



# DEATHWATCH

## FRAKTIONSPAKET VERSION 1.2

Auf den folgenden Seiten findest du Index-Regeln für deine Fraktion sowie weitere Regeln und Klarstellungen, 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?

- Aktualisierung der Schlüsselwörter auf dem Datenblatt des Decimus-Kill-Teams

### INHALT

<b>Index: Deathwatch</b> .....	<b>2</b>
<b>F&amp;A und Errata</b> .....	<b>29</b>

# DEATHWATCH

---

## ARMEEREGEL

Die Deathwatch operiert von verborgenen Stationen in geheimen Watch-Festungen aus und schickt handverlesene Teams, um Xenosbedrohungen auszulöschen, wo immer sie aufkommen mögen. Jeder übermenschliche Krieger der Deathwatch ist ein Veteran zahlloser Schlachten und wurde aus seinem Ursprungsorden für die Lange Wacht gegen die Gefahr der Xenos eingezogen.

### KILL TEAMS

Da sich die Deathwatch einer großen Bandbreite an Missionen und Feinden gegenüberstellt, bilden ihre Krieger äußerst anpassungsfähige und effektive Kill Teams, die sehr unterschiedliche Rüstungen und Waffen zu einem größeren Ganzen kombinieren.

Bei jeder Attacke gegen eine **KILL-TEAM**-Einheit deiner Armee, die Modelle mit verschiedenen Widerstandswerten enthält, verwende, bis die attackierende Einheit ihre Attacken abgehandelt hat, den Widerstandswert der Mehrheit der Modelle jener Einheit, wenn du bestimmst, welches Ergebnis für eine erfolgreiche Verwundung notwendig ist. Wenn zwei oder mehr Widerstandswerte gleich häufig im Sinne der Mehrheit vorkommen, verwende den höchsten jener Widerstandswerte.

Wenn du bestimmst, welche Modelle in ein **TRANSPORTER**-Modell einsteigen können, unterliegen **KILL-TEAM**-Modelle den normalen Einschränkungen auf dem Datenblatt jenes **TRANSPORTER**-Modells.



# DEATHWATCH – SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND

## KONTINGENTSREGEL

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

### EINSCHRÄNKUNGEN

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

### MISSIONSTAKTIKEN

*Strategische Daten, die über Jahrtausende hinweg zusammengetragen wurden, sowie ihre hart verdiente Kampferfahrung haben die Deathwatch die ultimativen Taktiken gegen jeden erdenklichen Feind gelehrt.*

Zu Beginn deiner Befehlsphase kannst du eine der unten aufgeführten Missionstaktiken wählen. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene Missionstaktik aktiv und ihre Effekte betreffen alle Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit. Jede Missionstaktik kann nur einmal pro Schlacht gewählt werden.

#### FUROR-TAKTIK

*Wenn die feindlichen Horden näherrücken, wird die Deathwatch sich darauf konzentrieren, das Zentrum ihrer Linien zu zerstören. Indem sie nicht auf chirurgische Präzision setzen, sondern auf wahllose Vernichtung, reißen die Space Marines der feindlichen Armee das Herz heraus.*

Solange diese Missionstaktik aktiv ist, haben Waffen, mit denen **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

#### MALLEUS-TAKTIK

*Wenn die Kolosse des Krieges auf sie zuwalzen, wird die Deathwatch die Malleus-Taktik anwenden. Selbst das größte Ungeheuer hat eine Schwachstelle. In den Archiven der Deathwatch sind sie alle benannt.*

Solange diese Missionstaktik aktiv ist, haben Waffen, mit denen **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten deiner Armee ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

#### PURGATUS-TAKTIK

*Indem die Deathwatch in die Purgatus-Taktik übergeht, konzentriert sie sich mit tödlicher Zielgenauigkeit auf die Befehlshaber der feindlichen Armee und erlegt sie einen nach dem anderen mit gnadenlosen Kopfschüssen oder Dolchstößen.*

Solange dieses Missionstaktik aktiv ist, hat jede Attacke eines Modells einer **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee bei einem kritischen Treffer die Fähigkeit [PRÄZISION].



# DEATHWATCH – SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND

## GEFECHTSOPTIONEN

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



### RÜSTUNG DER VERACHTUNG

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – KAMPFTAKTIK

*Die Kriegslust und der übermenschliche Körperbau der Krieger des Adeptus Astartes macht sie zu furchterregenden 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 jener attackierenden Einheit gewählt wurde

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



1 BP



### ADAPTIVE TAKTIKEN

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

*Nur ein wahrlich anpassungsfähiger Stil der Kriegsführung ermöglicht der taktisch genialen Deathwatch, ihre vielen Xenos-Feinde wieder und wieder zu übertrumpfen.*

**WANN:** In deiner Befehlsphase

**ZIEL:** Bis zu zwei **KILL-TEAM**-Einheiten deiner Armee oder eine andere **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee.

**EFFEKT:** Wähle für jede Einheit, die Ziel dieser Gefechtsoption ist, die Furor-Taktik, Malleus-Taktik oder Purgatus-Taktik. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene Missionstaktik für jene Einheit anstelle der Missionstaktik aktiv, die für deine Armee aktiv ist.

