Icarus-Sturmkanonen;
Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, STALKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

WHIRLWIND

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Whirlwind-Vergelterbatterie [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	72"	W6+3	3+	8	-2	2

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Sperrfeuer-Bombardement: Nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat und eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit von mindestens einer Attacke mit seiner Whirlwind-Vergelterbatterie getroffen wurde, muss jene Einheit einen Erschütterungstest ausführen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

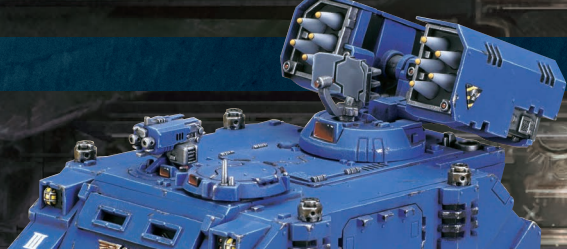
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, WHIRLWIND



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

WHIRLWIND

Raketenstürme prasseln auf die Umgebung nieder, wann immer der Whirlwind zuschlägt. Ein Teppich aus Explosionen entsteht, von dem tödliches Schrapnell oder lodernde Flammen in alle Richtungen geschleudert werden. Der Whirlwind schießt aus verbogenen Positionen heraus, um den Ansturm der Space Marines zu decken, wobei er dank seiner Schnelligkeit mit dem unerbittlichen Vormarsch Schritt hält.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Whirlwind

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Whirlwind-Vergelterbatterie; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, WHIRLWIND



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PREDATOR DESTRUCTOR

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserskanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Predator-Maschinenkanone [SCHNELLFEUER 2]	48"	4	3+	9	-1	3
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, PREDATOR DESTRUCTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PREDATOR DESTROYER

Predator Destroyers stehen seit mehr als zehntausend Jahren unverrückbar im Dienst des Imperators und beweisen sich wieder und wieder, indem sie Horden feindlicher Infanterie niedermähen, Angriffe aufhalten und leichte Fahrzeuge durchlöchern. Für die stets in der Unterzahl befindlichen Space Marines war diese überlegene Feuerkraft schon immer unverzichtbar.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Laserkanonen
 - Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
 - Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.
-

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Predator Destroyer

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, PREDATOR DESTROYER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserkanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Predator-Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	14	-3	W6+1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

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

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, PREDATOR ANNIHILATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

PREDATOR ANNIHILATOR

Predator Annihilators bilden die überragende Spitze gepanzerter Vorstöße, wenn sie sich mit Höchstgeschwindigkeit bewegen und dabei aus allen Rohren feuern. Ihre Besatzung ist besonders stolz auf ihre wilden Maschinengeister und wird bereitwillig in das brutalste Getümmel donnern, um feindliche Panzerkolonnen und Bunkerkomplexe zu zersprengen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Laserkanonen
 - Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
 - Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.
-

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Predator Annihilator

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, PREDATOR ANNIHILATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR LANCER

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Eisenhagel-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	3+	4	0	1
Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
Lancer-Zerstörerlaser [SCHWER]	72"	2	3+	14	-4	W6+3
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Aquila-Optik: Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Schießen gewählt wird, kannst du einen einzelnen Trefferwurf, einen einzelnen Verwundungswurf und einen einzelnen Schadenswurf wiederholen, wenn du seine Attacken abhandelst.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR LANCER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR LANCER

Mit unfehlbarer Zielgenauigkeit pickt der Gladiator Lancer die schwerstgepanzerten Kriegsmaschinen des Gegners heraus und durchlöchert deren Rumpf mit seinem Zerstörerlaser. Die Reichweite dieser schweren Kanone ist derartig hoch, dass sie Bedrohungen für die Space Marines auszuschalten vermag, bevor sie ihnen begegnen. So eilen sie oft nur an qualmenden Wracks vorbei, wenn sie ihre Missionsziele erobern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Sturmbolter dieses Modells können durch 2 Fragmentsturm-Granatwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gladiator Lancer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Lancer-Zerstörerlaser, 2 Sturmboltern; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR LANCER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR REAPER

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



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
Eisenhagel-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	3+	4	0	1
Orkanbolter [SCHNELLFEUER 4]	24"	4	3+	4	-1	1
Schwere Zwillingsssturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	12	3+	6	0	1

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

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Gefährliches Ende W3**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Mörderischer Geschosshagel: Die Schwere Zwillingsssturmgatlingkanone dieses Modells hat die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 2] gegen **INFANTERIE**-Einheiten.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

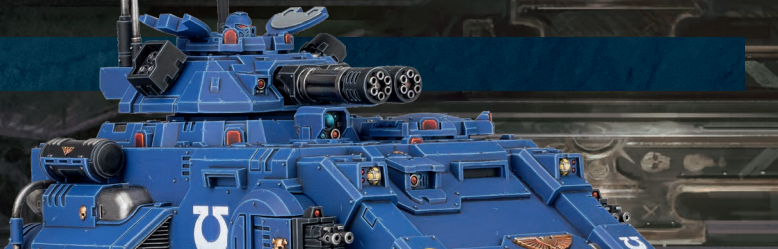
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR REAPER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR REAPER

Rotieren die Kanonen des Gladiator Reapers erst auf voller Geschwindigkeit, spürt man die heftigen Vibrationen mit jeder Faser des Körpers. Innerhalb weniger Sekunden prasseln Abertausende Patronenhülsen auf den gepanzerten Rumpf des Kampfpanzers, wenn er seine Feinde in einem Feuersturm ganz und gar aus der Existenz tilgt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gladiator Reaper

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Orkanboltern; Schwerer Zwillingsschurmgatlingkanone; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR REAPER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR VALIANT

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



☒ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Eisenhagel-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	3+	4	0	1
Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
Multimelder [MELTER 2]	18"	2	3+	10	-4	W6
Zwillingslaserklaue [SYNCHRONISIERT]	36"	2	3+	10	-3	W6+1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Kampflostig: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Zwillingslaserkanone gegen die nächste infrage kommende **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit 1 auf den Trefferwurf.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR VALIANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

GLADIATOR VALIANT

Der Valiant entfesselt hochehitze Salven, während er Transporter eskortiert oder Infanterie in brutalen Kämpfen unterstützt. Dabei überquert er mit derselben Leichtigkeit reißende Wasserströme, verschlammtes Sumpfland und brodelnde Lava. Seine Zwillinglaserklauen speien dem Feind Tod entgegen, machen kurzen Prozess mit Panzern und knacken jeden Bunker.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gladiator Valiant

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Multitelern; Zwillinglaserklau; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, GLADIATOR VALIANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

VINDICATOR

B

9"

W

11

RW

2+

LP

11

MW

6+

MK

3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Belagerer-Geschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	3+	14	-3	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, VINDICATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

