



SPACE MARINES

FRAKTIONSPAKET VERSION 1.4

Auf den folgenden Seiten findest du Regeln und Klarstellungen, die deinen Codex ergänzen, etwa zusätzliche Kontingente und Datenblätter, Antworten auf häufig gestellte Fragen und Errata.

In der Sektion F&A und Errata werden Änderungen gegenüber gedruckten Produkten festgehalten. Neue oder überarbeitete Texte sind **rot hervorgehoben**, ein grüner Hintergrund markiert Veränderungen aus vorherigen Versionen (ausgenommen Absätze, die vollständig neu sind oder ganz ersetzt wurden).

Punktwerte für deine Fraktion findest du im Munitorum-Feldhandbuch, Änderungen, die der Verbesserung der Ausgewogenheit von Warhammer 40.000 dienen (was Änderungen der Regeln deiner Fraktion beinhalten kann), im Update-Datenblock. Punktwerte und Regeländerungen werden auch laufend in die Warhammer-40.000-App übernommen.

WAS GIBT'S NEUES?

- Kontingent Bastion-Einsatzverband
- Kontingent Sturmlandungsstreitmacht
- Kontingent Rückeroberungsstreitmacht
- Datenblatt Captain Titus
- Datenblatt Wächter Ultramars
- Datenblatt Victrix-Ehrengarde, Lebenspunkte-wert geändert zu **3**
- F&A/Errata überarbeitet, überholte Frage gestrichen

INHALT

Kontingente	2
Klinge von Ultramar.....	2
Hammer der Averni.....	4
Speerspitze-Einsatzverband.....	6
Scriptorium-Konklave.....	8
Die Suchenden des Schmiedevaters.....	10
Schild des Imperators.....	12
Schattenzeichenkrallen.....	14
Bastion-Einsatzverband	16
Sturmlandungsstreitmacht	18
Rückeroberungsstreitmacht	20
Datenblätter	22
Terminatorsturmtrupp.....	22
Marneus Calgar in Rüstung des Antilochus.....	24
Cato Sicarius.....	26
Victrix-Ehrengarde	28
Captain Titus	30
Wächter Ultramars	32
Caanok Var.....	34
Suboden Khan.....	36
Vulkan He'stan.....	38
Aethon Shaan.....	40
Darnath Lysander.....	42
Landungskapsel.....	44
F&A und Errata	46



KLINGE VON ULTRAMAR

Kein Orden hat die Lehren des Codex Astartes mehr verinnerlicht als die Ultramarines, und kein Offizier in ihren Reihen setzt sie besser um als Marneus Calgar. Unter dem behändigen Befehl des Ordensmeisters verbinden die Trupps der Ultramarines ihre Schlachtfeldrollen von Veteranen, Linientruppen, Nahunterstützung und Feuerunterstützung zu einer erbarmungslosen Vernichtungsmaschinerie. Von Taktiken für einzelne Trupps bis hin zu einer übergreifenden Schlachtfeldstrategie setzen Calgars Krieger dessen Pläne um, als wüssten sie bereits genau, was der Feind vorhat und hätten Gegenmaßnahmen für jeden seiner Züge in petto. Dank der strategischen Genialität des Ordensmeisters entfaltet sich der Plan wie ein vielteiliges und anpassungsfähiges Uhrwerk, bis auch der letzte Feind gefällt ist und die Wracks seiner Fahrzeuge unter Calgars gepanzerten Stiefeln zermalmt werden.

KONTINGENTSREGEL



MEISTER DER DOKTRINEN

Marneus Calgar setzt das vollständige und nuancierte Wissen über den Codex Astartes so leicht und instinktiv um, wie er atmet.

Zu Beginn von bis zu drei deiner Befehlsphasen kannst du eine der unten aufgeführten Kampfdoktrinen wählen. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene Kampfdoktrin aktiv und alle **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee unterliegen ihren Effekten. Du kannst keine Kampfdoktrin wählen, die du bereits in dieser Schlacht gewählt hast, es sei denn, ein befreundetes **MARNEUS-CALGAR**-Modell befindet sich auf dem Schlachtfeld.

Devastor-Doktrin

Der Codex Astartes beschreibt den strategischen Wert überragender Feuerkraft.

Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, infrage, zu schießen.

Taktische Doktrin

Der Codex schildert verschiedene Strategien, um die Initiative zu ergreifen.

Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.

Sturm-Doktrin

Der Codex Astartes lässt keinen Zweifel daran bestehen, dass der Todesstoß mit einem entscheidenden Nahkampf erfolgen sollte.

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

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **ULTRAMARINES**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



RÜSTUNG DES ANTONINUS

Einst wurde diese Meisterhafte Rüstung von einem bekannten Captain der 1. Kompanie der Ultramarines getragen und wird vom Ordensmeister selbst einem würdigen Träger verliehen.

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

SCHWUR VON MACRAGGE

Dieser zählt zu den schwerstwiegenden Eiden, die ein Ultramarine ablegen kann, und es ist eine seltene Ehre, mit diesen Worten auf einem Pergamentstreifen an der Rüstung in den Kampf zu ziehen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Addiere 1 auf die Werte Stärke und Attacken von Nahkampfwaffen des Trägers. Solange der Träger dem Effekt der Sturm-Doktrin unterliegt, addiere stattdessen 2 auf die Werte Stärke und Attacken von Nahkampfwaffen des Trägers.

CODEXGELEHRTER

Dieser Offizier vergräbt sich tief in einen Aspekt des Codex Astartes und ist entschlossen, jeden Bestandteil davon zu meistern, ehe er zum nächsten übergeht.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Wenn sich der Träger zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet, kann er diese Verbesserung einsetzen. Wenn er dies tut, ist die Taktische Doktrin bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase für diese Einheit aktiv (statt einer etwaigen anderen Kampfdoktrin, die du für deine Armee als aktiv gewählt hast, und selbst dann, wenn keine Kampfdoktrin für deine Armee aktiv ist).

BEHEMOTH-VETERAN

Dieser erfahrene Offizier kämpft seit ihrer ersten galaktischen Invasion gegen die Tyraniden und weiß um die Vorteile effizienter und vernichtender Feuerkraft.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1]. Zusätzlich kannst du, solange die Einheit des Trägers den Effekten der Devastor-Doktrin unterliegt, Vorrückwürfe für jene Einheit wiederholen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

KLINGE VON ULTRAMAR – KAMPFTAKTIK

Die Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.

TAKTISCHE VORAUSSICHT

KLINGE VON ULTRAMAR – HELDENTAT

Die Gegenmaßnahmen des Feindes wurden vorhergesehen und berücksichtigt, damit die Ultramarines sich in idealer Position befinden, um seinen heftigsten Angriffen zu widerstehen.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit, deren Stärkewert gleich dem oder höher ist als der Widerstandswert jener Einheit, 1 vom Verwundungswurf ab.

MUT UND EHRE!

KLINGE VON ULTRAMAR – KAMPFTAKTIK

Die Ultramarines stimmen ihren berühmten Kampfruf an und werfen sich ins Gefecht, wo sie unter dem unerbittlichen Blick ihres Ordensmeisters umso härter kämpfen.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [LANZE]. Unterliegt deine Einheit den Effekten der Sturm-Doktrin, verbessere zudem den Durchschlagswert von Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase um 1.

ULTRAMARS ANPASSUNGSFÄHIGKEIT

KLINGE VON ULTRAMAR – STRATEGISCHE LIST

Die Krieger keines anderen Ordens kennen die theoretischen wie praktischen Tiefen des Codex Astartes besser als die Ultramarines, und sie wissen sie im Namen des Sieges anzupassen.

WANN: In deiner 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 ist jene Doktrin statt etwaiger anderer Kampfdoktrinen für deine Armee aktiv, selbst wenn du jene Kampfdoktrin bereits in dieser Schlacht gewählt hast.

BEISPIELLOSE AUFMERKSAMKEIT

KLINGE VON ULTRAMAR – KAMPFTAKTIK

Die Ultramarines wachen seit Langem über Ultramar und das Imperium. Kein Feind kann sich vor ihrem rachsüchtigen Blick verbergen oder der Reichweite ihrer Wut entgehen.

WANN: Deine Fernkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN]; verbessere zudem, wenn deine Einheit den Effekten der Devastor-Doktrin unterliegt, bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert jener Waffen um 1.

PRAKTIZIERTE TAKTIKEN

KLINGE VON ULTRAMAR – STRATEGISCHE LIST

Nachdem sie eine theoretische Einschätzung der wahrscheinlichen nächsten Züge des Feindes unternommen haben, setzen die Ultramarines eine praktische Neupositionierung als Gegenmaßnahme um.

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

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

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, oder stattdessen von bis zu 6 Zoll, wenn sie den Effekten der Taktischen Doktrin unterliegt.



HAMMER DER AVERNII

Die erfahrensten Krieger des Ordens der Iron Hands, die Clankompanie Avernii, sind so gnadenlos wie sie in der Schlacht unaufhaltsam sind. Unbeirrbar marschieren sie in die Fänge des Feindes, wo die grimmig blickenden Terminatoren und stark augmentierten Protektorgarde-Veteranen die feindlichen Linien mit Zielcogitoren scannen, bevor sie ihre Opfer präzise eliminieren. Expugnator- und Klingengarde-Veteranen setzen die lodernde Wildheit ein, die stets – fest eingeschlossen – im Herzen jedes Iron Hands brodet, stürmen wie eine Ramme in die feindlichen Linien und machen alle in Reichweite nieder. Im Zentrum des Gemetzels steht Caanok Var selbst. Er ist der eiserne Cogitator, der den Fluss der Schlacht lenkt, der donnernde Reaktor, der den Zorn seiner Ordensbrüder anfach, und der kolbengetriebene Hammer, der den Feind zu blutigen Überresten reduziert.

KONTINGENTSREGEL



KALKULIERTE AUSLÖSCHUNG

Die Kriegerveteranen der Clankompanie Avernii sind stark augmentiert, haben jahrzehntelange Kampferfahrung und wählen und zerstören so ihre Feinde gnadenlos.

Bei jeder Attacke eines Modells deiner Armee mit der Fähigkeit *Schwur des Augenblicks* gegen dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel kannst du einen Verwundungswurf von 1 wiederholen.

NEUBERECHNUNG

Caanok Var sorgt dafür, dass jedes Boltgeschoss an den Ort gelenkt wird, wo es den größten Nutzen hat.

Wähle einmal pro Schlachtrunde, nachdem dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel zerstört wurde, sofern sich ein **CAANOK-VAR**-Modell deiner Armee auf dem Schlachtfeld befindet, eine für jenes Modell sichtbare feindliche Einheit. Jene feindliche Einheit wird dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel, bis du ein neues wählst.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **IRON-HANDS**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



SPIRITUS FERRUM

Diese antike Augmentation stärkt ihren Träger – und im Notfall auch seine Kameraden – mit der Wut der Antriebskraft.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen des Trägers. Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Verbesserung zu Beginn einer beliebigen Phase einsetzen. Wenn er dies tut, addiere bis zum Ende der Phase auch 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen, mit denen alle anderen Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind.

MEDUSAS BRÜLLEN (AURA)

Dieses Gerät ist in die Halsberge des Kriegers eingearbeitet und verstärkt seine Schlachtrufe zu entsetzlichen Schockwellen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange sich eine feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**) innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, wird jedes Mal, wenn jener Einheit ein Erschütterungstest misslingt, ein Modell jener Einheit zerstört (vom kontrollierenden Spieler gewählt). Einmal pro Schlacht kannst du, wenn einer solchen feindlichen Einheit ein Erschütterungstest misslingt, stattdessen W3 Modelle jener Einheit zerstören.

EISERNES EHRENLAUB

Diese Ehrenreliquie wird unter der Haut am Schädel angebracht und enthält ein strategisches orbitales Uploadrelais.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Verbessere den Missionszielkontrollwert des Trägers um 1. Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Verbesserung zu Beginn einer beliebigen Phase einsetzen. Wenn er dies tut, addiere bis zum Ende der Phase auch 1 auf den Missionszielkontrollwert aller anderen Modelle der Einheit des Trägers.

STAHLQUELL

Dies ist ein fortgeschrittenes Autochirurgium, das der Legende nach Ferrus Manus persönlich konstruiert hat. Es heilt zügig zerrissenes Fleisch und zerstörte Panzerung.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, kannst du in deiner Befehlsphase jener Einheit 1 zerstörtes Leibwächter-Modell wieder hinzufügen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

HAMMER DER AVERNII – KAMPFTAKTIK

Die Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



GNADENLOSES SCHLACHTEN

HAMMER DER AVERNII – KAMPFTAKTIK

Die Iron Hands töten mit maschinenartiger Unnachgiebigkeit und das Tempo ihres Schlachtens steigert sich noch, wenn sie eigene Verluste rächen wollen.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-DREADNOUGHT-, -TERMINATOR-, -KLINGENGARDETRUPP-, -PROTEKTORGARDETRUPP- oder -EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit 1 auf den Trefferwurf. Wenn deine Einheit unter Sollstärke ist, addiere zudem 1 auf den Verwundungswurf.