1 BP



### HÖLLENFEUER-MUNITION

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – AUSTRÜSTUNG

*Höllengefeuer-Munition trinkt das Ziel in aggressiver Säure, die für organisches Leben absolut tödlich ist.*

**WANN:** Deine Fernkampfphase

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

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfaffen (ausgenommen Verheerend verwundende Waffen), mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeiten **[ANTI-INFANTRIE 2+]** und **[ANTI-MONSTER 5+]**.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst keine Einheit als Ziel für diese Gefechtsoption wählen, die in dieser Phase bereits Ziel der Gefechtsoption Kraken-Munition oder Drachenfeuer-Munition war.

1 BP



### KRAKEN-MUNITION

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – AUSTRÜSTUNG

*Kraken-Penetratorgeschosse sind um einen Adamantiumkern aufgebaut und nutzen verbessertes Treibgas, um die dickste Panzerung zu durchschlagen.*

**WANN:** Deine Fernkampfphase

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

**EFFEKT:** Verbessere bis zum Ende der Phase den Durchschlagswert von Fernkampfaffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, um 1, und verbessere den Reichweitenwert jener Waffen um 6".

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst keine Einheit als Ziel für diese Gefechtsoption wählen, die in dieser Phase bereits Ziel der Gefechtsoption Drachenfeuer-Munition oder Höllengefeuer-Munition war.

1 BP



# DEATHWATCH – SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND

## GEFECHTSOPTIONEN

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



### DRACHENFEUER-MUNITION

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – AUSRÜSTUNG

*Drachenfeuer-Munition explodiert kurz vor dem Zielkontakt und überschüttet den Feind mit siedendem Gas und Feuer.*

1 BP

**WANN:** Deine Fernkampfphase

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

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben Fernkampfaffen, mit denen Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeiten [Sturm] und [Deckung ignorieren].

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst keine Einheit als Ziel für diese Gefechtsoption wählen, die in dieser Phase bereits Ziel der Gefechtsoption Kraken-Munition oder Höllenfeuer-Munition war.



### KURZSTRECKEN-TELEPORTATION

SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND – STRATEGISCHE LIST

*Kurzstrecken-Teleportation basiert auf seltener und gefährlicher Technik und wird von der Deathwatch nur unter extremen Bedingungen eingesetzt.*

1 BP

**WANN:** Ende der Nahkampfphase deines Gegners

**ZIEL:** Bis zu zwei **KILL-TEAM**-Einheiten deiner Armee oder eine andere **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befinden.

**EFFEKT:** Entferne jene Einheiten vom Schlachtfeld und versetze sie in Strategische Reserve. Bis zum Ende deiner nächsten Bewegungsphase haben Modelle jener Einheiten, die die Fähigkeit Schocktruppen nicht haben, die Fähigkeit Schocktruppen.



# DEATHWATCH – SCHWARZSPEER-EINSATZVERBAND

## VERBESSERUNGEN

Wenn du die Kontingentsregel Schwarzspeer-Einsatzverband verwendest, kannst du die folgenden Schwarzspeer-Einsatzverband-Verbesserungen einsetzen.

### GEHEIMNISRÄUBER

*Der Geheimnisräuber ist eine Klinge, deren Maschinengeist von unstillbarem Wissensdurst getrieben ist. Er hat den Lebenssaft zahlreicher Xenospezies gekostet und diese Flüssigkeit durch autosanktioniere Sanguinationsleitungen absorbiert, um sie anschließend in einem verzweigten Netz aus Logicumkernen in seinem Inneren zu entschlüsseln. Die biologischen Geheimnisse mancher Xenospezies wurden so offenbart und erlauben der Klinge, ihr Kraftfeld anzupassen, um besser durch die Chitinpanzierung ihrer Beute zu stoßen, fremdartige Organe zu durchtrennen und Nervensysteme ausglühen zu lassen.*

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Verbessere die Werte Stärke, Schaden und Durchschlag der Nahkampfwaffen des Trägers um 1. Wenn am Ende der Nahkampfphase in dieser Phase mindestens ein Modell durch eine Nahkampfattacke des Trägers zerstört wurde, verbessere stattdessen bis zum Ende der Schlacht die Werte Stärke, Schaden und Durchschlag der Nahkampfwaffen des Trägers um 2.

### DER BEINERNE SCHLÜSSEL

*Man sagt, der uralte Beinerne Schlüssel ist der mächtigste seiner Art. Üblicherweise mögen solche Geräte aus geweihtem Platin gefertigt werden, doch der Beinerne Schlüssel besteht aus Hand- und Fingerknochen gefallener Helden der Imperial Fists, die dereinst in der Horus-Häresie kämpften. Der Schlüssel wurde mit übermenschlicher Sorgfalt geschnitzt und mit Maschinengeistern jenes vergangenen Zeitalters durchwirkt; dem Träger kann kein Tor Einlass verwehren und keine Xenos-Maschine hält seiner Wut stand.*

Nur für ein **WATCH-MEISTER**- oder **TECHMARINE**-Modell. Wähle zu Beginn der Fernkampfphase deines Gegners eine für den Träger sichtbare feindliche **FAHRZEUG**-Einheit (ausgenommen **TITANISCHE** Einheiten) innerhalb von 12 Zoll. Jene Einheit muss einen Moralwerttest ausführen. Wird jener Test bestanden, ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab. Misslingt jener Test, kommt jene Einheit in dieser Phase nicht zum Schießen infrage.