VINDICATOR

Der Vindicator ist als Belagerungspanzer konzipiert. Er kann Hindernisse mit seinem massigen Schild räumen und in die ideale Feuerposition rollen, um sein Belagerer-Geschütz zu entfesseln. Diese Waffe ist derart verheerend, dass sie praktisch jede feindliche Befestigung zerstört, Infanterie-Truppen vernichtet und Panzerfahrzeuge mit beängstigender Leichtigkeit sprengt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Vindicator

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, IMPERIUM, VINDICATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND RAIDER

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Götterhammer-Laserkanone	48"	2	3+	12	-3	W6+1
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLEFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND RAIDER

Land Raider sind mobile Festungen, die Einheiten aus Space Marines ohne den kleinsten Kratzer durch die unerbittlichsten Feuerstürme tragen. Ihr Maschinengeist ist derart ausgereift, dass er das Steuer übernehmen kann, sollte die Besatzung getötet werden. So ist dieser Panzer ein wahrhaft mächtiges Werkzeug im Krieg.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Raider

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerem Zwillingsbolter; 2 Götterhammer-Laserkanonen; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 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, RAUCH, TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND RAIDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND RAIDER CRUSADER

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, GRANATEN, TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND RAIDER CRUSADER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND RAIDER CRUSADER

Der Land Raider Crusader ist ein überragender Sturmpanzer. Sein Rumpfermöglicht ihm, einfach über feindliche Verteidigungslinien hinwegzurollen, während er mit seiner überlegenen Feuerkraft die Verteidiger in Stücke schießt. Dank vergrößertem Transportraum strömen Space Marines in Scharen von seinen Rampen, um jene Feinde niederzumachen, die überlebt haben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Raider Crusader

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Boltern; Zwillingsturmkanone; Panzerketten.

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.

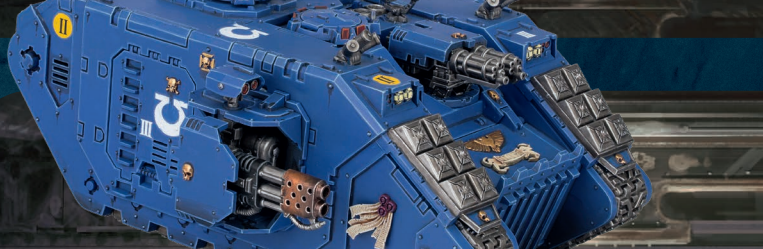
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, GRANATEN, TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND RAIDER CRUSADER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND RAIDER REDEEMER

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammensturmkanoone [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-2	2
Multimeter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

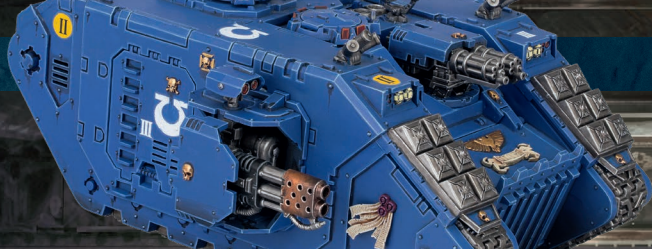
SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, RAUCH, GRANATEN, TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND RAIDER REDEEMER**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

LAND RAIDER REDEEMER

In brutalen Stadtkonflikten kann es schier unmöglich sein, eingegrabene Feinde zu bekämpfen – doch nicht für den Land Raider Redeemer. Wenn er seine Flammensturmkanonen einsetzt, ist jeder, der in das tosenden Inferno brennenden Promethiums gerät, dem Untergang geweiht. Bunker, Schützennester, Factorum-Ruinen und zerstörte Hab-Blocks werden vom lodernden Feuer leergefegt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Raider Redeemer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Flammensturmkanonen; Zwillingssurmkannone; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 14 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, RAUCH, GRANATEN, TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND RAIDER REDEEMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

REPULSOR

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	12	3+	16	6+	5



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserklaue	36"	2	3+	10	-3	W6+1
Primärziel-Suchkopfrakete [INDIREKTES FEUER, EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Repulsor-Defensivwaffensystem	24"	18	3+	4	0	1
Schwere Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	12	3+	6	0	1
Schwerer Zwillingbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Zwillinglaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Noteinstieg: Einmal pro Zug kannst du in der Angriffsphase deines Gegners, nachdem eine feindliche Einheit Ziele für ihren Angriff gewählt hat, aber bevor sie eine Angriffsbewegung ausführt, eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee wählen, die als Ziel für jenen Angriff gewählt wurde. Vorausgesetzt jene Einheit befindet sich nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit und all ihre Modelle befinden sich innerhalb von 3 Zoll um diesen **TRANSPORTER**, kann sie in diesen **TRANSPORTER** einsteigen. Die angreifende Einheit kann dann neue Ziele für ihren Angriff wählen.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, TRANSPORTER, IMPERIUM, REPULSOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

REPULSOR

Der Repulsor ist in fortschrittliche Panzerplatten gehüllt und für jede Schlachtfeldsituation ausgerüstet. Er transportiert seine Insassen nicht nur sicher, er liefert auch hervorragende Feuerunterstützung. Gefährliches Gelände ist für ihn kaum von Belang, denn seine Ventralplatten kanalisieren Antigrav-Energien, die Hindernisse einfach unter der Masse des Panzers zerquetschen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Zwillingsbolter dieses Modells kann durch 1 Zwillingslaserkanone ersetzt werden.
- Die Schwere Sturmgatlingkanone dieses Modells kann durch 1 Laserklaue ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Repulsor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Sturmgatlingkanone; Primärziel-Suchkopfrakete; Repulsor-Verteidigungswaffensystem; Schwermem Zwillingsbolter; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **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, RAUCH, TRANSPORTER, IMPERIUM, REPULSOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

REPULSOR EXECUTIONER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	12	3+	16	6+	5



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Eisenhagel-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	3+	4	0	1
	Executioner-Defensivwaffensystem	24"	10	3+	4	0	1
	Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr [ANTI-FLIEGEN 4+, SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	4	0	1
	Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
▶	Makro-Plasmabrenner – Standard [EXPLOSIV]	36"	W6+1	3+	8	-3	2
▶	Makro-Plasmabrenner – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+1	3+	9	-4	3
	Schwere Sturmgatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	12	3+	6	0	1
	Schwerer Zerstörerlaser [SCHWER]	72"	2	3+	16	-4	W6+4
	Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔	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, RAUCH, TRANSPORTER, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Executioner-Konfiguration: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine Einheit unter halber Sollstärke 1 auf den Trefferwurf.