DOMINATORSIGNAL

HAMMER DER AVERNII – STRATEGISCHE LIST

Diese speziell gefertigten Servoschädel lösen sich von augmetischen Bändern, wenn die Iron Hands vorüberziehen, und begeben sich an strategisch wichtigen Orten in Wachtposition.

WANN: Deine Bewegungsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-DREADNOUGHT-, -TERMINATOR-, -KLINGENGARDETRUPP-, -PROTEKTORGARDETRUPP- oder -EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers

EFFEKT: Jener Missionszielmarker bleibt unter deiner Kontrolle, auch wenn sich keines deiner Modelle in seiner Reichweite befindet, bis dein Gegner ihn am Ende einer beliebigen Phase kontrolliert.



BERECHNETE WILDHEIT

HAMMER DER AVERNII – STRATEGISCHE LIST

Avernii-Veteranen berechnen endlos die Schwachstellen und Verletzlichkeiten ihrer Feinde und setzen jeden Hieb mit vernichtender Präzision.

WANN: Deine Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-DREADNOUGHT-, -TERMINATOR-, -KLINGENGARDETRUPP-, -PROTEKTORGARDETRUPP- oder -EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Wähle entweder die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] oder [TREFFERHAGEL 1]. Bis zum Ende der Phase haben die Nahkampfaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die gewählte Fähigkeit.



AUGMETISCHE TAPFERKEIT

HAMMER DER AVERNII – KAMPFTAKTIK

Mit genteufertem Fleisch, verstärkt durch gehärtete Augmentationen und adamantene Rüstung, zeigen die Krieger von Clankompanie Avernii eine nahezu übernatürliche Zähigkeit.

WANN: In der Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung beendet hat

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-, KLINGENGARDETRUPP-, PROTEKTORGARDETRUPP- oder EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase vom Schadenswert jeder Attacke, die einem Modell deiner Einheit zugewiesen wird, 1 ab.



LANDUNGSSCHIFF-TRUPPENVERLEGUNG

HAMMER DER AVERNII – STRATEGISCHE LIST

Terminatoren ziehen sich während einer Pause aus dem Kampf zurück, steigen in fliegende Transporter ein und bereiten ihren nächsten Angriff vor.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-Einheit deiner Armee. Du kannst keine Einheit wählen, die sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Entferne deine Einheit vom Schlachtfeld und versetze sie in die Strategische Reserve.



SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND

Wenn Suboden Khan in den Krieg zieht, wird er von den Besten des Ordens begleitet. Manche von ihnen fahren auf Bikes des Raider-Schemas in die Schlacht und bilden die Lanzenspitze, die die feindlichen Linien bricht. Stormspeeders schweben über ihnen und bedecken den Feind mit Feuer, während Eliteinfanterie aus ihren Transportern springt, um die Öffnungen zu besetzen, die ihre berittenen Kameraden aufgebrochen haben. Der Erste Khan leitet diese Angriffe und Flankenmanöver vom Sattel seines Anti-gravbikes aus. Er führt an der Spitze und beharrt den Feind mit Feuer, bevor er in dessen Reihen stürmt.

KONTINGENTSREGEL



STURMSCHNELLER ANGRIFF

Die White Scars sind Meister in Hochgeschwindigkeitstaktiken und dem Zuschlagen und Verschwinden. Sie kämpfen in Bewegung aus dem Sattel, überflügeln ihre Feinde mit halsbrecherischen Manövern, verschwinden in einem Moment und schlagen mit vernichtender Gewalt im nächsten ein.

ADEPTUS-ASTARTES-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorge-rückt sind oder sich zurückgezogen haben, infrage, einen Angriff anzusagen.

ZORN DES ERSTEN KHANS

Suboden Khan ist so schnell und gewalttätig wie ein wütender Wirbelsturm und rast wie ein Stoßspeer in und durch das Herz des Feindes.

Am Ende der Nahkampfphase, wenn eine **SUBODEN-KHAN**-Einheit deiner Armee mindestens eine feindliche Einheit in dieser Phase zerstört hat und sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kann jene Einheit eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **WHITE-SCARS**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



SPEERSPITZENVORBILD

Jahrzehnte des Dienstes in der 1. Kompanie der White Scars haben diesem hervorragenden Krieger geholfen, die brutale Kunst des Hochgeschwindigkeitskampfes zu meistern.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Verbessere die Werte Stärke und Durchschlag der Nahkampfwaffen des Trägers um 1. Verbessere jedes Mal, wenn der Träger eine Angriffsbewegung beendet, bis zum Ende des Zuges stattdessen die Werte Stärke und Durchschlag seiner Nahkampfwaffen um 2.

WEISHEIT DER STURMSEHER

Die Scriptoren des Ordens haben diesem Champion Omen großer Bedrohungen in der Zukunft gezeigt. Mit diesem Wissen führt er seine Krieger mit einer Kühnheit in den Krieg, die manche für Leichtsinns halten.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, kannst du Vorrückenwürfe für jene Einheit wiederholen.

AUGE DES JÄGERS

Dieses augmetische Auge erweitert das Sichtspektrum des Verwenders, wodurch er Wärmesignaturen sehen und entsprechende Feuerlösungen errechnen kann.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Fernkampfwaffen, mit denen Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, haben die Fähigkeiten **[TREFFERHAGEL 1]** und **[DECKUNG IGNORIEREN]**.

CHOGORISCHER JAGDMEISTER

Dieser berittene Jäger kennt die Wichtigkeit von Beweglichkeit, dem Überflügeln von Feinden und dem Überfallen von nichts ahnenden Widersachern über die Flanken oder den Rücken, um ihnen den Todesstoß zu versetzen.

Nur für ein **BERITTENES ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Wenn sich die Einheit des Trägers in Strategischer Reserve befindet, behandle die Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde als um eins höher, als sie tatsächlich ist, wenn es darum geht, jene Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Die Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



SPEERSTOSS UND SÄBELHIEB

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Manche Feinde können mit einem einzelnen Angriff vernichtet werden. Andere müssen über längere Zeit wild bekämpft werden. Die White Scars beherrschen beide Methoden.

WANN: Nahkampfphase

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

EFFEKT: Wähle entweder die Fähigkeit [LANZE] oder [TÖDLICHE TREFFER]. Bis zum Ende der Phase haben die Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die gewählte Fähigkeit. Ist sie eine **BERITTENE** Einheit, haben stattdessen bis zum Ende der Phase die Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeiten [LANZE] und [TÖDLICHE TREFFER].



MOBILE TÖDLICHKEIT

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Die White Scars tragen ihre Gefechte in wildem Tempo aus und ihre Krieger sind hervorragend in Strategien, die Schießen und Manövrieren verlangen.

WANN: Deine Bewegungsphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.



INSTINKT DES JÄGERS

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Die White Scars lesen Ebbe und Flut des Gefechts mit der hungrigen Gerissenheit von Raubtieren und reagieren herausragend schnell auf die Bewegungen des Feindes.

WANN: In der Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine normale, Vorücken- oder Rückzugsbewegung beendet

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit oder eine **BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 9 Zoll um die feindliche Einheit, die gerade ihre Bewegung beendet hat. Du kannst keine Einheit als Ziel wählen, die sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.



AUSWEICHMANÖVER

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Ordensbrüder des Ordens der White Scars werden im Sattel geboren und aufgezogen. Als hervorragende Piloten und Fahrer weichen sie feindlichem Feuer mit instinktivem Können aus.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

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

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit 1 vom Trefferwurf und 1 vom Verwundungswurf ab.



ZURÜCKZIEHEN UND SAMMELN

SPEERSPITZE-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Die Fahrer und Piloten flitzen so schnell davon, wie sie gekommen sind, und sammeln sich als Vorbereitung auf ihren nächsten Angriff.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine **BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit oder eine **FLIEGENDE ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet

EFFEKT: Entferne deine Einheit vom Schlachtfeld und versetze sie in die Strategische Reserve.



SCRIPTORIUM-KONKLAVE

Die Psioniker der Space Marines in den Reihen des Scriptoriums stehen oft abseits ihrer Ordensbrüder, von denen viele die Macht über okkulte Kräfte mit Misstrauen sehen. Doch trotz dieser Vorbehalte zweifelt kein Space Marine die Fähigkeiten der Scriptoren des Ordens an. Zu seltenen Begebenheiten, etwa als Erwiderung auf eine dämonische Invasion oder auf die Machenschaften von Xenos-Psionikern, kann eine Gruppe aus Scriptoren einen handverlesenen Einsatzverband in den Krieg begleiten. Wenn ein solches Konklave Trupps transhumaner Krieger in den Kampf führt, kann es mit kanalisierten empyreischen Energien die ohnehin bereits große Stärke, Schnelligkeit und Widerstandskraft dieser Ordensbrüder noch erweitern oder den Feind mit lodernden Flammen auslöschen.

KONTINGENTSREGEL



PSIDISZIPLINEN

Scriptoren üben sich ihr ganzes Leben in der Beherrschung von Psidisziplinen und lernen, wie man die Kräfte des Immateriums manipuliert, um den Feind zu schwächen und Ordensbrüder zu stärken.

Wähle zu Beginn der Schlachtrunde eine der folgenden Psidisziplinen. Bis zum Ende der Schlachtrunde ist jene Psidisziplin aktiv und ihre Effekte gelten für alle **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Einheiten deiner Armee.

Biomantie-Disziplin

Addiere 2" auf den Bewegungswert der Modelle dieser Einheit.

Prophetie-Disziplin

Wiederhole bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1.

Pyromantie-Disziplin

Verbessere bei jeder Fernkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll den Durchschlagswert um 1.

Telekinese-Disziplin

Ziehe bei jeder Fernkampfattacke gegen diese Einheit 1 vom Stärkewert ab.

Telepathie-Disziplin

Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit kannst du beliebige Modifikatoren auf das Kampfgeschick oder die Ballistische Fertigkeit und/oder den Trefferwurf ignorieren.

VERBESSERUNGEN



HELLSICHT

Wer die Pfade der Zukunft sieht, kann den Verlauf der Schlacht voraussagen und Verbündete in Position bringen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell (ausgenommen **TERMINATOR**-Modelle). Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um die Einheit des Trägers beendet, kann die Einheit des Trägers eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, oder stattdessen von bis zu 6 Zoll, wenn die Prophetie-Disziplin für deine Armee aktiv ist.

SCHNELLIGKEIT

Die Kräfte des Warp fließen durch diesen Psioniker und erhöhen seine Schnelligkeit und die seiner Ordensbrüder.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell. Die Einheit des Trägers kommt in einem Zug infrage, einen Angriff anzusagen, in dem sie vorgerückt ist. Wenn die Biomantie-Disziplin für deine Armee aktiv ist, kommt sie außerdem in einem Zug infrage, einen Angriff anzusagen, in dem sie sich zurückgezogen hat.

VERSCHLEIERUNG

Indem er den Verstand des Feindes manipuliert, kann ein Meister der Telepathie seine Anwesenheit verbergen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell. Feindliche Einheiten können nicht die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben einsetzen, um auf die Einheit des Trägers zu schießen, und wenn die Telepathie-Disziplin für deine Armee aktiv ist, kann die Einheit des Trägers nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, außer das attackierende Modell befindet sich innerhalb von 18 Zoll.

FEUERHAGEL

Der Scriptor hüllt die Geschosse seiner Brüder in azurblaues Feuer, das Rüstung erodieren lässt.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell. Fernkampfaffen, mit denen Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, haben die Fähigkeiten **[ANTI-MONSTER 5+]** und **[ANTI-FAHRZEUG 5+]** und:

- die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**, wenn die Pyromantie-Disziplin für deine Armee aktiv ist.
- du addierst 6" auf den Reichweitenwert jener Waffen, wenn die Telekinese-Disziplin für deine Armee aktiv ist.





ANGRIFF AUF DIE SINNE

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Paranoia, Verwirrung und Panik werden in ein verstören- des Ausmaß gesteigert, als der Scriptor die Wahrneh- mung des Feindes verändert.

WANN: Befehlsphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Einheit dei- ner Armee

EFFEKT: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit inner- halb von 18 Zoll um ein **PSIONIKER**-Modell deiner Einheit. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jene feindli- che Einheit niedergehalten. Solange eine Einheit nieder- gehalten ist, ziehe 2" von ihrem Bewegungswert und 2 von Angriffswürfen für sie ab. Außerdem muss jene Ein- heit, wenn die Telepathie-Disziplin für deine Armee aktiv ist, einen Erschütterungstest ausführen und 1 vom Er- gebnis abziehen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Die Kampflust des Adeptus Astartes und ihre über- menschliche Physiologie machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindli- che Einheit Ziele gewählt hat

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

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



FLAMMENSCHILD

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Als sich der Feind mit dunklen Absichten nähert, mani- festiert dieser Psioniker seine Kräfte als tobendes In- ferno, das seine gefährdeten Verbündeten verbirgt und droht, jeden in Brand zu stecken, der nah genug kommt, um die Waffe zu heben.

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

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**- oder **BERIT- TENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 18 Zoll um mindestens ein befreundetes **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell, die als Ziel für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Atta- cke gegen deine Einheit 1 vom Trefferwurf ab, und wenn die Pyromantie-Disziplin für deine Armee aktiv ist, haben Waffen, die gegen deine Einheit eingesetzt werden, die Fähigkeit [RISKANT].