### DER ENGELSCHOR

*Der Engelschor wurde entwickelt, um die Deathwatch bis an die Grenze der Territorien ihrer fremdartigen Feinde zu tragen. Dieses Gerät ist in ein Reliquiar eingebettet und singt mit den Stimmen von hundert elektronischen Cherubim zu den Augurien der Krieger, ein derart starker Ruf, dass er die Rechtschaffenen aus jeder noch so tiefen Finsternis an diesen Ort lockt.*

Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Modelle der Einheit des Trägers haben die Fähigkeit **Schocktruppen**. Außerdem kannst du die Gefechtsoption **Blitzangriff** für 0 BP mit der Einheit des Trägers als Ziel einsetzen.

### FOLIANT DER EKTOKLADEN

*In diesem in fremdartigem Leder gebundenen Buch stehen die unglaublichsten Wahrheiten, die die Deathwatch über ihre Feinde in Erfahrung gebracht hat, ob Xenos oder deren Bündnispartner. Gelegentlich hat solches Wissen nicht nur den Wächter des Buches gerettet, sondern ganze Planeten.*

Nur für ein **WATCH-MEISTER**- oder **CAPTAIN**-Modell. Einmal pro Spiel kann der Träger diese Verbesserung einsetzen, nachdem du dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel gewählt hast. Wenn er dies tut, wähle ein zweites „Schwur des Augenblicks“-Ziel.

**Anmerkung:** Das bedeutet, dass du bei jeder Attacke eines Modells mit der Fähigkeit Schwur des Augenblicks gegen jedes deiner „Schwur des Augenblicks“-Ziele den Trefferwurf wiederholen kannst.





# WATCH-MEISTER

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

4+ RETTUNGSWURF



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Wachtspeer	24"	2	2+	4	-1	2
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Wachtspeer [LANZE]	Nahkampf	6	2+	6	-2	W3

## FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Strategiekennnisse:** Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, zum Schießen und zum Ansagen eines Angriffes infrage.

**Watch-Meister:** Einmal pro Schlachtrunde kann eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit sie einsetzen, wenn sie als Ziel für eine Gefechtsoption gewählt wird. Wenn sie dies tut, reduziere die BP-Kosten für jenen Einsatz jener Gefechtsoption um 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WATCH-MEISTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# WATCH-MEISTER

Jeder Watch-Meister ist einer der besten Xenosjäger der Galaxis und Herrscher über eine der wachsamten Festungen des Ordens. Diese Anführer verfügen über strategisches und mystisches Wissen, das sie über Jahrhunderte im Kampf gegen die grauenhaften Feinde der Menschheit verdient haben. Im Kampf vernichten sie den Xenos mit knisternder Schneide und maßgefertigten Geschossen ihrer Wachtspeere.



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Watch-Meister

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Wachtspeer

## ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- DEATHWATCH-VETERANEN
- FORTIS-KILL-TEAM

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WATCH-MEISTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# WATCH-CAPTAIN ARTEMIS

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



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Infernus Extremis [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	-1	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2

## FÄHIGKEITEN

**GRUNDREGELN:** Verletzungen ignorieren 6+, Anführer

**FRAKTION:** Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

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

**Unaufhaltbarer Champion:** Wenn dieses Modell zum ersten Mal zerstört wird, wirf am Ende der Phase einen W6. Stelle dieses Modell bei 2+ mit 1 verbleibenden Lebenspunkt wieder auf dem Schlachtfeld auf, so nahe wie möglich an dem Ort, wo es zerstört wurde und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten.

**SCHLÜSSELWÖRTER:** INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WATCH-CAPTAIN ARTEMIS



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:** ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

## WATCH-CAPTAIN ARTEMIS

Der geborene Überlebenskünstler Artemis stammt von einer Urzeitwelt und gehörte einst dem morbiden Orden der Mortifactors an. Er führt nun eine Watch-Kompanie von Talasa Primus. Er ist dafür bekannt, Xenos-Listen förmlich riechen zu können. Seine Antwort darauf ist stets Gewalt, die er mit seinem Schwert, der mutagenen Säure aus Infernus Extremis oder einer temporalverzerrenden Stasisgranate austeilt.



### AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

### EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Watch-Captain Artemis

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Infernus Extremis;  
Meisterhafter Energiewaffe.