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

REPULSOR EXECUTIONER

Der Repulsor Executioner basiert auf dem Rumpf des Repulsors, opfert jedoch etwas Transportkapazität, um mächtigere Turmgeschütze mit Energie versorgen zu können. Selbst größte Kampfpanzer können dem Strahl eines Schwere Zerstörerlasers wenig entgegensetzen, während die hochehitzen Feuerstöße eines Makro-Plasmabrenners Infanterie-Formationen auszulöschen vermögen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Makro-Plasmabrenner dieses Modells kann durch 1 Schwere Zerstörerlaser ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Repulsor Executioner

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Sturmgatlingkanone; Makro-Plasmabrenner; Executioner-Defensivwaffensystem; Schwere Zwillingsbolter; Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr; 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, RAUCH, TRANSPORTER, IMPERIUM, REPULSOR EXECUTIONER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RHINO

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 2

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

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

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



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

RHINO

Der Rhino-Transportpanzer steht seit zehntausend Jahren im Dienst der Space Marines und spielt seine Rolle in vielen ihrer Einsatzverbände. Dank robuster Selbstreparatursysteme ist das Rhino ein widerstandsfähiges Fahrzeug, das schnell durch albraumhafte Schlachtfelder navigieren und seine tödliche Fracht aus Space Marines ins Herz der Schlacht tragen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Rhino

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmboiter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine SPRUNGMODUL-, WULFEN-, TACTICUS-, PHOBOS-, GRAVIS-, CENTURION- oder TERMINATOR-Modelle transportieren.

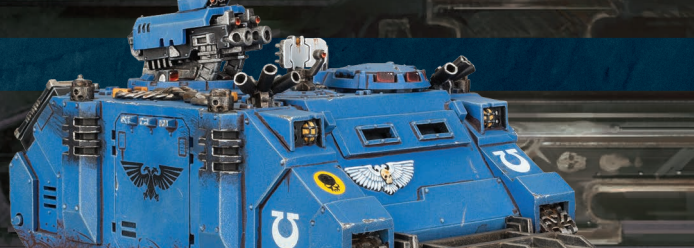
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, RHINO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RAZORBACK

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	3+	5	-1	2
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	2+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Zwillingssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24"	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Gefährliches Ende W3**

Fraktion: **Schwur des Augenblicks**

Feuerunterstützung: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit, die von mindestens eine jener Attacken getroffen wurde. Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines befreundeten Modells, das in diesem Zug aus diesem **TRANSPORTER** ausgestiegen ist, gegen jene feindliche Einheit den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, RAZORBACK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RAZORBACK

Der Razorback verzichtet im Austausch für ein schweres Turmgeschütz auf etwas Transportkapazität des Rhinos, wodurch er gepanzerten Infanterievorstößen Feuerunterstützung liefern kann, während er seine eigene Fracht aus Kriegern in den Kampf trägt. Der Erfolg dieses Konzepts ist derart hoch, dass der Razorback in vielen Orden zusätzliche Funktionen erfüllt, beispielsweise als Kommandofahrzeug.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Zwillingsbolter dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Zwillingslaserkanone
 - 1 Zwillingssturmkanone
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Razorback**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwermem Zwillingsbolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-, **WULFEN**-, **TACTICUS**-, **PHOBOS**-, **GRAVIS**-, **CENTURION**- oder **TERMINATOR**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, RAUCH, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, RAZORBACK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

IMPULSOR

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	3+	11	6+	2



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Bellicatus-Raketenmagazin – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
➤	Bellicatus-Raketenmagazin – Icarus [ANTI-FLIEGEN 2+]	48"	W3	3+	8	-1	2
➤	Bellicatus-Raketenmagazin – Spreng	48"	1	3+	8	-2	W6
	Eisenhagel-Himmelschlaglafette [ANTI-FLIEGEN 4+, TREFFERHAGEL 1]	36"	8	3+	4	0	1
	Eisenhagel-Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	3+	4	0	1
	Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, IMPULSOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 6

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Sturmfahrzeug: Einheiten können aus diesem TRANSPORTER aussteigen, nachdem er sich bewegt hat. Einheiten, die dies tun, zählen, als haben sie eine normale Bewegung ausgeführt, und können in jenem Zug keinen Angriff ansagen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Orbitale Voxanlage (Aura): Solange sich eine befreundete ADEPTUS-ASTARTES-Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, wirf jedes Mal einen W6, wenn du eine Gefechtsoption mit jener Einheit als Ziel einsetzt: bei 5+ erhältst du 1 BP.

Schildkuppel: Der Träger hat einen Rettungswurf von 5+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

IMPULSOR

Der Impulsor ist mit Vektorschubdüsen ausgestattet, die ihn schneller als alle anderen Antigravpanzer der Space Marines machen. Er ist ein anpassungsfähiges Transportfahrzeug, das von allen Primaris Space Marines für rasche Angriffe oder Flankenmanöver verwendet wird. Besonders die Truppen der Vorhut schätzen diesen Transportpanzer.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.
- Die 2 Sturmbolter dieses Modells könne durch 2 Fragmentsturm-Granatwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Bellicatus-Raketenmagazin
 - 1 Eisenhagel-Himmelsschlaglafette
 - 1 Orbitale Voxanlage
 - 1 Schildkuppel

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Impulsor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Sturmboltern; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 TACTICUS- oder PHOBOS-INFANTERIE-Modellen. Es kann keine SPRUNG-MODUL-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, IMPULSOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LANDUNGSKAPSEL

B

-

W

7

RW

3+

LP

8

MW

6+

MK

2



FERNKAMPFWAFFEN

Deathwind-Raketenwerfer [EXPLOSIV]

REICHW.

12"

A

W6+1

BF

3+

S

5

DS

0

SW

1

Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]

24"

2

3+

4

0

1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, IMPERIUM, LANDUNGSKAPSEL

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

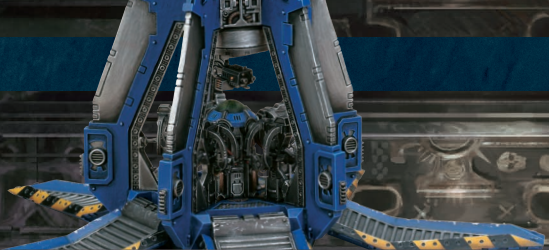
FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Schocktruppen**FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Landungskapsel-Angriff: Dieses Modell muss die Schlacht in Reserve beginnen, aber weder es selbst noch Einheiten an Bord zählen gegen etwaige Begrenzungen der maximalen Einheiten in Reserve, mit denen du die Schlacht beginnen kannst. Dieses Modell kann im Schritt Verstärkungen deiner ersten, zweiten oder dritten Bewegungsphase aufgestellt werden, unabhängig von etwaigen Missionsregeln. Jede Einheit an Bord dieses Modells muss sofort aussteigen, nachdem es auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, und muss weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden. Nachdem dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, können keine Einheiten in es einsteigen.