EISENARM

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Dieser Scriptor verleiht Nahkampfangriffen zerschmet- ternde Macht, indem er Fleisch zu unnachgiebigem Me- tall macht.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee innerhalb von 18 Zoll um mindestens ein **ADEP- TUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modell deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Scha- denswert von Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dei- ner Einheit ausgerüstet sind, oder addiere 2, wenn die Bi- omantie-Disziplin für deine Armee aktiv ist.



TELEKINETISCHER ANGRIFF

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Mit der bloßen Macht seines Verstandes kann ein Scrip- tor Trümmer, Felsen und anderen Schutt aus dem Gelän- de reißen und auf den Feind schleudern.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Einheit deiner Armee, die zum Schießen infrage kommt

EFFEKT: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit (ausge- nommen Einheiten mit der Fähigkeit *Einsamer Wolf*) in- nerhalb von 18 Zoll um mindestens ein **PSIONIKER**-Mo- dell deiner Einheit und wirf sechs W6, wobei du 1 auf jedes Ergebnis addierst, wenn die Telekinese-Disziplin für deine Armee aktiv ist. Für jede 4+ erleidet jene feindli- che Einheit 1 tödliche Verwundung.



HELLSEHERISCHE PRÄZISION

SCRIPTORIUM-KONKLAVE – STRATEGISCHE LIST

Ein Scriptor kann einen Teil seiner Voraussicht mit seinen Brüdern teilen und so ihre Feuerkraft leiten.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen ge- wählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase hat jede Attacke eines Modells deiner Einheit die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] und, wenn die Prophetie-Disziplin für deine Armee aktiv ist, außerdem die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].



DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS

Die Schmiedeväter der Salamanders sind seit Jahrtausenden der Suche nach den verstreuten Relikten ihres Primarchen verpflichtet. Der amtierende Suchende ist Vulkan He'stan, und er macht bei der Erfüllung seiner Aufgabe vor nichts halt. Die Ordensbrüder an seiner Seite sind Meister der Feuergefechte auf geringe Distanz und in engen Räumen. Sie schreiten furchtlos mitten zwischen ihre Feinde, die sie mit Flammenstößen in Brand stecken oder mit Boltgeschosssalven in Stücke sprengen. Erst wenn vom Feind nur noch Asche übrig ist, beginnt die wahre Suche des Schmiedevaters.

KONTINGENTSREGEL



VULKANS SUCHE

Schmiedevater Vulkan He'stan ist bei seiner Jagd nach dem Vermächtnis seines Primarchen unermüdlich und zerstört alles, was ihn aufzuhalten versucht. Er bevorzugt schnelle, aggressive Angriffe; er und seine Krieger überbrücken geschwind die Distanz zum Feind und machen diesen aus nächster Nähe mit gnadenloser Effizienz nieder.

Fernkampfwaffen, mit denen **ADEPTUS-ASTARTES**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [STURM], und addiere 1 auf den Stärkewert jeder Attacke mit einer solchen Waffe gegen eine Einheit innerhalb von 12 Zoll.

DIE KAMERADEN DES VULKAN

Wenn deine Armee **VULKAN HE'STAN** enthält, kommt jede **INFERNUSTRUPP**-Einheit deiner Armee in deinem Zug für eine der folgenden Optionen infrage:

- Sie kann in einem Zug, in dem sie vorgegrückt ist, beginnen, eine Aktion auszuführen.
- Sie kann in einem Zug schießen, in dem sie begonnen hat, eine Aktion auszuführen.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **SALAMANDERS**-Einheiten enthalten, aber keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden.

VERBESSERUNGEN



EINÄSCHERER

Dieser Ordensbruder ist ein gelehriger Anhänger des Kults des Prometheus und führt seinen Flammenwerfer mit unerreichtem Geschick. Das Schlachtfeld wird durch seine Hand zum lodernden Scheiterhaufen seiner Feinde.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Addiere 1 auf den Attackenwert von Schwallwaffen, mit denen die Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind.

KRIEGSGESTÄHLTES HANDWERK

Dieser Krieger und Meisterschmied hat lange in den Fabriken des Ordens gearbeitet und seine Ausrüstung eigenhändig gefertigt. Jede Waffe ist ein meisterliches Werkzeug des Todes, erschaffen mit Sorgfalt und Kraft und versehen mit den Symbolen der Bruderschaft des Schmiedes.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modell. Addiere 3 auf den Stärkewert der Nahkampfwaffen des Trägers.

SCHMIEDE DER SCHLACHT

Für diesen Engel des Todes ist der Krieg der Amboss, auf dem Stärke geschmiedet wird, und jede Schlacht eine Prüfung, in der seine Brüder und er sich selbst und die überlegene Qualität ihrer Ausrüstung unter Beweis stellen können.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, kannst du einmal pro Zug, nachdem du für ein Modell jener Einheit einen Treffwurf oder Schutzwurf ausgeführt hast, das Ergebnis jenes Wurfs zu einer unmodifizierten 6 ändern.

ADAMANTUMHANG

In diesen wallenden Mantel oder Wappenrock sind Adamantiumfäden gewebt. Wieder und wieder hat sich gezeigt, dass dieses Amtssymbol in Verbindung mit Rüstung und Kraftfeldern selbst vor den stärksten Attacken schützt.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Ziehe 1 vom Schadenswert jeder Attacke ab, die dem Träger zugewiesen wird. Wurde jene Attacke mit einer Melter- oder Schwallwaffe ausgeführt, ändere stattdessen den Schadenswert jener Attacke zu 1.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – KAMPFTAKTIK

Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



SCHMIEDEFEUHER DER SCHLACHT

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – KAMPFTAKTIK

Nur im Kampf von Angesicht zu Angesicht kann sich ein Space Marine wahrhaftig beweisen.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel innerhalb von 6 Zoll 1 auf den Verwundungswurf.



BRENNENDER ZORN

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – STRATEGISCHE LIST

Der Feind hat sich deinen Kriegeren genähert. Nun ist er genau da, wo du ihn haben willst. Zeit, die Feuer der Verdammnis gegen ihn zu entfesseln.

WANN: In deiner Bewegungsphase, unmittelbar nachdem sich eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee zurückgezogen hat

ZIEL: Jene Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen.



VERBRENNUNGSPROTOKOLLE

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – KAMPFTAKTIK

Salve um Salve brennenden Promethiums in sorgsam abgepassten Wellen hinterlässt von den meisten Feinden nur qualmende Asche.

WANN: Deine Fernkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Schwallaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.



BRENNENDE RACHE

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – KAMPFTAKTIK

Wer das Feuer auf die Krieger der Salamanders eröffnet, bringt damit bloß das eigene Ende über sich.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit geschossen hat

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

EFFEKT: Bis zu eine Einheit an Bord jenes **TRANSPORTERS** kann wie in deiner Bewegungsphase aussteigen und dann wie in deiner Fernkampfphase schießen, aber sie kann dabei nur jene feindliche Einheit als Ziel wählen und kann dies nur tun, wenn jene feindliche Einheit ein infrage kommendes Ziel ist.



VERBRANNT E RDE

DIE SUCHENDEN DES SCHMIEDEVATERS – STRATEGISCHE LIST

Angesichts einer nahenden Horde stecken die Krieger des Schmiedevaters die Erde unter ihren Füßen in Brand, um dem Feind das Vorrücken zu erschweren.

WANN: Zu Beginn der Angriffsphase deines Gegners

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die mit mindestens einer Schwallaffe ausgerüstet ist

EFFEKT: Wähle eine für deine Einheit sichtbare feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER**, **FAHRZEUGE** und Einheiten mit dem Schlüsselwort **FLIEGEN**) innerhalb von 12 Zoll. Ziehe bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn jene feindliche Einheit einen Angriff ansagt, 2 vom Angriffswurf ab (dies ist nicht kumulativ mit etwaigen anderen negativen Modifikatoren auf jenen Angriffswurf).



SCHILD DES IMPERATORS

Die 1. Kompanie der Imperial Fists, die den Ehrentitel Schild des Imperators trägt, besteht aus den eldärtesten Veteranen des Ordens und ist eine praktisch unschlagbare Streitmacht. Unter dem Ersten Captain Lysander neigen die Ordensbrüder der 1. zur Anwendung überwältigender Gewalt und schlagen immer dort zu, wo der Feind am stärksten ist, wobei sie Prioritätsziele bestimmen und in koordinierten Angriffen zerstören. Expugnatorgarde-Veteranen stürzen sich ins Getümmel und bedrängen exponierte Flanken, von wo aus sie Breschen in die feindlichen Linien schlagen. Derweil schreitet die Protektorgarde des Ordens unerbittlich voran, um diese Lücken auszunutzen und Gebiete einzunehmen. Lysander und seine Terminator-Leibwache sind dabei immer dort zu finden, wo die Kämpfe am heftigsten toben. Sie treffen per Land Raider oder Teleportangriff ein, um dem Feind durch überwältigende, präzise Angriffe das Herz herauszureißen.

KONTINGENTSREGEL



DORNS WUT

Lysander führt die Elite der Imperial Fists dorthin, wo die Kämpfe am unerbittlichsten toben, und sein Ziel ist kein geringeres als die Verheerung aller, die es wagen, die Wälle des Imperiums zu bedrohen.

Bei jeder Attacke eines Modells deiner Armee mit der Fähigkeit *Schwur des Augenblicks* gegen dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel kannst du einen Verwundungswurf von 1 wiederholen.

Bei jeder Attacke eines Modells einer **DARNATH-LYSANDER**-Einheit deiner Armee gegen dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **IMPERIAL-FISTS**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



CHAMPION DES FESTES

Dieser Ordensbruder hat das Fest der Klingen gewonnen und ist ein Meister des Nahkampfs.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen des Trägers. Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Verbesserung zu Beginn einer beliebigen Phase einsetzen. Wenn er dies tut, addiere bis zum Ende der Phase auch 1 auf den Attackenwert von Nahkampfwaffen, mit denen andere Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind.

SCHÜLER DES RHETORICUS

Dieser Ordensbruder kennt das Buch der Fünf Sphären in- und auswendig und beruft sich auf die Lehren dieser alten Abhandlung, um mit klarer Zielstrebigkeit zu befehlen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR**-Modell. Verbessere den Missionszielkontrollwert des Trägers um 1. Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Verbesserung zu Beginn einer beliebigen Phase einsetzen. Wenn er dies tut, addiere bis zum Ende der Phase auch 1 auf den Missionszielkontrollwert anderer Modelle der Einheit des Trägers.

SCHIER UNSCHLAGBAR

Selbst lebensgefährliche Wunden halten einen Sohn des Dorn nicht von seiner Pflicht ab.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR**-Modell. Das erste Mal, wenn der Träger zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6: Bei 2+ stelle den Träger mit 3 verbleibenden Lebenspunkten wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an der Stelle, wo er zerstört wurde, und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten.

BANNER VON MALODRAX

Dieses goldene Banner wurde nach Lysanders großem Sieg über die Iron Warriors auf Malodrax gefertigt und spornt die Imperial Fists an, ihre Feinde zu zerschmettern.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-STANDARTENTRÄGER**-Modell. Ziehe bei jeder Attacke gegen die Einheit des Trägers 1 vom Verwundungswurf ab, sofern der Stärkewert jener Attacke höher ist als der Widerstandswert jener Einheit.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

SCHILD DES IMPERATORS – KAMPFTAKTIK

Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



WUT DER ERSTEN

SCHILD DES IMPERATORS – KAMPFTAKTIK

Verluste fachen den unerbittlichen Hass der Imperial Fists nur an und steigern ihre Entschlossenheit.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-, KLINGENGARDETRUPP-, PROTEKTORGARDETRUPP- oder EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit 1 auf den Trefferwurf. Wenn deine Einheit unter Sollstärke ist, addiere zudem 1 auf den Verwundungswurf.



STARRSINNIG BIS ZUM ENDE

SCHILD DES IMPERATORS – KAMPFTAKTIK

Selbst wenn die Erfahrung zum Rückzug gemahnt, bleiben die Imperial Fists oft stur und standhaft. Bis zum letzten Blutstropfen halten sie die Stellung und geben bereitwillig ihr Leben, um ihre Ehre zu wahren und den Feind zu vernichten.

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

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

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal einen W6, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Bei 3+ entferne jenes zerstörte Modell nicht aus dem Spiel. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die attackierende Einheit ihre Attacken abgehandelt hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.



ZORNERFÜLLTE EROBERER

SCHILD DES IMPERATORS – STRATEGISCHE LIST

Die Ordensbrüder der 1. Kompanie der Imperial Fists stoßen mit gnadenloser Effizienz vor und eliminieren jeden Widerstand, während sie erobern, was des Imperators ist.

WANN: Deine Bewegungsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-, KLINGENGARDETRUPP-, PROTEKTORGARDETRUPP- oder EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers

EFFEKT: Jener Missionszielmarker bleibt unter deiner Kontrolle, auch wenn sich keines deiner Modelle in seiner Reichweite befindet, bis dein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende einer beliebigen Phase kontrolliert.