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- DEATHWATCH-VETERANEN
- FORTIS-KILL-TEAM

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GRANATEN, IMPERIUM, CAPTAIN, WATCH-CAPTAIN ARTEMIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DEATHWATCH-VETERANEN

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Deathwatch-Schrotflinte [STURM]	24"	2	3+	4	0	2
Kombiwaffe [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	-1	1
Schrapnellkanone [EXPLOSIV, SCHWER, SCHNELLFEUER W3]	18"	W3	4+	7	-1	2
➤ Schwere Infernus-Bolter – Schwere Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
➤ Schwere Infernus-Bolter – Schwere Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Stalker-Schema-Bolter [SCHWER, PRÄZISION]	24"	1	3+	4	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Deathwatch-Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	10	-2	3
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	5	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Schwarzschildklingen [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	4	3+	5	-2	1
Xenos-Phasenklänge [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM, DEATHWATCH-VETERANEN

## FÄHIGKEITEN

**FRAKTION:** Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Tod dem Xenos:** Wiederhole bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn das Ziel jener Attacke nicht das Schlüsselwort **IMPERIUM** oder **CHAOS** hat, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

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



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:** ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DEATHWATCH-VETERANEN

Die Fähigkeiten der Deathwatch-Veteranen wurden über Jahrzehnte und manchmal gar Jahrhunderte hinweg in ihren einstigen Orden geformt. Während der langen Wacht gegen ungezählte Xenos-Spezies lernt jeder Veteran, sich bestmöglich auszurüsten, um auf der vor ihm liegenden Mission hilfreich zu sein. Einheiten dieser Krieger tragen ein vielfältiges Arsenal zur Zerstörung des Feindes.



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können die Bolter und Energiewaffen von bis zu 2 Modellen je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Bolter, 1 Astartes-Schild und 1 Handwaffe
  - 1 Energiewaffe und 1 Astartes-Schild
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können die Bolter und Energiewaffen von bis zu 2 Modellen durch 1 Deathwatch-Energiehammer ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Bolter und Energiewaffe von 1 Modell durch 1 Stalker-Schema-Bolter und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können die Bolter und Energiewaffen von bis zu 2 Modellen durch 1 Deathwatch-Schrotflinte und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Bolter und Energiewaffe von 1 Modell durch 1 Schrapnellkanone und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit können Bolter und Energiewaffe von 1 Modell durch 1 Schwere Infernus-Bolter und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Der Bolter und die Energiewaffe von 1 Modell können durch 1 Schwarzschildklinge ersetzt werden.
- Die Energiewaffe des Watch-Sergeants kann durch 1 Xenos-Phasenklinge ersetzt werden.
- Der Bolter des Watch-Sergeants kann durch 1 Kombi-Waffe ersetzt werden.

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Watch-Sergeant
- 4-9 Deathwatch-Veteranen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolter; Energiewaffe.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **PROTEKTORGARDETRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM, DEATHWATCH-VETERANEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DEATHWATCH-TERMINATORTRUPP

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

4+

RETTUNGSWURF



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Cyclone-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	36"	2W6	3+	4	0	1
▶	Cyclone-Raketenwerfer – Spreng	36"	2	3+	9	-2	W6
▶	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	3+	7	-2	1
▶	Plasmakanone – Überladen [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLEFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Sturmkanoone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	6	3+	6	0	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, KILL TEAM, DEATHWATCH-TERMINATORTRUPP

## FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Terminatus-Angriff:** Du kannst Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen. Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit einen Erschütterungstest ausführen. Wenn jene feindliche Einheit nicht das Schlüsselwort **IMPERIUM** oder **CHAOS** hat, ziehe 1 von jenem Test ab.

**Teleportpeilsender:** Zu Beginn der Schlacht kannst du einen Teleportpeilsendermarker dieser Einheit 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 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.

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

**Sturmschild:** Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 4.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH



# DEATHWATCH-TERMINATORTRUPP

Die unverwundlichen Krieger, denen die Ehre erwiesen wird, mächtige Terminatorrüstungen zu tragen, sind für ihre Brüder ein schlichtweg inspirierender Anblick. Deathwatch-Terminatoren tragen die stärksten Nahkampfwaffen und verfügen über Kraft und Widerstandsfähigkeit, um ihre vernichtende Feuerkraft in die tiefsten Tiefen verborgener Xenosnistenstätten zu tragen.



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Sturmbolter von bis zu 3 Deathwatch-Terminatoren können je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Sturmkanone
  - 1 Schwere Flammenwerfer
  - 1 Plasmakanone
  - 1 Cyclone-Raketenwerfer und 1 Sturmbolter (der Sturmbolter dieses Modells kann nicht ersetzt werden)
- Die Energiefaust und Sturmbolter beliebiger Modelle können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Sturmbolter und 1 Energiewaffe
  - 1 Sturmbolter und 1 Kettenfaust
  - 1 Energiehammer und 1 Sturmschild
  - 1 Energieklauenpaar

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Deathwatch-Terminator-Sergeant
- 4-9 Deathwatch-Terminatoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Energiefaust; Sturmbolter.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem **TERMINATORTRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, TERMINATOR, KILL TEAM, DEATHWATCH-TERMINATORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# CORVUS BLACKSTAR

B	W	RW	LP	MW	MK
20+''	10	3+	14	6+	0



## 🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Blackstar-Raketenwerfer [EXPLOSIV]	30''	W6+1	3+	5	0	1
Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 6, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	4	0	1
Sturmschlag-Raketenwerfer	48''	1	3+	10	-2	3
Zwillingslaserkanone [SYNCHRONISIERT]	48''	1	3+	12	-3	W6+1
Zwillingssturmkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SYNCHRONISIERT]	24''	6	3+	6	0	1

## ⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

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

## FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6, Schwebler, Tarnung**

FRAKTION: **Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks**

**Blackstar-Bündelwerfer:** Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung beendet, kannst du eine feindliche Einheit wählen, über die es sich während jener Bewegung bewegt hat, und sechs W6 werfen: für jede 5+ erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung.