LANDUNGSKAPSEL

Landungskapseln voller Space Marines werden von Schiffen im niedrigen Orbit aus gestartet und krachen auf das Schlachtfeld hernieder, wo sich ihre Luken nach dem brutalen Aufprall zischend öffnen. Innerhalb weniger Sekunden strömt der transportierte Trupp mit aufblitzenden Waffen daraus hervor. Diese tödlichen Angriffe bringen den Gegner aus dem Gleichgewicht, verheeren sie doch seine Nachhut.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Sturmbolter dieses Modells kann durch 1 Deathwind-Raketenwerfer ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Landungskapsel

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sturmbolter.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 10 **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-, **WULFEN**-, **GRAVIS**-, **CENTURION**- oder **TERMINATOR**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, IMPERIUM, LANDUNGSKAPSEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LAND SPEEDER STORM

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	7	4+	7	6+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Cerberus-Werfer [EXPLOSIV]	18"	W6+3	3+	4	0	1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Feuerplattform 6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Schnelles Absitzen: Jedes Mal, wenn eine Einheit aus diesem Modell aussteigt, nachdem es eine normale Bewegung ausgeführt hat, kommt jene Einheit in diesem Zug noch infrage, einen Angriff anzusagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND SPEEDER STORM**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES**

LAND SPEEDER STORM

Der Land Speeder Storm ist mit zusätzlichen Sensoren und schallgedämpften Motoren ausgestattet, um daraus das ideale Transportfahrzeug für Scouts zu machen, die heimlich in Feindgebiet vorstoßen. Unzählige Siege in den Aufzeichnungen vieler Orden können auf Überraschungsangriffe durch dieses Gefährt und seine Insassen zurückgeführt werden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Land Speeder Storm

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Cerberus-Werfer; Schwerem Bolter; Handwaffe.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 Modellen. Es kann nur SCOUTTRUPP-, SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP- und SERGEANT-TELION-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, LAND SPEEDER STORM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORMHAWK-ABFANGJÄGER

B

20+''

W

9

RW

3+

LP

10

MW

6+

MK

0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Icarus-Sturmkanone [ANTI-FLIEGEN 2+, SYNCHRONISIERT]	48''	6	3+	7	-1	2
Laserklaue	36''	2	3+	10	-3	W6+1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	3	3+	8	-1	W3
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
Zwillingssturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, RAUCH, STORMHAWK-ABFANGJÄGER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Schweber

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Abfangjäger: Addiere bei jeder Fernkampfatacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit, die **FLIEGEN** kann, 1 auf den Trefferwurf.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORMHAWK-ABFANGJÄGER

Stormhawk-Abfangjäger sind Überschallflieger, die mit dem Ziel absoluter Luftüberlegenheit im Sinn entwickelt wurden. Sie werden von Magnethalterungen von Schiffen im Orbit aus abgeworfen, woraufhin diese in Ceramit gehüllten Kampfflieger feindliche Flugzeuge in brutale Gefechte verwickeln. Dabei verlassen sie sich zum Schutz auf ihre Halowerfer, die feindliche Zielvorrichtungen mit blendenden Geschossen überlasten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Typhoon-Raketenwerfer
- Die Laserklaue dieses Modells kann durch 1 Icarus-Sturmkanone ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormhawk-Abfangjäger

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Zwillingsturmkanoen; Skyhammer-Raketenwerfer; Laserklaue; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, RAUCH, STORMHAWK-ABFANGJÄGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

STORMTALON-GELEITSCHIFF

B

20+''

W

8

RW

3+

LP

10

MW

6+

MK

0



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
Skyhammer-Raketenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+, SYNCHRONISIERT]	48''	3	3+	8	-1	W3
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
▶ Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
Zwillingssturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, STORMTALON-GELEITSCHIFF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Schwebler**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Tiefflugangriff: Addiere bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit, die nicht **FLIEGEN** kann, 1 auf den Trefferwurf.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

STORMTALON-GELEITSCHIFF

Der schnelle und manövrierfähige Stormtalon ist ein Abfangjäger, der als Eskorte für Stormraven-Landungsschiffe optimiert wurde. Er ist schnell genug, um sich in Luftkämpfen zu behaupten, doch der Pilot kann auch auf die Repulsor-Systeme des Stormtalons umschalten, wodurch er agil genug wird, um Infanterie bei Angriff und Verteidigung aus nächster Nähe zu unterstützen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Skyhammer-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Zwillingbolter
 - 1 Typhoon-Raketenwerfer
 - 1 Zwillinglaserkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormtalon-Geleitschiff

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Skyhammer-Raketenwerfer; Zwillingsturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, STORMTALON-GELEITSCHIFF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES

STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF

B	W	RW	LP	MW	MK
20+''	10	3+	14	6+	0



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	4	0	1
➤	Schwere Zwillingssplasmakanone – Standard [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	36''	W3	3+	7	-2	2
➤	Schwere Zwillingssplasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT, SYNCHRONISIERT]	36''	W3	3+	8	-3	3
	Schwerer Zwillingssbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	3	3+	5	-1	2
	Sturmschlag-Raketenwerfer	48''	1	3+	10	-2	3
➤	Typhoon-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48''	2W6	3+	4	0	1
➤	Typhoon-Raketenwerfer – Spreng	48''	2	3+	9	-2	W6
	Zwillingsslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
	Zwillingssmultimeter [MELTER 2, SYNCHRONISIERT]	18''	2	3+	9	-4	W6
	Zwillingsssturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzerter 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, FLIEGEN, FLUGZEUG, TRANSPORTER, IMPERIUM, STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6, Schwebler

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Gepanzerte Widerstandskraft: Ziehe bei jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke 1 vom Schadenswert 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

STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF

Der Stormraven verknüpft in herausragender Weise die Rolle eines verlässlichen Landungsschiffes und eines todbringenden Kampfjets. Ausladende Transportbereiche und dicke Panzerungsschichten erlauben ihm, Trupps aus Space Marines effizient zu transportieren. Dank seiner Magnagreifer kann er selbst einen Dreadnought direkt ins Herz des Gefechts tragen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Zwillingssturmkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Zwillingsplasmakanone
 - 1 Zwillingslaserkanone
- Der Typhoon-Raketenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Zwillingsbolter
 - 1 Zwillingsmultimelter
- Dieses Modell kann mit 2 Hurricane-Boltern ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stormraven-Landungsschiff

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Sturmschlag-Raketenwerfern; Zwillingssturmkanone; Typhoon-Raketenwerfer; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-Modellen und 1 DREADNOUGHT-Modell. 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.