DISZIPLINIERTE AUSLÖSCHUNG

SCHILD DES IMPERATORS – KAMPFTAKTIK

Die Imperial Fists sind Meister des Bolterdrills und setzen auf präzise Feuermuster, um Feinde aus der Deckung zu treiben und in Scharen niederzumähen.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-, KLINGENGARDETRUPP-, PROTEKTORGARDETRUPP- oder EXPUGNATORGARDETRUPP-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN]; verbessere zudem bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert jener Waffen um 1.



LANDUNGSSCHIFF-TRUPPENVERLEGUNG

SCHILD DES IMPERATORS – KAMPFTAKTIK

Terminatortrupps nutzen ein kurzes Abflauen der Kämpfe aus, um an Bord von fliegenden Transportern zu gehen, von dieser Front abzurücken und den nächsten Angriff vorzubereiten.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR-Einheit deiner Armee. Du kannst keine Einheit wählen, die sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Entferne deine Einheit vom Schlachtfeld und setze sie in die Strategische Reserve.



SCHATTENZEICHENKRALLE

Aethon Shaan, der Ordensmeister der Raven Guard, ist ein wahrer Meister des Dreifachen Pfades und setzt mit chirurgischer Präzision auf Hinterhalte, Heimlichkeit und Wachsamkeit. Gemäß seinen sorgfältigen Plänen durchdringen Scouttruppen, Infiltratoren und andere verstohlene Einheiten die feindlichen Linien und lenken durch Guerillakriegsführung die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich. Gleichzeitig rücken die verbleibenden Krieger für den Todesstoß vor, eliminieren Offiziere und zerstören Kriegsmaschinen mit präzisiertem Beschuss. Noch bevor der Feind richtig reagieren kann, setzt sich die Raven Guard wieder in Bewegung und verschwindet in den Schatten, um den nächsten gezielten Angriff vorzubereiten. Wenn der Feind aus Dutzenden Wunden blutet, befiehlt Shaan den Hauptvorstoß und steigt mit seinen Sprungtruppen aus dem Himmel herab, um die verwundete Beute zu erlegen.

KONTINGENTSREGEL



MEISTER DER SCHATTEN

Die Raven Guard ist bekannt für ihre nahezu übernatürliche Gabe, sich unsichtbar zu bewegen und in der Dunkelheit unterzutauken, während sie sich dem Feind nähert.

Sofern sich das attackierende Modell nicht innerhalb von 12 Zoll befindet, ziehe bei jeder Fernkampfattacke gegen eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee 1 vom Trefferwurf ab und das Ziel profitiert von Deckung.

UNERREICHTER TAKTIKER

Aethon Shaan ist ein Meister der Manöver, der Schlachten mit höchster Präzision dirigiert. Auf seinen Befehl hin weichen seine Ordensbrüder dem Feind so geschickt aus, dass dessen Formation in Unordnung gerät.

Einmal pro Schlachtrunde kannst du, sofern sich ein **AETHON-SHAAN**-Modell deiner Armee auf dem Schlachtfeld befindet, die Gefechtsoption In die Finsternis für 0 BP einsetzen.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **RAVEN-GUARD**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



SCHWARZSCHWINGEN-TARNVORRICHTUNG

Diese Vorrichtung enthält miniaturisierte Refraktorfelder und Projektoren elektromagnetischer Interferenzen, die Sensoren stören und dem Träger und seiner Einheit erlauben, beim Infiltrieren von Schlüsselpositionen der Entdeckung zu entgehen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Infiltratoren*.

SÄUSELNDER KRANZ

Dieses Schaltkreiskranz stammt aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie und zwingt sich mit weißem Rauschen in feindliche Übertragungen und gar den Verstand.

Nur für ein **PHOBOS**-Modell. Der Träger hat folgende Fähigkeit:

Meister der Irreführung (Aura): Jedes Mal, wenn dein Gegner eine Einheit deiner Armee als Ziel einer Gefechtsoption wählt und sich jene Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, erhöhe die Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP.

DUNKLER RABE

Dieser Krieger ist ein einsamer Jäger, dessen Schritte nahezu lautlos sind und dessen Gestalt mit den Schatten eins wird.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Der Träger hat die Fähigkeiten *Einsamer Wolf* und *Tarnung*.

INSTINKT DES JÄGERS

Wer den Pfad des Überfalls meistert, führt seine Krieger bei Überraschungsangriffen mit dem präzisen Timing eines echten Jägers an.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Wenn sich die Einheit des Trägers in Strategischer Reserve befindet, handle die Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde in deiner Bewegungsphase als um eins höher, als sie tatsächlich ist, wenn es darum geht, jene Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen.



RÜSTUNG DER VERACHTUNG

SCHATTENZEICHENKRALLE – KAMPFTAKTIK

Kampflust und übermenschliche Physiologie des Adeptus Astartes machen die Space Marines zu unüberwindlichen Feinden.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der 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 den Durchschlagswert jeder Attacke gegen deine Einheit um 1.



NIEDER MIT DEN TYRANNEN

SCHATTENZEICHENKRALLE – KAMPFTAKTIK

In einem Sturm aus Klingenstößen und brutalen Hieben werden feindliche Offiziere niedergestreckt, sodass ihre Truppen führungslos zurückbleiben.

WANN: Nahkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[PRÄZISION]**.



FINTE, DANN ZUSTOSSEN

SCHATTENZEICHENKRALLE – STRATEGISCHE LIST

In dem diese Krieger dem Kampf ausweichen, verleiten sie den Feind, ihnen zu folgen, dann wirbeln sie herum und fallen über den nun verwundbaren Gegner her.

WANN: Deine Bewegungsphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen. Wenn es sich um eine **PHOBOS**- oder **SCOUTTRUPP**-Einheit handelt, kommt sie zudem in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.



LÄHMENDE SALVE

SCHATTENZEICHENKRALLE – KAMPFTAKTIK

Aus der Dunkelheit und Deckung eröffnen die Ordensbrüder der Raven Guard das Feuer und beharken den ahnungslosen Feind mit präzisiertem Beschuss.

WANN: Deine Fernkampfphase

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

EFFEKT: Verbessere bis zum Ende der Phase bei jeder Fernkampfatte eines Modells deiner Einheit gegen eine feindliche Einheit, die weiter als 12 Zoll entfernt ist, die Ballistische Fertigkeit und den Durchschlagswert um 1. Wenn durch jene Attacken mindestens ein feindliches Modell zerstört wird, wähle eines jener zerstörten Modelle; die Einheit jenes zerstörten Modells muss einen Erschütterungstest ausführen.



AUGEN DES RAUBVOGELS

SCHATTENZEICHENKRALLE – KAMPFTAKTIK

Die Raven Guard ist geübt darin, die Bewegungen des Feindes gegen ihn zu richten, entweder um die Beute endgültig zur Strecke zu bringen oder um in die Schatten abzutauken.

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

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**- oder **BERIT-TENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 9 Zoll um die feindliche Einheit, die gerade ihre Bewegung beendet hat. Du kannst keine Einheit als Ziel wählen, die sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen, oder stattdessen bis zu 6 Zoll, wenn es sich um eine **PHOBOS**- oder **SCOUTTRUPP**-Einheit handelt.



IN DIE FINSTERNIS

SCHATTENZEICHENKRALLE – STRATEGISCHE LIST

Im richtigen Moment ziehen sich die Infiltratoren der Raven Guard aus dem unmittelbaren Kampf zurück, um aus anderer Richtung erneut zuzuschlagen.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Bis zu zwei **PHOBOS**- und/oder **SCOUTTRUPP**-Einheiten deiner Armee oder eine andere **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee. Du kannst keine Einheit als Ziel wählen, die sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

EFFEKT: Entferne jene Einheiten vom Schlachtfeld und versetze sie in die Strategische Reserve.



BASTION-EINSATZVERBAND

Wo imperiale Schlachtlinien gegen wilden feindlichen Druck aushalten müssen, kann ein Einsatzverband eingesetzt werden, der gegen den Sturm bestehen muss, bis zahlreichere Truppen anrücken können, um das Gebiet zu sichern. Mit einer solch strategischen Aufstellung setzt das Adeptus Astartes seinen unglaublichen Mut und seinen unbezwingbaren Willen mit größtem Effekt ein. Sie können keine Abnutzungskriege führen, denn ihre Leben sind zu wertvoll, um in der Art von Schlagabtausch eingesetzt zu werden, wie ihn das Astra Militarum führt. Stattdessen verlassen sich die Space Marines auf lokale taktische Mobilität und die Flexibilität ihrer Infanterie, um die Lehren des Codex Astartes am besten einzusetzen. In aggressiver Verteidigung, Gegenangriffen und schneller Verlegung werden Elitetruppen und schwere Ausrüstung von den zahlreicheren Linientruppen unterstützt. Diese Elemente nehmen gemeinsam gewaltsam den Schwung aus dem feindlichen Vormarsch und dünnen die Reihen des Feindes wieder und wieder aus, bis sein Angriff nur noch in blutigen Fetzen liegt.

KONTINGENTSREGEL



VERBUNDENE TAKTIKEN

Indem sie die volle Bandbreite des im Codex Astartes gelehnten Gefechts der verbundenen Waffen einsetzen, schlagen Trupps zu und ziehen sich zurück und bremsen feindliche Angriffe, während sie Auspexdaten sammeln, um das Feuer ihrer schwerer bewaffneten Kameraden zu leiten.

ADEPTUS-ASTARTES-LINIENTRUPPEN-Einheiten deiner Armee:

- kommen in einem Zug, in dem sie vorge-rückt sind oder sich zurückgezogen ha-ben, infrage, zu schießen und einen An-griff anzusetzen.
- kommen in einem Zug, in dem sie vorge-rückt sind oder sich zurückgezogen ha-ben, infrage, eine Aktion auszuführen zu beginnen.

Jedes Mal, wenn eine **ADEPTUS-ASTARTES-LINIENTRUPPEN**-Einheit deiner Armee zum Attackieren gewählt wird, wähle nach dem Abhandeln jener Attacken eine von mindes-tens einer jener Attacken getroffene feindli-che Einheit. Bis zum Ende des Zugs ist jene Einheit auspexgescannt. Wiederhole bei je-der Attacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee gegen eine auspexgescannte Einheit einen Trefferwurf von 1.

VERBESSERUNGEN



AUGE DES PRIMARCHEN

Dieser meisterliche Mikroauspex verbindet sich mit den Autosinnen des Trägers und führt ihm und seinem Trupp überlegene Zieldaten zu.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Fernkampfwaf-fen, mit denen der Träger und **LINIENTRUPPEN**-Model-le der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, haben die Fä-higkeit [PRÄZISION].

HELD DES ORDENS

Als berühmtes und inspirierendes Vorbild der Tugenden seines Ordens ist dieser Anführer eine inspirierende Prä-senz in den Reihen seiner Ordensbrüder.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Trä-ger eine Einheit anführt, hat der Träger das Schlüssel-wort **LINIENTRUPPEN**.

KLINGEN DES MUTES

Der Offizier und seine Ehrengarde aus entschlossenen Or-densbrüdern haben meisterliche Kampfklingen erhalten, um den selbstlosen Kampf zu würdigen, den sie ausgefech-teten werden.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Verbessere den Durchschlagswert von Nahkampfwaffen des Trägers und von **LINIENTRUPPEN**-Modellen der Einheit des Trä-gers um 1.

BOMBAST-OMNIVOX

Dieses erstaunliche technologische Relikt ist in der Hals-berge des Trägers montiert und ermöglicht codeverstärkte, schnelle Verteilung von Daten in der Schlacht.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Wirf jedes Mal ei-nen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1, wenn die Einheit des Trägers das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN** hat: Bei 4+ erhältst du 1 BP.



CODEX-DISZIPLIN

BASTION-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Diese Krieger beherzigen die Lehren des Codex Astartes und entfesseln disziplinierte Salven.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn jenes Ziel auspeggescannt ist, wiederhole außerdem einen Verwundungswurf von 1.



1 BP



GELEITETE DISRUPTION

BASTION-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Indem sie Auspexdaten einsetzen, um Schwachpunkte der Formation des Feindes zu erkennen, nutzen die Space Marines jene Schwachpunkte aus, um Verwirrung zu stiften und ihre Ziele niederzuhalten.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine **ADEPTUS-ASTARTES-LINIENTRUPPEN**-Einheit deiner Armee ihre Attacken abgehandelt hat

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

EFFEKT: Wenn eine feindliche Einheit aufgrund jener Attacken in diesem Zug auspeggescannt wird und jene feindliche Einheit nicht die Schlüsselwörter **MONSTER** oder **FAHRZEUG** hat, ist sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges festgenagelt. Solange eine Einheit festgenagelt ist, subtrahiere 2 vom Bewegungswert jener Einheit und 2 von Angriffswürfen für jene Einheit.