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

**Auspex-System:** Fernkampfswaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist, haben die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].

**Infernum-Halowerfer:** Der Träger hat das Schlüsselwort **RAUCH**.

## 👤 BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

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

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, TRANSPORTER, CORVUS BLACKSTAR**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
**ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH**

# CORVUS BLACKSTAR

*Corvus Blackstars sind schlanke Tarnkappenflugzeuge, die Kill Teams in schwer umkämpfte Landungszone oder ins Herz von Xenosbastionen tragen. Der Blackstar sichert die Luftüberlegenheit mit seiner Raketensternfeuer und säubert das Landegebiet, bevor er in den Schwebemodus überwechselt und seine Ladung aus tödlichen Elitekrieger absetzt.*



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Zwillingsturmkanone dieses Modells kann durch 1 Zwillingslaserkanone ersetzt werden.
- Die 2 Blackstar-Raketenwerfer dieses Modells können durch 2 Sturmschlag-Raketenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Hurricane-Bolter ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
  - 1 Auspex-System
  - 1 Infernum-Halowerfer

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Corvus Blackstar

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Blackstar-Raketenwerfern; Zwillingsturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

## TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE- oder KILL-TEAM-Modellen. Jedes SPRUNGMODUL-, GRAVIS- oder TERMINATOR-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein und jedes CENTURION-Modell nimmt den Platz von 3 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, IMPERIUM, TRANSPORTER, CORVUS BLACKSTAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# KRALLENSCHLAG-KILL-TEAM

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	3+	2	6+	1
10"	6	3+	3	6+	1

KILL-TEAM-SERGEANT MIT SPRUNGMODUL UND  
KILL-TEAM-INTERCESSOREN MIT SPRUNGMODULEN

SCHWERE KILL-TEAM-INTERCESSOREN MIT SPRUNG-  
MODULEN

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Angriffsbolter [STURM, PISTOLE, TREFFERHAGEL 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	3+	5	-1	2
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Plasma-Exterminatoren – Standard [STURM, PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	7	-2	2
Plasma-Exterminatoren – Überladung [STURM, RISKANT, PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	18"	2	3+	8	-3	3
Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM,  
KRALLENSCHLAG-KILL-TEAM

## FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Krallenschlag-Doktrinen:** Jedes Mal, wenn diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, gilt bis zum Ende des Zuges:

- Verbessere den Durchschlagswert von Waffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, um 1.
- Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [LANZE].



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# KRALLENSCHLAG-KILL-TEAM

Die Ordensbrüder der Krallenschlag-Kill-Teams springen aus Landungsschiffen ab oder überqueren das Kriegsgebiet in weiten Sprüngen, um mit plötzlichen wie verheerenden Angriffen über ihre Beute herzufallen. Kreisende Kettenschwerter und vernichtende Kurzstreckenbewaffnung helfen ihnen, ihr Ziel schnell zu vernichten und mit brüllenden Sprungmodulen auf der Suche nach neuen Opfern davanzubrausen.

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Schwere Boltpistole des Kill-Team-Sergeants mit Sprungmodul kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Flammenpistole
  - 1 Plasmapistole
- Das Astartes-Kettenschwert des Kill-Team-Sergeants mit Sprungmodul kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Energief Faust
  - 1 Energiewaffe
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Schwere Boltpistole von 1 Modell durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Die Angriffsbolter beliebiger Modelle können durch je 1 Plasma-Exterminator ersetzt werden.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

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

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG (MAXIMAL 10 MODELLE)

- 1 Kill-Team-Sergeant mit Sprungmodul
- 2-9 Kill-Team-Intercessoren mit Sprungmodulen
- 0-5 Schwere Kill-Team-Intercessoren mit Sprungmodulen

Der Kill-Team-Sergeant mit Sprungmodul ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.

Jeder Kill-Team-Intercessor mit Sprungmodul ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.

Jeder Schwere Kill-Team-Intercessor mit Sprungmodul ist ausgerüstet mit: Angriffsboltern; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, FLIEGEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM, KRALLENSCHLAG-KILL-TEAM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# FORTIS-KILL-TEAM

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Deathwatch-Boltgewehr [STURM, SCHWER, TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	5	-2	1
Kastellanwerfer [EXPLOSIV, INDIKTES FEUER]	36"	W3	3+	4	0	1
Minax-Fragmentraketenwerfer [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6+1	4+	5	0	1
▶ Plasmabrenner – Standard [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	7	-2	1
▶ Plasmabrenner – Überladung [STURM, RISKANT, SCHWER]	24"	2	3+	8	-3	2
Pyroblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	0	1
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

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

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KILL TEAM, FORTIS-KILL-TEAM

## FÄHIGKEITEN

**FRAKTION:** Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Fortis-Doktrinen:** Addiere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine Einheit unter Sollstärke 1 zum Trefferwurf. Wenn jene Attacke eine Einheit unter halber Sollstärke zum Ziel hat, addiere stattdessen 1 zum Trefferwurf und 1 zum Verwundungswurf.



**FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:** ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# FORTIS-KILL-TEAM

Fortis-Kill-Teams, basierend auf dem ursprünglichen Konzept von Watch-Meister Mordelai, sind beispielhaft für die überragende Anpassungsfähigkeit der Typ-X-Tacticus-Variante der Servorüstung, da sie mühelos mächtige Feuerkraft mit einer Reihe Nahunterstützungswaffen verbinden.



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Deathwatch-Boltgewehr des Kill-Team-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Astartes-Kettenschwert
  - 1 Flammenpistole\*
  - 1 Plasmapistole\*
  - 1 Energiewaffe
- Die Handwaffe des Kill-Team-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Astartes-Kettenschwert
  - 1 Energief Faust
  - 1 Energiewaffe
  - 1 Energiehammer
- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann 1 Modell, das mit einem Deathwatch-Boltgewehr ausgerüstet ist, mit 1 Astartes-Granatwerfer ausgerüstet sein.
- Die Bolt pistole von 1 Modell, das mit einem Plasmabrenner ausgerüstet ist, kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden\*.
- Der Minax-Fragmentraketenwerfer von 1 Modell kann durch 1 Vengorwerfer ersetzt werden\*.
- Die Minax-Fragmentraketenwerfer beliebiger Modelle können durch je 1 Minax-Sprengraketenwerfer ersetzt werden\*.

*\*Das Profil dieser Waffe findest du auf der Deathwatch-Rüstungskammerkarte.*

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem **INTERCESSORTRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG (MAXIMAL 10 MODELLE)

- 1 Kill-Team-Sergeant
- 2-9 Kill-Team-Intercessoren
- 0-4 Kill-Team-Intercessoren mit Plasmabrennern
- 0-4 Kill-Team-Intercessoren mit Schweren Bolt pistolen
- 0-4 Kill-Team-Intercessoren mit Pyroblastern
- 0-2 Kill-Team-Intercessoren mit Minax-Sprengraketenwerfern

Der Kill-Team-Sergeant und jeder Kill-Team-Intercessor ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Deathwatch-Boltgewehr; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Intercessor mit Plasmabrenner ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Plasmabrenner; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Intercessor mit Schwerer Bolt pistole ist ausgerüstet mit: Schwerer Bolt pistole; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Intercessor mit Pyroblaster ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Pyroblaster; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Intercessor mit Minax-Fragmentraketenwerfer ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Kastellanwerfer; Minax-Fragmentraketenwerfer; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, KILL TEAM, FORTIS-KILL-TEAM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# INDOMITOR-KILL-TEAM

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



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammensturmfauste [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6+1	-	4	0	1
Fragmentsturm-Granatwerfer [EXPLOSIV]	18"	W6	3+	4	0	1
Melergewehr [SCHWER, MELTER 2]	18"	1	3+	9	-4	W6
Multimelter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
Schnellfeuer-Boltsturmfauste [SYNCHRONISIERT]	18"	3	3+	4	0	1
Schwerer Deathwatch-Bolter [STURM, SCHWER, TÖDLICHE TREFFER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-2	3
Schweres Deathwatch-Boltgewehr [STURM, SCHWER, TÖDLICHE TREFFER]	30"	2	3+	5	-2	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaustpaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	3	3+	8	-2	2
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

## FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Indomitor-Doktrinen:** Addiere bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel und bei jeder Nahkampfatacke eines Modells dieser Einheit in einem Zug, in dem sie eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, 2 auf den Stärkewert.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, KILL TEAM, INDOMITOR-KILL-TEAM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# INDOMITOR-KILL-TEAM

*Indomitor-Kill-Teams setzen sich aus Kriegeren in der schwereren Gravis-Variante der Typ-X-Servorüstung zusammen und bilden mobile Bollwerke, die eine Feuerkraft wie eine Kampfpanzerschwadron aufbringen. Angesichts dieser Macht fallen vor ihnen gleichermaßen Horden wie monströse Bestien.*



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann das Schwere Deathwatch-Boltgewehr von 1 Modell durch 1 Schweren Deathwatch-Bolter ersetzt werden.
- Das Meltergewehr von 1 Modell kann durch 1 Multimeter ersetzt werden.
- Die Flammensturmfauste beliebiger Modelle können durch 1 Boltsturmfauste und 1 Fragmentsturmgranatwerfer ersetzt werden.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **SCHWEREN INTERCESSOR-TRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG (MAXIMAL 10 MODELLE)

- 3-10 Schwere Kill-Team-Intercessoren
- 0-3 Schwere Kill-Team-Intercessoren mit Energiefäusten
- 0-3 Schwere Kill-Team-Intercessoren mit Meltergewehren

Jeder Schwere Kill-Team-Intercessor ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Schwerem Deathwatch-Boltgewehr; Handwaffe.

Jeder Schwere Kill-Team-Intercessor mit Energiefäusten ist ausgerüstet mit: Flammensturmfausten; Energiefaustpaar.