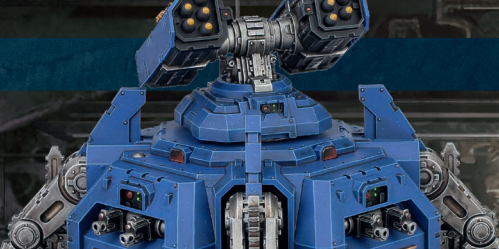
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, TRANSPORTER, IMPERIUM, STORMRAVEN-LANDUNGSSCHIFF



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

HAMMERSCHLAG-STURMBUNKER

B	W	RW	LP	MW	MK
-	12	2+	14	6+	0



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Hammerschlag-Raketenwerfer – Hyperfragment [EXPLOSIV]	48"	2W6+2	4+	5	0	1
➤	Hammerschlag-Raketenwerfer – Hyperspreng	48"	2	4+	10	-2	W6+1
	Schwere Hammerschlag-Bolteranlage [SELBSTSCHUSSANLAGE*, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	6	4+	5	-1	2
	Schwere Hammerschlag-Flammenwerferanlage [SELBSTSCHUSSANLAGE*, DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	2W6	-	5	-1	1

* **Selbstschussanlage:** Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit in Reichweite dieser Waffe aufgestellt wird oder eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung in ihrer Reichweite beendet und ein infrage kommendes Ziel ist, kann der Träger wie in deiner Fernkampfphase mit dieser Waffe schießen. Der Träger kann mit dieser Waffe bis zu viermal auf diese Weise in der Bewegungsphase deines Gegners schießen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, IMPERIUM, HAMMERSCHLAG-STURMBUNKER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

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

Schützendes Ceramit: Bei jeder einem Modell zugewiesenen Fernkampfatacke, bei der jenes Modell für die attackierende Einheit aufgrund dieser **BEFESTIGUNG** nicht vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

HAMMERSCHLAG-STURMBUNKER

Hammerschlag-Sturmbunker werden auf die gleiche Weise von Kriegsschiffen der Space Marines abgeworfen wie Landungskapseln. Als automatisierte Gebietsverweigerungsrichtungen, die von fest darin verbauten Servitoren besetzt sind, erfüllen diese Bunker allerlei Rollen, vom Sichern von Brückenköpfen bis hin zum Stören gegnerischer Vorstöße und dem Stiften von Durcheinander tief im Feindesland.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Schwere Hammerschlag-Bolteranlage dieses Modells kann durch 1 Schwere Hammerschlag-Flammenwerferanlage ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Hammerschlag-Sturmbunker

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwerer Hammerschlag-Bolteranlage; Hammerschlag-Raketenwerfer.


SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, IMPERIUM, HAMMERSCHLAG-STURMBUNKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

RÜSTKAMMER DES ADEPTUS ASTARTES

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Gravkanone [ANTI-FAHRZEUG 2+, SCHWER]	24"	3	4+	6	-1	3
Gravpistole [ANTI-FAHRZEUG 2+, PISTOLE]	12"	1	3+*	4	-1	2
Infernopistole [MELTER 2, PISTOLE]	6"	1	3+*	8	-4	W3
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+*	4	0	1
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
 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
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+*	4	0	1

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

* Wenn ein CAPTAIN- oder LIEUTENANT-Modell mit dieser Waffe ausgerüstet ist, verbessere die Ballistische Fertigkeit dieser Waffe um 1.

WAFFENLISTEN

Mehrere ADEPTUS-ASTARTES-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.





CAPTAIN SICARIUS

B

6"

W

4

RW

2+

LP

5

MW

6+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Meisterliche Plasmapistole [PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3 2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Talassarianische Sturm Klinge [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	6	2+	5	-2 2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Führen von vorne: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Kundschafter 6 Zoll* und Fernkampfaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [STURM].

Zuschlagen wie der Blitz: Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell beendet und sich die Einheit dieses Modells nicht in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, kann sie eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, SICARIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CAPTAIN SICARIUS

Sicarius ist ein unvergleichlicher Schwertkämpfer, der seine Sturmklinge in schimmernden Bögen führt und mühelos zwischen Finten und Paraden wechselt. Er ist zudem ein begabter Anführer und Meister des Sturmangriffes; mühelos schätzt er selbst die verworrenste taktische Situation mit kaum mehr als einem flüchtigen Blick korrekt ein und setzt seine Truppen mit einem Selbstbewusstsein ein, das schlicht keine Zweifel erlaubt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain Sicarius – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Meisterlicher Plasmapistole; Talassarianischer Sturmklinge.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- EXPUGNATORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, SICARIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

ORDENSPRIESTER CASSIUS

B

6"

W

4

RW

3+

LP

4

MW

5+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN

Infernus [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
12"	W6	-	4	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN

Meisterhaftes Crozius

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	5	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Katechismus des Todes: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

Beflügelte Vergeltung: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell jener Einheit durch eine Nahkampfatacke 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.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER CASSIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

ORDENSPRIESTER CASSIUS

Der flammende Zorn des uralten Ordenspriesters Cassius hat zahlreiche Ultramarines zu Taten inspiriert, die ehrenvolle Siege brachten. Mehrere Jahrhunderte des ständigen Krieges fachten seine Wut nur noch weiter an. Auf dem Schlachtfeld schmettert er seine Feinde mit hasserfüllten Hieben seines Crozius Arcanum nieder oder richtet sie in den Flammenzungen und dem Boltgeschosshagel seiner berühmtesten Kombiwaaffe Infernus.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ordenspriester Cassius – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Infernus; Meisterhaftem Crozius.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP
- TAKTISCHER TRUPP
- VETERANEN DER TYRANIDENKRIEGE
- EXPUGNATORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, ORDENSPRIESTER CASSIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCRIPTOR-MAGISTER TIGURIUS

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
Zornessturm des Imperators – Hexenfeuer [EXPLOSIV, PSIONISCH]		18"	W6	2+	6	-2	2
Zornessturm des Imperators – konzentriertes Hexenfeuer [EXPLOSIV, RISKANT, PSIONISCH]		18"	2W6	2+	6	-2	2
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stab des Tigurius [PSIONISCH]		Nahkampf	5	3+	7	-2	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, SCRIPTOR-MAGISTER TIGURIUS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Höllenfleckenmatrix: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken und tödliche Verwundungen.

Meister der Vorhersehung (psionisch): Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferwurf ab. Außerdem kannst du einmal pro Schlachtrunde eine der folgenden Gefechtsoptionen mit jener Einheit als Ziel für 0 BP einsetzen: Gegenoffensive; Abwehrfeuer geben; Schutz suchen; Heroische Intervention.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCRIPTOR-MAGISTER TIGURIUS

Während Tigurius in den Kampf stürmt, entfesselt er einen Orkan psionischer Wut über seinen Feinden. Empireische Druckwellen schießen aus seinem Stab und schleudern seine Widersacher durch die Luft, um ihre Seelen zu Asche zu verbrennen. Doch der wahre Wert des Scriptor-Magisters für seinen Orden liegt in seiner großen Gabe zur Hellsicht – seine Intuition ist zuverlässiger als Heerschaaren aus Strategen und Spionen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Scriptor-Magister Tigurius – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Zornessturm des Imperators; Stab des Tigurius.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, PSIONIKER, IMPERIUM, SCRIPTOR-MAGISTER TIGURIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MARNEUS CALGAR

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	6	2+	6	6+	1	MARNEUS CALGAR
6"	4	2+	3	6+	1	VICTRIX-EHRENGARDIST



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fäuste von Ultramar [PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	18"	4	2+	4	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Fäuste von Ultramar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	8	-3	3
Victrix-Energieschwert	Nahkampf	5	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Inspirierender Anführer: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit auch dann infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen, wenn sie sich in diesem Zug zurückgezogen hat oder vorgerückt ist.

Meistertaktiker: Wenn sich das Marneus-Calgar-Modell dieser Einheit zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet, erhältst du 1 BP.