1 BP



LICHT DER RACHE

BASTION-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Da seine Schwächen durch den scharfen Blick der Auspex-Analyse offen gelegt wurden, ist der Feind eine leichte Beute für den rachsüchtigen Angriff der Space Marines.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

EFFEKT: Wähle die Fähigkeit [**TÖDLICHE TREFFER**] oder [**TREFFERHAGEL 1**]. Bis zum Ende der Phase haben Waffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, jene Fähigkeit, während sie eine auspeggescannte Einheit als Ziel wählen oder wenn der Träger das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN** hat.



1 BP



SCHOCKBOMBARDEMENT

BASTION-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Ein auspegeleiteter Hagel von Schockladungen blendet die Zielsysteme des Feindes und stört sein Zielen.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine **ADEPTUS-ASTARTES-LINIENTRUPPEN**-Einheit deiner Armee ihre Attacken ausgeführt hat

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

EFFEKT: Wenn eine feindliche Einheit aufgrund jener Attacken in diesem Zug auspeggescannt wird, wird sie bis zum Beginn deines nächsten Zuges niedergehalten. Solange eine Einheit niedergehalten ist, subtrahiere bei jeder Attacke von Modellen jener Einheit 1 vom Trefferwurf.



1 BP



WIDERSTAND DER ENGEL

BASTION-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

Diese Ordensbrüder wissen um ihre wichtige Rolle, den Feind aufzuhalten, und geben auch mit schwersten Verletzungen nicht auf.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

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

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit, deren Stärkewert höher ist als der Widerstandswert deiner Einheit, 1 vom Verwundungswurf ab.



1 BP



VERNICHTUNG DER HÄRESIE

BASTION-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

Taktische Scans und Cogitator-Analysen haben die schändlichen Pläne des Feindes offengelegt, wodurch seine Bewegungen leichter vorherzusagen und zu kontern sind.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder deiner Angriffsphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit (ausgenommen **LINIENTRUPPEN**-Einheiten) deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen oder einen Angriff anzulegen. Wenn sie dies tut, muss jedes Ziel jenes Angriffs und jedes Ziel jener Attacken eine auspeggescannte Einheit sein.



1 BP



STURMLANDUNGSSTREITMACHT

Zweifellos ist keine Angriffsmethode der Space Marines ikonischer als der entscheidende Sturmabwurf aus dem Orbit. Während Captain Titus und seine Ultramarines losstürmen, um Orte an der Grenze von Ultramar zu verteidigen, setzen sie diese Strategie wieder und wieder ein. Um die Wirksamkeit des Adeptus Astartes als stets in Unterzahl befindliche Elitesturmtruppen zu maximieren, setzen sie Wellen schwerer Transporter und Angriffsschiffe ein, die von den Decks eines an der oberen Atmosphäre schwebenden Angriffskreuzers starten. Landungskapseln schlagen zwischen den Feinden ein, aus denen Space Marines schießend und mit brüllenden Kettenschwertern stürmen, bevor der Feind auch nur bemerkt, dass er angegriffen wird. Die Realität schlägt Wellen und unnatürliche Blitze erscheinen, wenn die Terminatoren sich heranteleportieren und ihre Wut entfesseln. Der schockierte Feind wird schnell überwältigt und bricht zusammen, sodass die Krieger des Adeptus Astartes verlegt werden können, während geringere imperiale Streitkräfte nachrücken, um das eroberte Territorium zu sichern.

KONTINGENTSREGEL



STURMABWURF

Durch die Verwendung von Teleportation, Landungskapseln und Absetzen durch Angriffsschiffe können ganze Einsatzverbände der Space Marines und selbst ihre gepanzerte Unterstützung in wenigen Augenblicken aus dem Orbit aufgestellt werden, eine Fähigkeit, die schon praktisch alleine Kriege gewonnen hat.

Wähle zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen eine Anzahl **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten (ausgenommen **TITANISCHE** Einheiten) deiner Armee abhängig von der Schlachtgröße, wie unten angegeben. Modelle in jenen Einheiten haben die Fähigkeit *Schocktruppen*.

SCHLACHTGRÖSSE	ANZAHL EINHEITEN
Aufmarsch	2
Einsatzverband	3
Großaufgebot	4

Wiederhole bei jeder Attacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee einen Verwundungswurf von 1, wenn es in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde. Wurde es in diesem Zug aus einer **LANDUNGSKAPSEL** aufgestellt, wiederhole ebenfalls einen Trefferwurf von 1.

VERBESSERUNGEN



LORBEER DES DONNERS

Diese Ehrung erhalten Offiziere der Space Marines, die während einer orbitalen Sturmlandung den größten Eifer zeigen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Du kannst Angriffswürfe für die Einheit des Trägers in einem Zug wiederholen, in dem sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde.

VETERAN DER VORHUT

Lange Erfahrung bei der Führung von Vorhutangriffen in Phobos-Rüstung hat diesen Krieger viele Lektionen über schnelle und heimliche Angriffe gelehrt.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Die Modelle der Einheit des Trägers haben die Fähigkeit *Kundschafter* 6 Zoll.

ORBITALVERBINDUNGSRELIQUIAR

Auch wenn es wie ein morbides religiöses Schmuckstück aussehen mag, enthält dieses Gerät einen mächtigen Mikrocogitator, der mit dem Strategium des Angriffskreuzers im Orbit verbunden ist, wodurch der Träger strategische Verlegungen schnell koordinieren kann.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, wähle bis zu drei **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee und stelle sie neu auf. Wenn du dies tust, kannst du jene Einheiten in die Strategische Reserve versetzen, wenn du das wünschst, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in Strategischer Reserve befinden.

BESONDERES ANGRIFFSSCHIFF

Auch wenn sie wuchtig und etwas schwerfällig sind, wird Terminatortruppe oder besonders wichtigen Offizieren in Terminatorrüstung manchmal ein Angriffsschiff zugewiesen, um während der Schlacht schnell aus dem Kampf verlegt zu werden.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES-TERMINATOR**-Modell. Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Verbesserung am Ende der Nahkampfphase seines Gegners einsetzen, wenn sich seine Einheit nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet. Wenn er dies tut, entferne die Einheit des Trägers vom Schlachtfeld und versetze sie in Strategische Reserve.



UNTERDRÜCKUNGSBESCHUSS

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – STRATEGIELIST

Während die Space Marines vorstürmen, fliegen ihre Landungsschiffe und Jäger über ihnen und hämmern mit Feuerhageln auf feindliche Stellungen ein, um den Feind niederzuhalten.

WANN: Befehlsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um deine Einheit. Jene Einheit führt einen Erschütterungstest aus. Subtrahiere dabei 1 vom Ergebnis und jene feindliche Einheit ist niedergehalten, falls der Test misslingt. Solange eine Einheit niedergehalten ist, subtrahiere bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nicht mehr als einmal pro Schlachtrunde einsetzen.



TAKTISCHE ENTHAUPUNG

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – KAMPFTAKTIK

Indem sie erkannte feindliche Anführer schnell eliminieren, werfen die Space Marines den Feind aus der Bahn und verhindern einen organisierten Widerstand.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Waffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [PRÄZISION], und addiere außerdem bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit gegen eine CHAKTERMODELL-Einheit 1 auf den Trefferwurf.



SCHOCKANGRIFF

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – STRATEGIELIST

Der schiere, vernichtende Schwung einer Sturmlandung der Space Marines zerschmettert eine feindliche Schlachtlinie nach der anderen.

WANN: Nahkampfphase

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

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kann sich jedes Modell deiner Einheit jedes Mal, wenn es eine Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegung ausführt, bis zu 6 Zoll weit statt bis zu 3 Zoll weit bewegen.



AUTOSINNE-KOORDINATION

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – KAMPFTAKTIK

Indem sie die Datenflüsse ihrer Autosinne vereinen, generieren diese Ordensbrüder triangulierte Feuerlösungen für Feuerhagel auf kurze Entfernung.

WANN: In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

EFFEKT: Wähle die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] oder [TREFFERHAGEL 1]. Bis zum Ende der Phase haben Waffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, jene Fähigkeit in einem Zug, in dem sie aus einer LANDUNGSKAPSEL ausgestiegen sind, oder während sie eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll als Ziel wählen.



BLENDSCHIRM

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – STRATEGIELIST

Autowerfer speien einen vorberechneten Bogen aus Blendgranaten aus, die organisches und mechanisches Zielen erschweren.

WANN: In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit (ausgenommen TITANISCHE Einheiten) deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde und eine befreundete ADEPTUS-ASTARTES-RAUCHFAHRZEUG oder LANDUNGSKAPSEL-Einheit innerhalb von 9 Zoll um sie

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben Modelle deiner Einheiten die Fähigkeit Tarnung und Modelle deiner Einheiten profitieren gegen jede Fernkampfatacke von Deckung.



VORWÄRTS FÜR DEN IMPERATOR

STURMLANDUNGSS TREITMACHT – STRATEGIELIST

Es gibt immer eine Schlacht auszufechten und die Space Marines verschwenden dabei keine Zeit.

WANN: Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-Einheit deiner Armee, die nicht in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde und eine befreundete TRANSPORTER-Einheit, in die sie einsteigen kann

EFFEKT: Wenn sich deine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit vollständig innerhalb von 6 Zoll um jenen TRANSPORTER befindet, kann sie in ihn einsteigen.



RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT

Die Ultramarines und ihre Schildorden ziehen immer weiter hinaus in die Dunkelheit über die Grenzen Ultramars hinweg, um neue Territorien für die Fünfhundert Welten zu erobern. Als Speerspitzen der Rückgewinnung treffen ihre kompakten, aber mächtigen Rückeroberungstreitmächte den Feind hart und dringen tief in seine Linien ein, um wichtige Orte zu erobern und sie dem Feind zu verwehren. Ihre Hingabe an die Vision Roboute Guillimans und die absolute Loyalität dem Reich von Macragge gegenüber erfüllt sie mit unerschütterlicher Entschlossenheit und unbezwingbarer Kraft. Im Kampf um die Erfüllung ihrer Eide gegen oft überwältigende Feinde treiben die Space Marines sie dennoch zurück und zerschmettern sie. Während sie jede Herausforderung überwinden und strategische Aktivposten sichern, drängen die Space Marines gnadenlos vorwärts. Der Feind hat keine Gelegenheit zum Sammeln und wird in die Vernichtung getrieben, während er immer mehr Territorien an das Reich Ultramar abgeben muss.

KONTINGENTSREGEL



EID DER RÜCKGEWINNUNG

Das treibende Prinzip hinter allem, was diese Ordensbrüder tun, ist die Erfüllung ihrer Eide, die Dunkelheit zurückzutreiben und die Fünfhundert Welten Schlachtfeld um Schlachtfeld zurückzuerobern.

- Verbessere bei jeder Nahkampfatacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee gegen eine Einheit in Reichweite um einen Missionszielmarker den Durchschlagswert der Attacke um 1.
- Bei jeder Attacke gegen eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, wenn sich deine Einheit in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, den du zu Beginn der Phase kontrolliert hast, subtrahiere 1 vom Verwundungswurf, sofern der Stärkewert der Attacke größer als der Widerstandswert deiner Einheit ist oder deine Einheit das Schlüsselwort **TITUS** hat.

EINSCHRÄNKUNGEN



Deine Armee kann **ULTRAMARINES**-Einheiten enthalten, aber sie kann keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten anderer Orden enthalten.

VERBESSERUNGEN



SIEGEL DER RÜCKEROBERUNG

Diese wertvollen Siegel werden auf Konor gefertigt und enthalten Mikro-Schildgeneratoren, deren Energiezellen zwar schnell leer sind, aber die Ordensbrüder schützen, während sie ihre Eide erfüllen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Modelle in der Einheit des Trägers haben einen Rettungswurf von 5+.

RÄCHENDER AVATAR (AURA)

Mit vor Entschlossenheit und rächender Wut blitzenden Augen scheint dieser Champion fast den Schatten des Primarchen auf seine zitternden Feinde zu werfen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Im Schritt Erschütterung der Befehlsphase deines Gegners muss jede feindliche Einheit innerhalb von 9 Zoll um den Träger unter Sollstärke einen Erschütterungstest ausführen.

ROLLE DER VERKÜNDIGUNG

Fein auf Pergament geschrieben und eng gerollt in einer gepanzerten Schriftrollenhülle, bieten die Worte von Roboute Guillimans Consilias Imperitus Ultimar eine ständige Quelle der Inspiration, die diesen Krieger antreibt.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Du kannst den Angriffswurf der Einheit des Trägers wiederholen, wenn sich mindestens ein Ziel des Angriffs in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet.

LIBERATUM

Diese Waffe wurde auf Macragge von den besten Handwerkern gefertigt und ihr Maschinengeist soll ein brennendes Verlangen besitzen, die Fünfhundert Welten dem Zugriff von Häretikern und Despoten zu entreißen.

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Bei jeder Attacke des Trägers gegen eine feindliche Einheit, die sich in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, kannst du den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen.



1 BP

KREUZFAHRENDE EROBERER

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - STRATEGIELIST

Der schiere Wille dieser Ordensbrüder, die heiligen Fünfhundert Welten zurückzuerobern, ist überwältigend.

WANN: Ende der Befehlsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Addiere bis zum Beginn der nächsten Befehlsphase 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle deiner Einheit.