Jeder Schwere Kill-Team-Intercessor mit Meltergewehr ist ausgerüstet mit: Boltpistolet; Meltergewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, IMPERIUM, GRAVIS, KILL TEAM, INDOMITOR-KILL-TEAM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# SPECTRUS-KILL-TEAM

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



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Anstifter-Boltkarabiner [SCHWER]	24"	1	3+	4	-2	2
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Bolt-Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	3+	5	-2	3
Deathwatch-Boltkarabiner [TÖDLICHE TREFFER, PRÄZISION]	24"	2	3+	5	-1	1
Deathwatch-Occulus-Boltkarabiner [STURM, DECKUNG IGNORIEREN, TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	5	-1	1
Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner [SCHWER, TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	5	-1	1
Präzisionslaser [SCHWER]	36"	1	3+	9	-3	W6
Spezialboltpistole [PISTOLE, PRÄZISION]	12"	1	3+	4	-1	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, KILL TEAM, SPECTRUS-KILL-TEAM



## FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Infiltratoren, Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks**

**Spectrus-Doktrinen:** Wenn sich diese Einheit am Ende des Zuges deines Gegners weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt befindet, kannst du diese Einheit vom Schlachtfeld entfernen und in strategische Reserve versetzen.

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

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

**Infiltrator-Voxanlage:** Wirf jedes Mal einen W6, wenn du eine Gefechtsoption mit der Einheit des Trägers als Ziel einsetzt: bei 5+ erhältst du 1 BP.

**Anstifter-Boltkarabiner:** Nachdem die Einheit des Trägers in deiner Fernkampfphase geschossen hat, kann sie eine normale Bewegung ausführen. Wenn sie dies tut, kommt diese Einheit bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusetzen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
**ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH**

# SPECTRUS-KILL-TEAM

*Spectrus-Kill-Teams sind finstere Gesellen, die in aller Stille und fast unsichtbar agieren. Sie bringen den lautlosen Tod, ob aus der Nähe oder über weite Entfernungen. In eng anliegender Typ-X-Phobosrüstung spezialisieren sie sich auf die Schlachtfeldkontrolle und die Destabilisierung des Feindes.*



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- 1 Modell, das mit einem Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner ausgerüstet ist, kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
  - 1 Helix-Handschuh
  - 1 Infiltrator-Voxanlage
- Das Bolt-Scharfschützengewehr von 1 Modell kann durch 1 Anstifter-Boltkarabiner ersetzt werden.
- Das Bolt-Scharfschützengewehr beliebiger Modelle kann durch 1 Präzisionslaser ersetzt werden.
- Das Kampfmesser beliebiger Modelle kann durch 1 Deathwatch-Boltkarabiner und 1 Handwaffe ersetzt werden.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit **Anführer** einem **INFILTRATORTRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

Wenn im Schritt **Schlachtfeldformation** festlegen ein Anführer an diese Einheit angeschlossen wird, erhält jener Anführer die Fähigkeiten **Infiltratoren** und **Kundschafter 6 Zoll**.

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG (MAXIMAL 10 MODELLE)

- 3-10 Kill-Team-Infiltratoren
- 0-3 Kill-Team-Infiltratoren mit Bolt-Scharfschützengewehren
- 0-4 Kill-Team-Infiltratoren mit Deathwatch-Occulus-Boltkarabinern
- 0-4 Kill-Team-Infiltratoren mit Kampfmessern

Jeder Kill-Team-Infiltrator ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Infiltrator mit Bolt-Scharfschützengewehr ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolt-Scharfschützengewehr; Handwaffe.

Jeder Kill-Team-Infiltrator mit Deathwatch-Occulus-Boltkarabiner ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Deathwatch-Occulus-Boltkarabiner; Kampfmesserpaar.

Jeder Kill-Team-Infiltrator mit Kampfmesser ist ausgerüstet mit: Spezialboltpistole; Kampfmesser.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, RAUCH, GRANATEN, IMPERIUM, PHOBOS, KILL TEAM, SPECTRUS-KILL-TEAM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DECIMUS-KILL-TEAM

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

KILL-TEAM-SERGEANT,  
DEATHWATCH-VETERAN

GRAVIS-VETERAN



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Astartes-Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
➤	Astartes-Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
➤	Boltpistole [TÖDLICHE TREFFER, PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
➤	Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner [SCHWER, TÖDLICHE TREFFER]	24"	2	3+	5	-1	1
➤	Höllenturm-Boltgewehr [STURM, SCHWER, TÖDLICHE TREFFER]	30"	2	3+	5	-2	2
➤	Plasmabrenner – Standard [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	7	-2	1
➤	Plasmabrenner – Überladung [STURM, RISKANT, SCHWER]	24"	2	3+	8	-3	2
➤	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
➤	Schrapnellkanone [EXPLOSIV, SCHWER, TÖDLICHE TREFFER, SCHARF, SCHNELLFEUER W3]	18"	W3	3+	7	-2	2
➤	Schwerer Infernus-Bolter – Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-2	3
➤	Schwerer Infernus-Bolter – Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
➤	Spezialboltpistole [PISTOLE, PRÄZISION, TÖDLICHE TREFFER]	18"	1	3+	4	-1	1
➤	Stalker-Boltgewehr [SCHWER, TÖDLICHE TREFFER, PRÄZISION]	30"	2	3+	5	-2	2