Ehrengarde von Macragge: Solange diese Einheit mindestens ein Victrix-Ehrengardist-Modell enthält, hat das Marneus-Calgar-Modell dieser Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM** | MARNEUS CALGAR: **CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRAVIS, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES**

MARNEUS CALGAR

Auf dem Schlachtfeld ist Marneus Calgar gleichermaßen inspirierender Anführer und überlegener Krieger. Sein Nahen wird durch donnernde Boltgeschosssalven aus den Fäusten von Ultramar verkündet, bevor er seine überlebenden Feinde mit mächtigen Fausthieben zerschlägt. Wenn dann die letzten Züge seiner Strategie ausgespielt werden und das große Finale der Schlacht naht, führt er seine Ultramarines ins Herz der feindlichen Linien.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Marneus Calgar – EPISCHER HELD
- 2 Victrix-Ehrengardisten

Marneus Calgar ist ausgerüstet mit: den Fäusten von Ultramar.

Jeder Victrix-Ehrengardist ist ausgerüstet mit:
Victrix-Energieschwert.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- AGGRESSORTRUPP
- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- KLINGENGARDETRUPP
- ERADICATORTRUPP
- SCHWERER INTERCESSORTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM | MARNEUS CALGAR:**
CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRAVIS, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SERGEANT CHRONUS

B

6"

W

4

RW

2+

LP

3

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
Chronus' Servoarm	Nahkampf	3	3+	8	-2	3

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Panzerkommandant: Solange dieses Modell ein FAHRZEUG-Modell befehligt (siehe Rückseite):

- haben Fernkampfaffen, mit denen jenes FAHRZEUG-Modell ausgerüstet ist, eine Ballistische Fertigkeit von 2+.
- kannst du jedes Mal, wenn jenes FAHRZEUG-Modell zum Schießen gewählt wird, einen einzelnen Verwundungswurf wiederholen, wenn du jene Attacken abhandelst.

Chronus: Wenn dieses Modell aus einem FAHRZEUG-Modell aussteigt, das es befehligt hat, hat es bis zum Ende der Schlacht die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, SERGEANT CHRONUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SERGEANT CHRONUS

Das Dröhnen der Motoren und das Tosen schwerer Waffen künden von Sergeant Chronus' Ankunft auf dem Schlachtfeld. Feindliche Schützen beobachten voller Unglaube, wie Chronus' Panzer Schäden abschüttelt, die ihn mit Leichtigkeit hätten zerstören sollen; doch ihnen bleibt wenig Zeit, dies zu akzeptieren, denn schnell schwingt der Turm des Panzers herum und vernichtet seine Mächtetern. Peiniger methodisch mit zielsicheren Salven.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sergeant Chronus – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Chronus' Servoarm.

PANZERKOMMANDANT

Wenn deine Armee mindestens eines der unten aufgeführten **FAHRZEUG**-Modelle enthält, muss Sergeant Chronus die Schlacht an Bord eines jener Modelle beginnen, so als wäre es ein **TRANSPORTER**. Sergeant Chronus kann nur aus jenem **FAHRZEUG** aussteigen, wenn es zerstört wird. Solange sich Sergeant Chronus auf diese Weise an Bord eines **FAHRZEUGS** befindet, sagt man, er befehligt es.

- HUNTER
- LAND RAIDER
- LAND RAIDER CRUSADER
- LAND RAIDER REDEEMER
- PREDATOR ANNIHILATOR
- PREDATOR DESTRUCTOR
- STALKER
- VINDICATOR
- WHIRLWIND

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, SERGEANT CHRONUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SERGEANT TELION

B

6"

W

4

RW

4+

LP

3

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]		12"	1	2+	4	0	1
Quietus [PRÄZISION]		36"	2	2+	4	-2	3
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesser		Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Infiltratoren, Anführer, Kundschafter 6 Zoll, Tarnung**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Stimme der Erfahrung: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, erhöhe den Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit um 1 und addiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Leitende Hand: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, wähle jedes Mal, wenn jene Einheit zum Schießen oder zum Kämpfen gewählt wird, eine der folgenden Fähigkeiten; die Waffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, haben jene Fähigkeit bis zum Ende der Phase:

- [TÖDLICHE TREFFER]
- [PRÄZISION]
- [TREFFERHAGEL 1]

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, SERGEANT TELION**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES**

SERGEANT TELION

Der Tod aus der Ferne ist das Geschenk von Sergeant Telion. Sein Talent liegt darin, atmosphärische Veränderungen, Störungen im Gravitationsfeld und die Bewegungsmuster seiner Feinde auf eine Art zu lesen, die ihm perfekt gesetzte und ausnahmslos tödliche Treffer weit über die offiziell festgelegte Reichweite des Bolters des Stalker-Schemas ermöglicht, den er im Kampf einsetzt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sergeant Telion – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Quietus; Kampfmesser.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- SCOUTTRUPP
- SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, SERGEANT TELION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

VETERANEN DER TYRANIDENKRIEGE

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



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [ANTI-TYRANIDEN 4+, PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter [ANTI-TYRANIDEN 4+]	24"	2	3+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe [ANTI-TYRANIDEN 4+]	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Fraktion: Schwur des Augenblicks

Veteranen der Tyranidenkriege: Waffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] gegen TYRANIDEN-Einheiten.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, VETERANEN DER TYRANIDENKRIEGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

VETERANEN DER TYRANIDENKRIEGE

Diese Veteranen des Adeptus Astartes sind allesamt äußerst fähige Krieger, die sich auf zahllosen Schlachtfeldern bewiesen haben, doch ihre größte Waffe ist ihre Erfahrung. Es gibt keine Tyraniden-Scheußlichkeiten in sämtlichen Schwarmflotten der Galaxis, die nicht von diesen Kriegern bekämpft wurden. Mit jeder weiteren Begegnung sammeln sie taktische Kampfdaten, die ihre Spezialisierung gegen diese Kreaturen nur umso tödlicher machen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Veteranensergeant
- 4 Veteranen der Tyranidenkriege

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM,
VETERANEN DER TYRANIDENKRIEGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

URIEL VENTRIS

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
Invictus	24"	2	2+	4	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Idaeus' Schwert [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	6	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Unorthodoxer Strategie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du eine Gefechtsoption mit jener Einheit als Ziel wählen, selbst wenn jene Gefechtsoption in dieser Phase schon für eine andere Einheit deiner Armee eingesetzt wurde. Außerdem kann die Einheit dieses Modells auch dann als Ziel einer Gefechtsoption gewählt werden, wenn sie erschüttert ist.