1 BP

WILDE ENTSCLOSSENHEIT

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - KAMPFTAKTIK

Kalte Entschlossenheit treibt den Angriff der Space Marines voran; ihre Hingabe verleiht ihnen wilde Kraft und Schnelligkeit.

WANN: In deiner Angriffsphase oder in der Nahkampfphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch keinen Angriff angesagt hat oder noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Addiere bis zum Ende des Zuges 2 auf Angriffswürfe für deine Einheit und addiere 1 auf den Attackenwert von Nahkampfwaffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nicht mehr als einmal pro Zug einsetzen.



1 BP

KAMPF BIS ZUM ENDE

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - KAMPFTAKTIK

Wer einen Eid geschworen hat, Ultramar zurückzuerobern, gibt nicht einen Meter seiner Territorien ab, sobald sie einmal erobert und gesichert wurden.

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

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

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, einen W6. Entferne jenes zerstörte Modell bei 4+ nicht aus dem Spiel. Es kann kämpfen, nachdem die attackierende Einheit ihre Attacken abgehandelt hat. Anschließend wird es aus dem Spiel entfernt.



1 BP

GUILLIMANS SÖHNE

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - STRATEGIELIST

Roboute Guillimans Gensöhne sind Meister in seinen Glaubenssätzen, egal, aus welchem Orden sie stammen.

WANN: In deiner Bewegungsphase, unmittelbar nachdem sich eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee zurückgezogen hat

ZIEL: Jene ADEPTUS-ASTARTES-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusetzen.



1 BP

SCHICKSAL VON ULTRAMAR

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - STRATEGIELIST

Alle Space Marines, die darum kämpfen, das Sternreich Ultramar zu verteidigen oder zu erweitern, vertrauen darauf, dass ihre Eroberungen – auch, wenn sie hart erkämpft werden müssen – durch den Willen des Primarchen bestimmt sind.

WANN: Deine Bewegungsphase

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Wähle einen Missionszielmarker, den du kontrollierst und innerhalb dessen Reichweite sich deine Einheit befindet. Jener Missionszielmarker bleibt unter deiner Kontrolle, bis die Kontrollstufe deines Gegners über jenen Missionszielmarker am Ende einer Phase höher ist als deine.



1 BP

IMMER WEITER VORWÄRTS

RÜCKEROBERUNGSTREITMACHT - STRATEGIELIST

Der Weg zum Wiederaufbau der Fünfhundert Welten ist lang und anstrengend und jene, die auf ihm kämpfen, können nicht eine Sekunde innehalten.

WANN: In der Bewegungsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem sich eine feindliche Einheit zurückgezogen hat

ZIEL: Eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee, die sich zu Beginn der Phase in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befand

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6+1 Zoll ausführen.

TERMINATORSTURMTRUPP

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



⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Energieklauenpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	3+	5	-2	1

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 4.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Teleportpeilsender: Zu Beginn der Schlacht kannst du für diese Einheit einen Teleportpeilsendermarker beliebig 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 Einheiten entfernt aufstellen, wenn du jene Gefechtsoption abhandelst. Jener Marker wird dann entfernt.

Terminatus-Angriff: Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit einen Erschütterungstest ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOREN, TERMINATORSTURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

TERMINATORSTURMTRUPP

Terminatorsturmtruppen sind mit verheerenden Nahkampfwaffen ausgerüstet, die sich ideal für brutale Sturmangriffe und Enterkämpfe eignen. Ohne zu zögern dringen sie auf die größten Krieger des Feindes ein, die sie mit Energieklauen in Stücke schneiden oder deren Schädel sie mit Energiehämmern zertrümmern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Energiehammer und 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, TERMINATOREN, TERMINATORSTURMTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

MARNEUS CALGAR IN RÜSTUNG DES ANTILOCHUS

B

6"

W

6

RW

2+

LP

6

MW

6+



MK

1

4+

RETTUNGSWURF



 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

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen, Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Inspirierender Anführer: Diese Einheit kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzukündigen.

Meistertaktiker: Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet und dein **KRIEGSHERR** ist, erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

MARNEUS CALGAR IN RÜSTUNG DES ANTILOCHUS

Marneus Calgar ist gleichermaßen ein inspirierender Anführer und ein überragender Krieger. Er zieht in der Rüstung des Antilochus in den Kampf und löscht scharenweise Feinde mit Boltgeschoss-Salven aus den Fäusten von Ultramar aus, während er jeden zerquetscht, der so dumm ist, sich zu nahe heranzuwagen. Er ist ein Architekt der Vernichtung, dessen Talent für übergreifende Strategie außer Frage steht.



ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **AGGRESSORTRUPP, INTERCESSOR-STURMTRUPP, KLINGENGARDETRUPP, HELDEN DER KOMPANIE, ERADICATORTRUPP, SCHWERER INTERCESSORTRUPP, INFERNUS-TRUPP, INTERCESSORTRUPP, PROTEKTORGARDETRUPP, TAKTISCHER TRUPP, TERMINATORSTURMTRUPP, TERMINATORTRUPP, VICTRIX-EHRENGARDE.**

LORD CALGAR

Deine Armee kann nicht mehr als eine **MARNEUS-CALGAR**-Einheit enthalten.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Marneus Calgar in Rüstung des Antilochus – **EPISCHER HELD**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 1 Fäusten von Ultramar.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CATO SICARIUS

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	2+	5	6+	1
<div>4+ RETTUNGSWURF</div>					



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Meisterliche Plasmapistole [PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2
⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➡️	Talassarianische Sturmklinge – Stoß [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	2+	6	-3	3
➡️	Talassarianische Sturmklinge – Rundumhieb [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	9	2+	5	-2	1
➡️	Talassarianische Sturmklinge – Gadenstoß [PRÄZISION]	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, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TACTICUS, CAPTAIN, CATO, SICARIUS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Ritterlicher Champion von Macragge: Einmal pro Zug, wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um die Einheit dieses Modells beendet, kann diese Einheit, wenn sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen..

Ehre oder Tod: Du kannst die Gefechtsoption Heroische Intervention mit dieser Einheit als Ziel für 0 BP einsetzen und kannst dies auch dann tun, wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits für eine andere Einheit eingesetzt hast.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CATO SICARIUS

Caro Sicarius ist ein nobler Erbe von Talassar und zählt zu den höchstdekorierten Champions der Ultramarines. Als Captain der Victrix-Ehrengarde demonstriert er überragende Schwertkunst und ist ein wahrer Meister der Blitzangriffe, der seine Krieger mit Entschlossenheit und Schnelligkeit in den Kampf schickt, die aus purer Selbstischerheit entstehen.



ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **VICTRIX-EHRENGARDE**.

*Du kannst dieses Modell auch dann der oben genannten Einheit anschließen, wenn ihr bereits eine **MARNEUS-CALGAR**-Einheit angeschlossen ist. Wenn du dies tust und jene Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten separate Einheiten mit ihrer jeweils ursprünglichen Sollstärke.*

CAPTAIN DER EHRENGARDE

Deine Armee kann nicht mehr als eine **CAPTAIN-SICARIUS**-Einheit enthalten.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Cato Sicarius – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 1 Meisterlichen Plasmapistole;
1 Talassarianischen Sturmklänge.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TACTICUS, CAPTAIN, CATO, SICARIUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

VICTRIX-EHRENGARDE

B

6"

W

4

RW

2+

LP

3

MW

6+

MK

2



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Meisterhafter Boltkarabiner	24"	2	2+	4	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ehrbare Klingen [PRÄZISION, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	5	-2	2
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	2

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Standarte von Macragge: Einmal pro Schlacht kann der Träger diese Fähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn er dies tut, addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Stärke- und den Attackenwert von Nahkampfwaffen, mit denen Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind.

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Ehrengarde von Ultramar: Solange ein **CAPTAIN**- oder **ORDENS-MEISTER**-Modell diese Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen diese Einheit 1 vom Verwundungswurf ab.

Zum Ruhme Ultramars: Jedes Mal, wenn in der Fernkampfphase deines Gegners eine feindliche Einheit geschossen hat und mindestens ein Modell dieser Einheit durch jene Attacken zerstört wurde, kann diese Einheit eine Erwidlungsbewegung ausführen. Um dies zu tun, wirf einen W6: Die Modelle dieser Einheit können sich bis zu einer Entfernung in Zoll gleich dem Ergebnis bewegen, müssen jene Bewegung aber so nahe wie möglich an der nächsten feindlichen Einheit (ausgenommen **FLUGZEUGE**) beenden. Wenn du dies tust, können jene Modelle in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit bewegt werden. Diese Einheit kann keine Erwidlungsbewegung ausführen, wenn sie sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, und sie kann nur eine Erwidlungsbewegung pro Phase ausführen.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, TACTICUS, VICTRIX-EHRENGARDE | ORDENS-STANDARTENTRÄGER: EPISCHER HELD, STANDARTENTRÄGER | ORDENSCHAMPION: EPISCHER HELD, CHAMPION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

VICTRIX-EHRENGARDE

Die Victrix-Ehrengarde besteht aus Veteranen der 1. Kompanie, die Verstand und makellose Kampfkraft bewiesen haben. Sie dienen als Leibwächter für die hochrangigen Offiziere des Ordens. Die Krieger der Victrix-Ehrengarde werden wegen ihrer Selbstlosigkeit im Kampf gewählt, und jeder von ihnen würde sein Leben bereitwillig zum Schutz seines Meisters geben.



ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CAPTAIN-** oder **ORDENSMEISTER-**Einheit deiner Armee einer **HELDEN-DER-KOMPANIE-**Einheit anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG (MAXIMAL 6 MODELLE)

- 0-1 Ordensstandartenträger – EPISCHER HELD
- 0-1 Ordenschampion – EPISCHER HELD
- 1-6 Victrix-Ehrengardisten

Der Ordensstandartenträger ist ausgerüstet mit:
1 Meisterhaften Energiewaffe; Standarte von Macragge.

Der Ordenschampion ist ausgerüstet mit: 1 Ehrbaren Klingen.

Jedes Victrix-Ehrengardist-Modell ist ausgerüstet mit:
1 Meisterhaftem Boltkarabiner; 1 Meisterhaften Energiewaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, TACTICUS, VICTRIX-EHRENGARDE | ORDENS-
STANDARTENTRÄGER: EPISCHER HELD, STANDARTENTRÄGER | ORDENSCHAMPION: EPISCHER HELD, CHAMPION



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CAPTAIN TITUS

B

6"

W

4

RW

3+

LP

6

MW

6+

MK

1

4+

RETTUNGSWURF



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
	Meisterhafter Bolter [STURM, SCHWER]	24"	2	2+	4	-1	2

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Meisterhaftes Kettenschwert [ANTI-INFANTERIE 2+]	Nahkampf	8	2+	5	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Vorwärts zum Sieg: Waffen, mit denen die Modelle der Einheit dieses Modells ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Ehre von Ultramar: Wenn dieses Modell durch eine Nahkampfpattacke zerstört wird und in dieser Phase noch nicht gekämpft hat, wirft einen W6: Bei 2+ entferne das Modell nicht aus dem Spiel. Dieses Modell kann kämpfen, nachdem die attackierende Einheit ihre Attacken abgehandelt hat. Wird mindestens ein feindliches Modell durch jene Attacken zerstört, erhält dieses Modell W3 verlorene Lebenspunkte zurück und wird nicht zerstört; anderenfalls wird es aus dem Spiel entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, EPISCHER HELD, TACTICUS, CAPTAIN, TITUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CAPTAIN TITUS

Captain Demetrian Titus ist ein unerbittlicher Champion Ultramars, der mit adamantiumharter Willenskraft bereits unzählige aussichtslose Schlachten gewonnen hat. Er ist als überaus fähiger Anführer bekannt, doch wahrhaftig zu Hause ist er im Schlachtengetümmel, wo er erbarmungslos kämpft und sich auch durch die entsetzlichsten Verwundungen nicht aufhalten lässt.



ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **INTERCESSOR-STURMTRUPP, KLINGENGARDETRUPP, HELDEN DER KOMPANIE, PLASMA-INTERFECTORTRUPP, INFERNUSTRUPP, INTERCESSORTRUPP, PROTEKTORGARDETRUPP, WÄCHTER ULTRAMARS.**

DEMETRIAN TITUS

Deine Armee kann nicht mehr als eine **TITUS**-Einheit enthalten.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Captain Titus – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit:
Boltpistole; Meisterhaftem Bolter; Meisterhaftem Kettenschwert.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, EPISCHER HELD, TACTICUS, CAPTAIN, TITUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

WÄCHTER ULTRAMARS

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

STANDARTENTRÄGER GADRIEL,
VETERANENSERGEANT METAURUS

GAIUS SILVA, AMELIA MINERVAS,
DAINAL KORNELIUS, LUCIA VESTHA



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Archäotech-Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	-1	1
Astropathischer Schlag [EXPLOSIV, PSIONISCH]	12"	W6	3+	4	-1	1
Boltgewehr [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	4	-1	1
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	4	2+	4	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	4	2+	4	0	1
Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	5	2+	5	-2	2
Psistab [PSIONISCH]	Nahkampf	1	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Standarte der 2. Kompanie: Solange diese Einheit Standartenträger Gadriel enthält, addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle dieser Einheit. Solange diese Einheit Standartenträger Gadriel und **CAPTAIN TITUS** enthält, verbessere außerdem den Moralwert der Modelle dieser Einheit um 1.