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤	Energiewaffe [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	4	3+	5	-2	2
➤	Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
➤	Kampfmesser [PRÄZISION]	Nahkampf	4	3+	4	-1	1
➤	Schwerer Energiehammer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	3	4+	10	-2	3
➤	Xenos-Phasenklinge [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	4	3+	5	-2	1

## FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Missionstaktiken, Schwur des Augenblicks

**Tod dem Xenos:** Wiederhole bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn das Ziel jener Attacke nicht das Schlüsselwort **IMPERIUM** oder **CHAOS** hat, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

## AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM, DECIMUS-KILL-TEAM | KILL-TEAM-SERGEANT UND DEATHWATCH-VETERANEN: TACTICUS | GRAVIS-VETERANEN: GRAVIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DECIMUS-KILL-TEAM

Das Decimus-Kill-Team bietet komprimiert in einer Einheit eine angemessen gewaltsame Antwort auf jede Xenosgefahr. Jeder Krieger dieser handverlesenen Truppe hat eine eigene Spezialisierung und eine Reihe machtvoller Waffen, durch die er nicht nur für jeden Xenos tödlich ist, sondern für jeden Feind, der das Pech hat, seinen Weg zu kreuzen.



## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann der Schwere Infernus-Bolter von 1 Modell durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Schrapnellkanone
  - 1 Höllensturm-Boltgewehr und 1 Astartes-Granatwerfer
- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann der Schwere Energiehammer von bis zu 1 Modell durch 1 Energiewaffe und 1 Astartes-Schild ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann das Stalker-Boltgewehr von bis zu 1 Modell durch 1 Plasmabrenner ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle dieser Einheit kann der Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner von bis zu 1 Modell durch 1 Kampfmesser ersetzt werden.

## ANGESCHLOSSENE EINHEIT

Wenn sich eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee einer **FORTIS-KILL-TEAM**-Einheit anschließen kann, kann sie sich stattdessen dieser Einheit anschließen.

## EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kill-Team-Sergeant
- 1 Gravis-Veteran
- 3 Deathwatch-Veteranen

### ODER

- 1 Kill-Team-Sergeant
- 2 Gravis-Veteranen
- 7 Deathwatch-Veteranen

Der Kill-Team-Sergeant ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Energiewaffe.

Jeder Gravis-Veteran ist ausgerüstet mit: Schwere Infernus-Bolter; Bolt pistole; Handwaffe.

Für je 5 Modelle dieser Einheit ist 1 Deathwatch-Veteran ausgerüstet mit: Stalker-Boltgewehr; Bolt pistole; Handwaffe.

Für je 5 Modelle dieser Einheit ist 1 Deathwatch-Veteran ausgerüstet mit: Bolt pistole; Schwere Energiehammer.

Für je 5 Modelle dieser Einheit ist 1 Deathwatch-Veteran ausgerüstet mit: Deathwatch-Schützen-Boltkarabiner; Spezialbolt pistole; Handwaffe.

Wenn die Einheit aus 10 Modellen besteht, ist 1 Deathwatch-Veteran ausgerüstet mit: Spezialbolt pistole; Xenos-Phasen Klinge.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, KILL TEAM, DECIMUS-KILL-TEAM | KILL-TEAM-SERGEANT UND DEATHWATCH-VETERANEN: TACTICUS | GRAVIS-VETERANEN: GRAVIS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES, DEATHWATCH

# DEATHWATCH-RÜSTKAMMER

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶ Astartes-Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
▶ Astartes-Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
Flammenpistole [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	3	0	1
Minax-Sprengraketenwerfer [SCHWER]	48"	1	4+	10	-2	W6+1
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Vengorwerfer [EXPLOSIV, INDIRECTES FEUER]	48"	W6	2+	7	-1	2



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

## WAFFENLISTEN

Einige **KILL-TEAM**-Modelle können mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet werden, deren Profile nicht auf ihrem Datenblatt aufgeführt sind. Die Profile für solche Waffen findest du stattdessen auf dieser Karte.





# DEATHWATCH

## F&A

**F:** *Kann die Gefechtsoption Adaptive Taktiken eingesetzt werden, um einer **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit, die nicht die Fähigkeit Missionstaktiken hat, eine Missionstaktik zu gewähren?*

**A:** Ja.

**F:** *Wenn ich den Schwarzspeer-Einsatzverband einsetze, haben dann alle **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten Zugang zu Missionstaktiken? Oder nur die Datenblätter, auf denen unter Fraktionsfähigkeiten Missionstaktiken aufgeführt ist?*

**A:** Nur die Datenblätter, auf denen *Missionstaktiken* unter Fraktionsfähigkeiten aufgeführt ist.

**F:** *Gilt die Fähigkeit Missionstaktiken auf den Deathwatch-Datenblättern auch dann, wenn ich nicht den Schwarzspeer-Einsatzverband einsetze?*

**A:** Nein.