Meister der Flotte: Wenn deine Armee dieses Modell enthält, wähle während des Schritts Schlachtformation festlegen eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee. Jene Einheit erhält die Fähigkeit *Schocktruppen*.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, URIEL VENTRIS**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES**

URIEL VENTRIS

Uriel Ventriss gilt als fähiger Krieger und talentierter Anführer, einer der besten Kommandeure in den Reihen der Ultramarines – wenn er auch bisweilen widerspenstig ist. Vor seiner Beförderung in den Rang eines Captains diente er in den Reihen der Deathwatch, wo er die Strategien der Space Marines zahlreicher anderer Orden erlernte. So erlangte er ein Spektrum taktischer Einsichten, das dem vieler gleichgestellter Offiziere überlegen ist.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Uriel Ventriss – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Invictus; Idaeus' Schwert

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, URIEL VENTRIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

ROBOU TE GUILLIMAN

B

8"

W

9

RW

2+

LP

10

MW

5+

MK

4



FERNKAMPFWAFFEN

Hand der Herrschaft [SCHNELLFEUER 2]	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	30"	2	2+	6	-2	2

NAHKAMPFWAFFEN

Hand der Herrschaft [TÖDLICHE TREFFER]	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hand der Herrschaft [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	7	2+	14	-4	4
Schwert des Imperators [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	14	2+	8	-3	2

AUTOR DES CODEX

XIII. Primarch (Aura): Addiere, solange sich eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit; zudem kannst du Erschütterungstests und Moralwerttests für jene Einheit wiederholen.

Meister der Schlacht: Wähle, nachdem du eine feindliche Einheit für die Fähigkeit *Schwur des Augenblicks* gewählt hast, eine zweite feindliche Einheit. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase gilt: wenn die zuerst gewählte Einheit zerstört wurde, kannst du bei jeder Attacke eines befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells gegen jene zweite feindliche Einheit den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.

Überragender Strategie: Einmal pro Zug kannst du eine Gefechtsoption mit einer befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell für 0 BP als Ziel einsetzen und kannst dies auch dann tun, wenn jene Gefechtsoption in dieser Phase schon für eine andere Einheit deiner Armee eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, PRIMARCH, ROBOU TE GUILLIMAN

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Autor des Codex: Wähle in deiner Befehlsphase eine Fähigkeit aus der Liste *Autor des Codex* (siehe links). Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase hat dieses Modell jene Fähigkeit.

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

Rüstung des Schicksals: Wenn dieses Modell zum ersten Mal zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6. Stelle dieses Modell bei 3+ mit 6 verbleibenden Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an dem Ort, wo es zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten.

RETTUNGSWURF

4+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES



ROBOUTE GUILLIMAN

In Guillimans Rechter lodert das flammende Schwert des Imperators. Seine Linke ist in die Hand der Herrschaft gehüllt, die ihn befähigt, selbst Kampfpanzer zu zerschmettern. Doch die größte Waffe des Primarchen ist sein brillanter strategischer Verstand, mit dem er seine Feinde bereits ausmanövriert und überlistet hat, lange bevor der erste Schuss gefallen ist.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Roboute Guilliman – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: der Hand der Herrschaft; dem Schwert des Imperators

OBERBEFEHLSHABER

Wenn deine Armee dieses Modell enthält, muss es dein **KRIEGSHERR** sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, PRIMARCH, ROBOUTE GUILLIMAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

DARNATH LYSANDER

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Dorns Faust [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

REICHW.

Nahkampf

A

5

KG

2+

S

10

DS

-3

SW

3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer**FRAKTION:** Schwur des Augenblicks

Ikone des Starrsinns: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen jene Einheit, deren Stärkewert gleich dem oder höher ist als der Widerstandswert jener Einheit, 1 vom Verwundungswurf ab.

Bollwerk: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zu Beginn einer beliebigen Phase einsetzen. Wenn es dies tut, hat dieses Modell bis zum Ende der Phase einen Rettungswurf von 2+.

RETTUNGSURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, DARNATH LYSANDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

DARNATH LYSANDER

Wenn Lysander seinen Sturmschild Bollwerk erhebt und seinen Hammer Dorns Faust gegen seine Feinde schwingt, gleicht er einem Kriegsschiff, das durch einen tosenden Ozean pflügt. Jeder Hieb reduziert einen Widersacher zu rotem Nebel oder fegt ganze Reihen geringerer Kämpfer von den Füßen. Derweil bleibt Lysanders finsterner Blick unverändert, denn seine Entschlossenheit kennt keine Zweifel.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Darnath Lysander – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Dorns Faust.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- RELIKT-TERMINATORTRUPP
- TERMINATORSTURMTRUPP
- TERMINATORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, DARNATH LYSANDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

TOR GARADON

B

5"

W

6

RW

3+

LP

6

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Meisterhafter Gravstrahler [ANTI-FAHRZEUG 2+]	18"	2	2+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hand der Herausforderung	Nahkampf	5	2+	12	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Signum-Relais: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeiten [TÖDLICHE TREFFER] und [DECKUNG IGNORIEREN].

Belagerungs-Captain: Verbessere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine **MONSTER**-, **FAHRZEUG**-, oder **BEFESTIGUNG**-Einheit die Werte Stärke, Durchschlag und Schaden um 2.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRAVIS, CAPTAIN, TOR GARADON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

TOR GARADON

Schuss um Schuss prallt von Tor Garadons Gravis-Rüstung ab, während er über das Schlachtfeld schreitet. Er ist scharfsinnig und hat einen Hang zur improvisierten Kriegsführung – so lenkt er das Feuer seiner Krieger in einer Kombination aus natürlicher Begabung und den Informationen aus den umfassenden Daten, die sein fortgeschrittenes Signum-Relais einspeist.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tor Garadon – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Gravstrahler; der Hand der Herausforderung.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- AGGRESSORTRUPP
- ERADICATORTRUPP
- SCHWERER INTERCESSORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRAVIS, CAPTAIN, TOR GARADON



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

PEDRO KANTOR

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	2+	5	6+	1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Dorns Pfeil [SCHNELLFEUER 2, TREFFERHAGEL 1]	24"	2	2+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Faust der Vergeltung	Nahkampf	5	2+	8	-3	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Bis zum bitteren Ende: Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 zum Trefferwurf, wenn sich jene Einheit unter Sollstärke befindet, und zudem 1 auf den Verwundungswurf, wenn sich jene Einheit unter halber Sollstärke befindet.

Schwur von Rynn: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zu Beginn der Befehlsphase eines beliebigen Spielers einsetzen. Wenn es dies tut, addiere bis zum Ende des Zuges 1 auf den Attackenwert der Waffen, mit denen die Modelle der Einheit dieses Modells ausgerüstet sind.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, PEDRO KANTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

PEDRO KANTOR

Pedro Kantor ist ein herausragender Kämpfer und inspirierender Anführer, der feindliche Infanterie mit einem Hagel massereaktiver Boltgeschosse aus Dorns Pfeil niedermäht. Wer den Fehler macht, sich zu nah an ihn heranzuwagen – ob Kampfpanzer oder Fußsoldat – bekommt die zerstörerischen Hiebe der Faust der Vergeltung zu spüren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Pedro Kantor – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Dorns Pfeil; der Faust der Vergeltung.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- KOMMANDOTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP
- TAKTISCHER TRUPP

CRIMSON FISTS

Dieses Modell gehört den Crimson Fists an, einem Nachfolgeorden der Imperial Fists. Im Sinne aller Regeln wird es wie ein **IMPERIAL-FISTS**-Modell behandelt, aber es kann in keiner Armee enthalten sein, die andere **IMPERIAL-FISTS-EPISCHER-HELD**-Modelle enthält.