Strategisches Kommando: Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, wähle, sofern sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet (oder an Bord eines **TRANSPORTERS** auf dem Schlachtfeld), bis zu drei **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee und stelle sie neu auf. Wenn du dies tust, kannst du jene Einheiten in die Strategische Reserve versetzen, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in Strategischer Reserve befinden.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sturmschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

Refraktorfeld: Der Träger hat einen Rettungswurf von 5+.

SCHLÜSSELWÖRTER: ALLE MODELLE: INFANTERIE, EPISCHER HELD, EPISCHE HELDIN,
GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, WÄCHTER ULTRAMARS | DAINAL KORNELIUS: PSIONIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

WÄCHTER ULTRAMARS

Auch wenn sie üblicherweise auf die verschiedenen Elemente von Titus' Armeen verteilt sind, kämpfen seine wichtigsten Berater und Kameraden als Einheit an seiner Seite, wenn die Situation danach verlangt. Dann verbindet sich ihre transhumane Kraft, inspirierende Pracht, kriegerische Kunst, psionische Stärke und schiere Gerissenheit zu einem größeren Ganzen.



HELDEN VON ULTRAMAR

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann sich diese Einheit einer der folgenden Einheiten anschließen: **INTERCESSOR-STURMTRUPP**, **KLINGENGARDETRUPP**, **INTERCESSORTRUPP**, **PROTEKTORGARDETRUPP**. Diese Einheit zählt dann für den Rest der Schlacht als Teil jener Einheit und die Sollstärke jener Einheit wird entsprechend angehoben.

Diese Einheit kann sich keiner angeschlossenen Einheit anschließen, und nur **CAPTAIN TITUS** kann sich einer Einheit anschließen, der sich diese Einheit angeschlossen hat.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Standartenträger Gadriel – EPISCHER HELD
- 1 Veteranensergeant Metaurus – EPISCHER HELD
- 1 Gaius Silva – EPISCHER HELD
- 1 Amelia Minervas – EPISCHE HELDIN
- 1 Dainal Kornelius – EPISCHER HELD
- 1 Lucia Vestha – EPISCHE HELDIN

Standartenträger Gadriel ist ausgerüstet mit:
Boltpistole; Handwaffe.

Veteranensergeant Metaurus ist ausgerüstet mit:
Schwerer Boltpistole; Meisterhafter Energiewaffe; Sturmschild.

Gaius Silva ist ausgerüstet mit:
Archäotech-Laserpistole; Energiewaffe; Refraktorfeld.

Amelia Minervas ist ausgerüstet mit:
Archäotech-Laserpistole; Energiewaffe.

Dainal Kornelius ist ausgerüstet mit:
Astropathischem Schlag; Psistab.

Lucia Vestha ist ausgerüstet mit:
Archäotech-Laserpistole; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: ALLE MODELLE: INFANTERIE, EPISCHER HELD, EPISCHE HELDIN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, WÄCHTER ULTRAMARS | DAINAL KORNELIUS: PSIONIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

CAANOK VAR

B

5"

W

5

RW

2+

LP

6

MW

6+

MK

1

4+

RETTUNGSWURF



FERNKAMPFWAFFEN

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

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Axiom – Stoß	Nahkampf	5	2+	8	-2	2
Axiom – Rundumhieb	Nahkampf	10	2+	5	-2	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, CAANOK VAR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Kühl und kalkulierend: Jede Attacke eines Modells der Einheit dieses Modells gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit hat die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER]. Jede Attacke eines Modells der Einheit dieses Modells gegen andere Einheiten hat die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Cerebrex-Logikmaschine:

- Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kannst du eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee wählen. Bis zum Ende der Schlacht erhält jene Einheit die Fähigkeit *Kundschafter 6 Zoll*.
- Nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, kannst du eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee wählen und sie neu aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du jene Einheit in die Strategische Reserve versetzen, wenn du das wünschst, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in Strategischer Reserve befinden.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

CAANOK VAR

Caanok Var, Eisen-Captain der Clankompanie Avernij, ist ein vollkommener Anführer und Kriegerchampion. Wenn er befiehlt, zeigt er kühle, berechnende Präzision, doch dahinter liegt brennende Wut. In der Schlacht zerschmettert er den Feind mit zerstörerischen Hieben seines Energiestreitkolbens Axiom.



EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Caanok Var – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 1 Sturmbolter; 1 Axiom.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:
TERMINATORSTURMTRUPP, TERMINATORTRUPP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, CAANOK VAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

SUBODEN KHAN

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



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	2+	4	-1	1
Sturm gatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	2+	5	0	1
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energieschwert	Nahkampf	8	2+	5	-2	1
Sturmfang [LANZE, ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	6	2+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

Speer von Chogoris: Die Einheit dieses Modells kommt in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen. Wenn jene Einheit bereits infrage kommt, in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, einen Angriff anzusagen, addiere stattdessen 1 zu Vorrücken- und Angriffswürfen für jene Einheit.

Geschickte Fahrer: Jedes Mal, wenn ein Modell der Einheit dieses Modells eine normale, Vorrücken- oder Angriffsbewegung ausführt, kann es sich horizontal durch Geländestücke bewegen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, CAPTAIN, SUBODEN KHAN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS**

SUBODEN KHAN

Suboden Khan, ein wahrer Sohn von Chogoris, befehligt die Erste Bruderschaft der White Scars vom Sattel seines Antigravbikes Donner aus. Als Meister der Kavalleriekriegsführung führt er seine Truppen in epischen Jagden an, rückt vor, bricht durch die feindlichen Linien und überrennt fliehende Feinde gnadenlos.



EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Suboden Khan – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 1 Schwere Boltpistole;
1 Sturmgeschützkanone; Sturmfang; Energieschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:
EXCURSORSCHWADRON.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM,
GRANATEN, CAPTAIN, SUBODEN KHAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS

VULKAN HE'STAN

B

6"

W

4

RW

2+

LP

5

MW

6+


MK

1

4+

RETTUNGSWURF



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Handschuh der Schmiede [DECKUNG IGNORIEREN, PISTOLE, SCHWALL]	12"	W6+3	-	6	-1	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Speer des Vulkan [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	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 feindliche Einheit den Verwundungswurf wiederholen.

Jäger des Verschollenen: Wenn dieses Modell zum ersten Mal auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, wähle einen Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld. Solange sich dieses Modell in Reichweite jenes Missionszielmarkers befindet, hat es Missionszielkontrollwert 10, Moralwert 5+ und die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 4+.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

VULKAN HE'STAN

Der Schmiedevater schreitet mit den Waffen seines Primarchen ins Gefecht und fällt alle, die sich ihm in den Weg stellen. Bei seiner Suche nach Vulkans verschollenen Relikten kennt He'stan keine Atempause. Er ist bereit, jeden Feind zu bekämpfen und sich jeder Gefahr zu stellen, um seine Eide zu erfüllen.



ANFÜHRER

- Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:
INTERCESSOR-STURMTRUPP, HELDEN DER KOMPANIE, INFERNUSTRUPP, TAKTISCHER TRUPP.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Vulkan He'stan – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit:

1 Boltpistole; 1 Handschuh der Schmiede; 1 Speer des Vulkan.

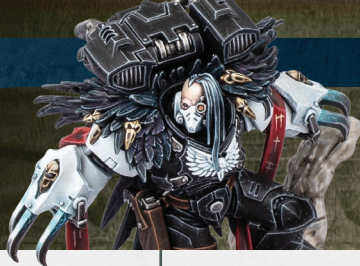
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

AETHON SHAAN

B	W	RW	LP	MW	MK
14"	4	3+	5	6+	1
		4+	RETTUNGSWURF		



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	2+	4	-1	1
⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Krallen von Severax [TREFFERHAGEL 2, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	7	2+	5	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Einsamer Wolf, Tarnung

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Meister der Schatten: In deiner Befehlsphase kannst du eine Einheit der Armee deines Gegners wählen. Jedes Mal, wenn bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 12 Zoll um jene feindliche Einheit einen Angriff ansagt, kannst du den Angriffswurf wiederholen, aber jene feindliche Einheit muss (sofern möglich) als ein Ziel jenes Angriffs angesagt werden.

Schwarze Schwingen: Du kannst die Gefechtsoptionen Blitzangriff und Heroische Intervention für 0 BP einsetzen, sofern du die Einheit dieses Modells als Ziel wählst, und kannst dies auch dann tun, wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, IMPERIUM, TACTICUS, ORDENSMEISTER, AETHON SHAAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

AETHON SHAAN

Aethon Shaan ist der Ordensmeister der Raven Guard und verkörpert die Geduld und Durchtriebenheit, die das Erbe seines Primarchen auszeichnen. Wenn er urplötzlich mit kaltblütigem Zorn aus den Schatten heraus angreift, blitzen die Krallen von Severax auf, Energiefelder knistern und das Blut des Feindes fließt in Strömen.



ORDENSMEISTER DER RAVEN GUARD

Wenn deine Armee zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen sowohl **AETHON SHAAN** als auch **KAYVAAN SHRIKE** enthält, verliert deine **KAYVAAN-SHRIKE**-Einheit bis zum Ende der Schlacht ihre Fähigkeit *Einsamer Wolf* und ersetzt ihr Schlüsselwort **ORDENSMEISTER** durch **CAPTAIN**.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Aethon Shaan – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 1 Schwere Boltpistole;
1 Krallen von Severax.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, FLIEGEN,
SPRUNGMODUL, IMPERIUM, TACTICUS, ORDENSMEISTER, AETHON SHAAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

DARNATH LYSANDER

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	5	2+	7	6+	1
		4+	RETTUNGSWURF		



NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
----------------	---------	---	----	---	----	----

Dorns Faust [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

Nahkampf 5 2+ 10 -3 3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Ikone des Starrsinns: Ziehe bei jeder Attacke gegen die Einheit dieses Modells 1 vom Verwundungswurf ab, sofern der Stärkewert jener Attacke gleich dem oder höher ist als der Widerstandswert jener Einheit.

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+.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, DARNATH LYSANDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

DARNATH LYSANDER

Er hebt seinem Sturmschild Bollwerk empor und schwingt Dorns Faust: Lysander wadet durch die feindlichen Reihen wie ein Schlachtschiff in stürmischer See. Jeder Hieb mit seinem Hammer zerschmettert blutig gleich mehrere Feinde und fegt viele weitere von den Beinen. All dies tut er mit ungerührter, grimmiger Miene, denn Lysanders Entschlossenheit ist unerschütterlich.



ANFÜHRER

- Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **TERMINATORSTURMTRUPP, TERMINATORTRUPP.**

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Darnath Lysander – EPISCHER HELD**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: **1 Dorns Faust.**

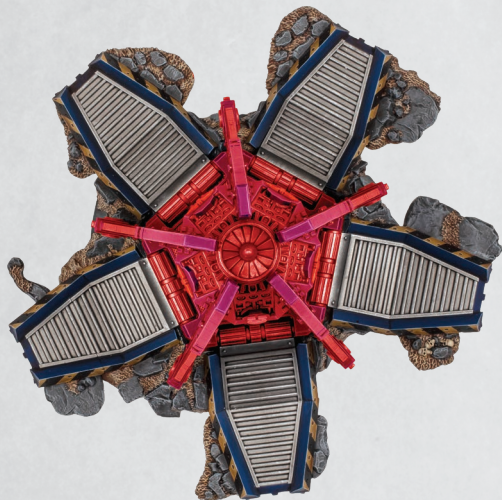
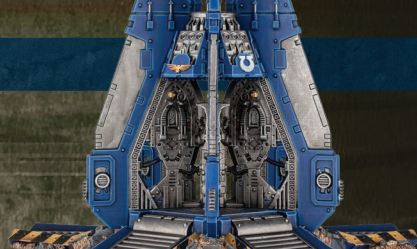
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, TERMINATOR, CAPTAIN, DARNATH LYSANDER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

LANDUNGSKAPSEL

B	W	RW	LP	MW	MK
-	7	3+	8	6+	0



Anmerkung: Die hervorgehobenen Bereiche dieses Modells sind die einzigen Teile, die als sein Rumpf gelten. Modelle können auf beliebigen Teilen dieses Modells, die nicht rot hervorgehoben sind, aufgestellt werden oder eine Bewegung darauf beenden. Wenn sich Modelle auf nicht hervorgehobenen Bereichen dieses Modells befinden und es zerstört wird, platziere jene Modelle so nahe wie möglich an ihrer ursprünglichen Position auf dem Schlachtfeld, nachdem du dieses Modell entfernt hast.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1, Schocktruppen

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Landungskapsel-Angriff: Dieses Modell muss die Schlacht in Reserve beginnen und kann unabhängig von etwaigen Missionsregeln im Schritt Verstärkungen deiner ersten, zweiten oder dritten Bewegungsphase aufgestellt werden. Alle Einheiten an Bord dieses Modells müssen sofort nachdem es auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde aussteigen und müssen weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden.

Kampfbereit aussteigen: Jedes Mal, wenn eine Einheit aus diesem Modell aussteigt, nachdem es auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, kommt jene Einheit in diesem Zug noch infrage, einen Angriff anzuzusagen.

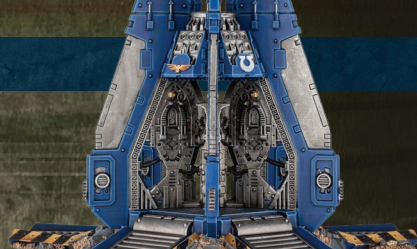
Landung abgeschlossen: Nachdem diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde und alle Einheiten an Bord ausgestiegen sind, können bis zum Ende der Schlacht keine Einheiten mehr in diesen **TRANSPORTER** einsteigen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, LANDUNGSKAPSEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES

LANDUNGSKAPSEL



EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Landungskapsel

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **CENTURION**-, **GRAVIS**-, **SPRUNGMODUL**-, **WULFEN**- oder **TERMINATOR**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, LANDUNGSKAPSEL



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES



SPACE MARINES

UPDATES & ERRATA

Seite 105 – Armeeregel Orden der Space Marines

Ergänze die folgenden Punkte:

- Wenn deine Armee mindestens eine **BLACK-TEMPLARS**-Einheit enthält, kann sie keine **ADEPTUS-ASTARTES-PSIONIKER**-Modelle und keine der folgenden Modelle enthalten, die nicht das Schlüsselwort **BLACK TEMPLARS** haben: **GLADIATOR LANCER**; **GLADIATOR REAPER**; **GLADIATOR VALIANT**; **IMPULSOR**; **REPULSOR**; **REPULSOR EXECUTIONER**.
- Wenn deine Armee mindestens eine **SPACE-WOLVES**-Einheit enthält, kann sie keine der folgenden Einheiten enthalten: **APOTHECARIUS**; **DEVASTOR-TRUPP**; **TAKTISCHER TRUPP**.

Füge eine neue Unterüberschrift und Gliederungspunkte hinzu:

„DEATHWATCH

- Deine Armee kann **ADEPTUS-ASTARTES-DEATHWATCH**-Einheiten enthalten, aber keine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten aus anderen Orden.
- Mit Ausnahme von **KILL TEAM CASSIUS** (siehe Legends: Agents of the Imperium) kann deine Armee keine **DEATHWATCH**-Einheiten der **AGENTEN DES IMPERIUMS** enthalten.
- Deine Armee kann keine der folgenden Einheiten enthalten: **STURMTRUPP**; **STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN**; **TRIKESCHWADRON**; **DEVASTORTRUPP**; **LAND SPEEDER STORM**; **RELIKT-TERMINATORTRUPP**; **SCOUTBIKESCHWADRON**; **SCOUTTRUPP**; **SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP**; **TAKTISCHER TRUPP**; **TERMINATORSTURMTRUPP**; **TERMINATORTRUPP**.

Seite 107 – Gladius-Einsatzverband, Gefechtsoption Feuersturm

Ändere das Ziel wie folgt:

„Eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde“

Seite 111 – Eisensturm-Speerspitze, Gefechtsoption Uralter Zorn

Ändere den Effekt wie folgt:

„Verbessere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase die Profilwerte Bewegung, **Widerstand**, **Moralwert** und Missionszielkontrollwert deines Modells um 1 und addiere bei jeder Attacke deines Modells 1 auf den Trefferwurf.“

Seite 112 – Verbesserung Schmiede der Schlacht

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, kannst du einmal pro Zug, nachdem du für ein Modell jener Einheit einen Treffer- oder Schutzwurf ausgeführt hast, das Ergebnis jenes Wurfs zu einer **unmodifizierten** 6 ändern.“

Seite 129 – Uriel Ventris, Fähigkeit Unorthodoxer Strategie

Ändere dies wie folgt:

„**Unorthodoxer Strategie (Aura)**: Jedes Mal, wenn dein Gegner eine Einheit seiner Armee als Ziel einer Gefechtsoption wählt und sich jene Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, erhöhe die Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP (dies ist nicht kumulativ mit anderen Regeln, die die BP-Kosten jener Gefechtsoption erhöhen würden).“

Seite 132 – Kor'sarro Khan, Anführer

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **INTERCESSOR-STURMTRUPP**, **KLINGENGARDETRUPP**, **HELDEN DER KOMPANIE**, **INTERCESSORTRUPP**, **PROTEKTORGARDETRUPP**, **TAKTISCHER TRUPP**.“

#Seite 134-138 – Riten der Schlacht

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Schlachtrunde kannst du eine Gefechtsoption mit einer Einheit mit dieser Fähigkeit in 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.“

Seite 135 – Captain in Gravis-Rüstung, Fernkampfwaffentabelle, Profil des Meisterhaften Schweren Boltgewehrs

Füge hinzu: **[STURM, SCHWER]**.

Seite 136 – Captain in Phobos-Rüstung, Fähigkeit Meister der Täuschung

Ändere dies wie folgt:

„**Meister der Täuschung**: Nachdem beide Spieler ihre Armeen **aufgestellt haben**, kannst du, wenn deine Armee mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit enthält, **bis zu drei befreundete ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE-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.“

Seite 138 – Captain mit Sprungmodul, Ausrüstungsoptionen

Füge hinzu:

„• Wenn dieses Modell mit Schwerer Boltpistole und Astartes-Kettenschwert ausgerüstet ist, kann es mit 1 Ehrenschild ausgerüstet sein. Die Schwere Boltpistole und das Astartes-Kettenschwert können nicht ersetzt werden.“

Seite 139, 140 – Lieutenant, Lieutenant in Externator-Rüstung, Lieutenant in Phobos-Rüstung, Abschnitt Anführer, 2. Absatz

Ändere dies wie folgt:

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

Seite 140 – Lieutenant in Externator-Rüstung, Meisterhafte Spezialbolt-pistole

Ändere den Durchschlagswert zu -1.

Page 152 – Helden der Kompanie, Schlüsselwörter

Ändere wie folgt:

„**SCHLÜSSELWÖRTER** – **ALLE MODELLE**: **INFANTERIE**, **GRANATEN**, **IMPERIUM**, **TACTICUS**, **HELDEN DER KOMPANIE** | **STANDARTENTRÄGER**: **STANDARTENTRÄGER**“

#Seite 153 – Intercessortrupp, Ausrüstungsoptionen

Ändere den zweiten Gliederungspunkt wie folgt:

„Die Handwaffe des Intercessor-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden.“

#Seite 162 – Aggessortrupp, Fähigkeit Nahbereichsverheerung

Ändere dies wie folgt:

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

Seite 175 – Desolatortrupp, Fähigkeiten, Zieloptiken

Ändere dies wie folgt:

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

Seite 183 – Land Raider Crusader, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **LAND RAIDER**.

Seite 184 – Land Raider Redeemer, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **LAND RAIDER**.

Seite 202 – Ordensbefehlsstab, Ehrenabzeichen Entschlossene Beschützer

Ändere dies wie folgt:

„Solange ein **CHARAKTERMODELL** diese Einheit anführt, **addiere 1 zum Widerstandswert der Modelle in jener Einheit**.“

F&A

F: Welche Kontingente gelten als Kontingente des Codex: Space Marines?

A: Jedes im Codex: Space Marines abgedruckte Kontingent sowie jedes Kontingent im Fraktionspaket der Space Marines.

F: Wenn ich das Kontingent Gladius-Einsatzverband benutze, muss dann eine Kampfdoktrin für meine Armee aktiv sein, damit ich die Gefechtsoption Anpassungsfähige Strategie einsetzen kann?

A: Nein.

F: Kann ein Plasma-Interfector seine Fähigkeit Für den Orden! einsetzen, wenn er durch etwas anderes als eine Attacke oder einen Risikotest zerstört wird?

A: Nein.

F: Kann ich die Fähigkeit Riten der Schlacht eines Captains mit der Einheit jenes Captains als Ziel einsetzen, auch wenn sich jene Einheit in der Reserve oder Strategischen Reserve befindet?

A: Ja.

F: Bleibt ein Missionszielmarker, den meine Armee mittels der Gefechtsoption Tödliche Beute sabotiert hat, sabotiert, auch wenn mein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende eines Zuges kontrolliert?

A: Ja. Allerdings ist seine Fähigkeit, tödliche Verwundungen zu verursachen, nicht aktiv, solange dein Gegner jenen Missionszielmarker kontrolliert.

F: Solange sich eine angeschlossene Einheit an Bord eines **TRANSPORTERS** befindet, profitieren Waffen, die jener **TRANSPORTER** mittels der Fähigkeit Feuerplattform abfeuert, von Fähigkeiten des angeschlossenen Anführers (z. B. von der Fähigkeit Taktische Präzision eines Lieutenants, die **[TÖDLICHE TREFFER]** verleiht)?

A: Nein. Durch Feuerplattform kann ein **TRANSPORTER** mit einer bestimmten Anzahl an Waffen ausgerüstet sein, mit denen seine Passagiere ausgerüstet sind (Grundregeln, Seite 17), doch weder ist der **TRANSPORTER** selbst Teil der angeschlossenen Einheit noch können transportierte Einheiten Fähigkeiten einsetzen (sofern nicht ausdrücklich angegeben).

F: Wenn eine angeschlossene Einheit als „Schwur des Augenblicks“-Ziel gewählt wird und jene Einheit aufhört, eine angeschlossene Einheit zu sein, hält der Effekt dann für die verbleibende Einheit an?

A: Ja. Siehe „Anhaltende Effekte“ in den Grundregel-Errata.

F: Kann eine Einheit an Bord eines **TRANSPORTERS** als „Schwur des Augenblicks“-Ziel gewählt werden?

A: Nein. Siehe den Abschnitt „Einsteigen“ auf Seite 17 der Grundregeln.

F: Kann eine Einheit in Reserve als „Schwur des Augenblicks“-Ziel gewählt werden?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit in Reserve eine Verbesserung einsetzen (gemäß allen Einschränkungen in den Regeln jener Verbesserung)?

A: Ja.

F: Wenn ich mehrere Impulsoren innerhalb von 6 Zoll um eine Einheit habe, die ich als Ziel einer Gefechtsoption wähle, wird dann jede ihrer Ausrüstungsfähigkeiten Orbitale Voxanlage ausgelöst?

A: Nein. Diese Fähigkeiten sind Aurafähigkeiten und wirken nicht kumulativ.

F: Wenn ich eine Gefechtsoption für eine Einheit innerhalb von 6 Zoll um einen Impulsor mit Orbitaler Voxanlage einsetze, dann aber nicht hoch genug würfle, um durch die Ausrüstung 1 BP zu erhalten, kann ich dann noch einmal einen W6 werfen, um zu versuchen, 1 BP zu erhalten, wenn dieselbe Einheit auch innerhalb von 6 Zoll um einen anderen Impulsor ist, der ebenfalls eine Orbitale Voxanlage hat?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit mehrfach von der Fähigkeit Astartes-Banner betroffen ist, wirkt dies dann kumulativ?

A: Ja.

F: Wenn ich für alle Fernkampfaffen eines Stormspeeder Thunderstrikes eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit wähle und die erste Waffe, mit der jenes Modell attackiert, mindestens einen Treffer erzielt, addiere ich dann bei den Attacken mit den restlichen Waffen des Modells 1 auf Verwundungswürfe?

A: Nein. Das Modell hat erst dann geschossen, wenn du die Attacken aller Waffen abgehandelt hast, mit denen das Modell in dieser Phase schießt (siehe „Geschossen“ im Regelkommentar).

F: Wenn die benutzten Missionsregeln besagen, dass Reserveeinheiten nicht in der ersten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen können (z. B. im Fall des Missionspakets Paria-Nexus), kann ich dann in der ersten Schlachtrunde meine Landungskapsel als Ziel der Gefechtsoption Blitzangriff wählen, wenn ich den zweiten Zug habe?

A: Nein.

F: Kann ich eine Einheit mit der Verbesserung Instinkt des Jägers in der ersten Schlachtrunde aus der Strategischen Reserve aufstellen?

A: Ja. Außerdem kannst du eine solche Einheit in der zweiten Schlachtrunde in der Aufstellungszone deines Gegners aufstellen.

F: Kann ich eine Einheit mit der Verbesserung Instinkt des Jägers in der ersten Schlachtrunde als Ziel der Gefechtsoption Blitzangriff wählen?

A: Ja.

F: Wenn ich mit einer Einheit meiner Armee Attacken ausführe, teile ich meine Attacken zwischen dem ersten „Schwur des Augenblicks“-Ziel (gewählt als Teil meiner Armeeregel) und dem zweiten „Schwur des Augenblicks“-Ziel (gewählt durch Roboute Guillimans Fähigkeit Meister der Schlacht) auf. Wenn ich das erste Ziel zerstöre, bevor ich meine Attacken gegen das zweite abhandle, kann ich dann bei den Attacken gegen das zweite Ziel Trefferwürfe wiederholen?

A: Nein. Erst wenn alle Attacken jener Einheit abgehandelt wurden, wird das zweite „Schwur des Augenblicks“-Ziel aktiv.