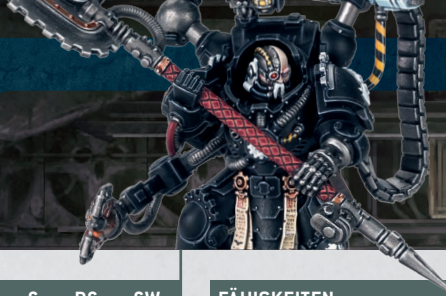
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, PEDRO KANTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

EISENVATER FEIRROS

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Zorn des Gorgonen [TREFFERHAGEL 2]	36"	3	2+	5	-1	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Hand der Verwüstung	Nahkampf	6	3+	7	-2	2
Medusanische Manipulatoren [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Riten der Härting: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 5+*.

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

Meister der Schmiede: In deiner Befehlsphase kannst du ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu 3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück; addiere zudem bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUG**-Modells 1 auf den Trefferwurf. Du kannst für diese Fähigkeit keine Einheit wählen, die in dieser Phase bereits für die Fähigkeit *Segen des Ommissiah* gewählt wurde, und umgekehrt.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRAVIS, EISENVATER FEIRROS**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS**

EISENVATER FEIRROS

Malkaan Feirros zählt zu den ältesten und weisesten Eisenvätern. Sein radikaler Glaube und sein dunkler Sinn für Humor ziehen sich wie ein roter Faden durch seine technologischen Gaben. Er ist der Meister der Schmiede der Iron Hands und leitet seine Ordensbrüder und die Maschinengeister der Kriegsmaschinen des Ordens in einem Orkan präziser Verwüstung an.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Eisenvater Feirros – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Zorn des Gorgonen; Hand der Verwüstung; Medusanische Manipulatoren.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- AGGRESSORTRUPP
- ERADICATORTRUPP
- SCHWERER INTERCESSORTRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRAVIS, EISENVATER FEIRROS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

KAYVAAN SHRIKE



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

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Blackout [PISTOLE, PRÄZISION]	18"	2	2+	5	-1	2
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Klauen des Raben [PRÄZISION, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	7	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Gebiete über die Schatten: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, können Modelle jener Einheit nicht als Ziel für Fernkampf-attacken gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell nicht innerhalb von 12 Zoll befindet.

Echo des Rabenhorsts: Am Ende des Zuges deines Gegners kannst du dieses Modell, wenn es sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle befindet, vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategische Reserve versetzen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, KAYVAAN SHRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

KAYVAAN SHRIKE

Kayvaan Shrike ist der größte Krieger der Raven Guard und verkörpert die Lehren des Corax. Als Meister des Hinterhalts, der Wachsamkeit und der Tarnung führt er seine Kämpfer in gewagten Überfallmissionen, Guerilla-Feldzügen und Präzisionsschlägen an; in völliger Stille steigt er aus dem Himmel herab und verheert feindliche Truppen mit mörderischen Hieben der Klauen des Raben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kayvaan Shrike – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Blackout; Klauen des Raben.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN
- EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, IMPERIUM, ORDENSMEISTER, KAYVAAN SHRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

ADRAX AGATONE

B

6"

W

4

RW

2+

LP

5

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

Drakkis [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]

REICHW.

A

BF

S

DS

SW

12"

W6+3

-

4

-1

1

NAHKAMPFWAFFEN

Malleus Noctum

REICHW.

A

KG

S

DS

SW

Nahkampf

5

2+

10

-2

3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Bis zum Amboss: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit den Verwundungswurf wiederholen.

Meister der Pyroklasten: Solange sich eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell befindet, halbiere den Missionszielkontrollwert von Modellen jener feindlichen Einheit.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, ADRAX AGATONE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

ADRAX AGATONE

Der Captain der 3. Kompanie ist eine hochkonzentrierte Vernichtungsmacht, die im Kampf unermüdlich und zielsicher zuschlägt. Agatone ist ungeheuer stark und führt seinen massigen Energiehammer mit unvergleichlichem Können, sodass mit jedem Hieb ein Feind fällt. Widersacher, die jener Waffe nicht zum Opfer fallen, werden ins lodernde Feuer seiner Flammenpistole Drakkis gehüllt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Adrax Agatone – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Drakkis; Malleus Noctum.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- INFERNUSTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, ADRAX AGATONE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

VULKAN HE'STAN

B

6"

W

4

RW

2+

LP

5

MW

6+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Handschuh der Schmiede [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Speer des Vulkan	Nahkampf	6	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Verletzungen ignorieren 6+, Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Schmiedevater: Wähle in deiner Fernkampfphase eine für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24 Zoll. Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Fernkampfatacke eines befreundeten **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells mit einer Schwall- oder Melterwaffe gegen jene Einheit den Verwundungswurf wiederholen.

Jäger der verlorenen Reliquien: Wähle zu Beginn der Schlacht einen Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld. Solange sich dieses Modell in Reichweite jenes Missionszielmarkers befindet, hat es einen Missionszielkontrollwert von 10, einen Moralwert von 5+ und die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 4+**.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

VULKAN HE'STAN

Der Schmiedevater schreitet ausgestattet mit den Waffen seines Primarchen in den Kampf und fällt jeden, der es wagt, seinen Weg zu kreuzen. Als Suchender der verlorenen Reliquien des Vulkan ist He'stan in seinem Streben unermüdlich und bereit, sich jedem Feind und jeder Gefahr zu stellen, sollte es ihm bei der Erfüllung seiner Eide helfen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Vulkan He'stan – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Handschuh der Schmiede; Speer des Vulkan.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- STURMTRUPP
- KOMMANDOTRUPP
- INFERNSTRUPP
- TAKTISCHER TRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

KOR'SARRO KHAN

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
Mondfang [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]		Nahkampf	6	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Für den Khan! Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [STURM], und Nahkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [LANZE].

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

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS

KOR'SARRO KHAN

Als Captain der 3. Kompanie der White Scars und Meister der Jagd ist es die Pflicht des Kor'sarro Khan, die größten lebenden Feinde des Ordens zu jagen und über sie zu richten. Er geht dieser Aufgabe unermüdlich nach und verfolgt die Spuren seiner Beute zwischen den Sternen, bis er sie in die Ecke gedrängt hat und ihren Kopf mit einem einzigen Schwung seiner tödlichen Klinge Mondfang von den Schultern trennt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kor'sarro Khan – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Mondfang.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- INTERCESSOR-STURMTRUPP
- INTERCESSORTRUPP
- PROTEKTORGARDETRUPP

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS