



VERTEIDIGER DER MENSCHHEIT

Diese Datenblätter erlauben dir, mit deinen Miniaturen der Space Marines Schlachten auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der Einheit, die es beschreibt, außerdem ihre Ausrüstung und speziellen Fähigkeiten.

Schlüsselwörter

Auf diesen Datenblättern wirst du auf das Schlüsselwort <ORDEN> stoßen. Dies ist eine Kurzform für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

<ORDEN>

Alle Space-Marine-Einheiten stammen aus einem Orden. Einige Datenblätter legen fest, aus welchem Orden die Einheit stammt, doch wenn ein Datenblatt dies nicht tut, hat sie das Schlüsselwort <ORDEN>. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du bestimmen, aus welchem Orden sie stammt. Du ersetzt dann einfach das Schlüsselwort <ORDEN> bei jedem Vorkommen auf dem Datenblatt der Einheit durch den Namen des gewählten Ordens.

Wenn du beispielsweise einen Captain in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er aus dem Orden der Blood Ravens stammt, ändert sich sein Fraktionsschlüsselwort <ORDEN> zu **BLOOD RAVENS** und seine Fähigkeit *Riten der Schlacht* lautet: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **BLOOD-RAVENS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

Du kannst die Schlüsselwörter **BLOOD ANGELS**, **DARK ANGELS**, **DEATHWATCH**, **GREY KNIGHTS**, **LEGION OF THE DAMNED** oder **SPACE WOLVES** nicht wählen, wenn du festlegst, aus welchem Orden eine Einheit stammt. Diese Orden haben ihre eigenen Apocalypse-Datenblätter. Außerdem können **LIBRARIAN**-

Einheiten nicht aus dem Orden der **BLACK TEMPLARS** stammen.

TACTICAL SQUAD



4



Ein Tactical Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 9**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tactical Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Tactical Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Gravkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TACTICAL SQUAD

SCOUT SQUAD



4



Ein Scout Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 7**). Sie ist ausgerüstet mit: Scoutwaffen; Kampfmessern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Scout Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Scout Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Scharfschützen-gewehre	Handfeuerwaffe	36"	Träger	7+	9+	Scharfschütze
Scoutwaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kampfmesser	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Schwerer Bolter; 1 Raketenwerfer.
- Statt mit Scoutwaffen und Kampfmessern kann diese Einheit mit Scharfschützengewehren und Handwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**). Wenn sie dies ist, hat sie die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Tarnung**.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SCOUT, SCOUT SQUAD

CAPTAIN



5



Ein Captain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaften Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Captain	6"	2+	2+	1	1	1	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
 - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminatorrüstung hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN

PRIMARIS CAPTAIN



5



Ein Primaris Captain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaften Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Phobos-Rüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat:
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**, **Tarnung**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**
 - Gravis-Rüstung (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Gravis-Rüstung hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 5 Zoll und einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **Typ X Gravis**.

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, CAPTAIN

LIBRARIAN



3



Ein Librarian ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
 - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminatorrüstung hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, LIBRARIAN

TECHMARINE



5



Ein Techmarine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Servoarm & Energiewaffe.

Techmarine	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	3+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer & Plasmaschneider	Schwer	12"	1	8+	9+	Inferno
Servoarm & Energiewaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**
- Diese Einheit kann einen Servoharnisch erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Servoharnisch hat:
 - hat sie einen Attackenwert von 2
 - ist sie außerdem mit 1 Flammenwerfer & Plasmaschneider ausgerüstet

FÄHIGKEITEN

Segen des Omnia: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <ORDEN>-FAHRZEUG-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der FAHRZEUG-Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

Schlüsselwörter: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, TECHMARINE

SERVITORS



2



Servitors sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Servoarmen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Servitors (4 Modelle)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Servoarme	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

FÄHIGKEITEN

Lobotomie: Ändere das Kampfgeschick und die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 4+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens einen befreundeten <ORDEN>-TECHMARINE befindet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SERVITORS

CHAPLAIN



5



Ein Chaplain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
 - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminatorrüstung hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 5 Zoll
 - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
 - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Litanien des Hasses: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten <ORDEN>-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Spirituelle Führung: Befreundete <ORDEN>-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

Schlüsselwörter: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN

APOTHECARY



4



Ein Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Bike erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

FÄHIGKEITEN

Narthecium: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE <ORDEN>-Einheit** in Basekontakt mit ihr zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, APOTHECARY

PRIMARIS LIEUTENANT



4



Ein Primaris Lieutenant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Phobos-Rüstung erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat:
 - hat sie die folgenden neuen Fähigkeiten: **Infiltratoren**, **Tarnung**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**

FÄHIGKEITEN

Helden der Kompanie: Jede HQ-Auswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu zwei dieser Einheiten statt einer in deine Armee aufzunehmen. Jede Einheit, die für eine einzelne HQ-Auswahl ausgewählt wurde, muss zur gleichen Zeit und innerhalb von 6 Zoll um alle anderen Einheiten, die für dieselbe Auswahl ausgewählt wurden, aufgestellt werden, wenn sie das erste Mal aufgestellt werden.

Taktische Präzision: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befriedeter <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, LIEUTENANT

COMPANY ANCIENT



4



Ein Company Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Bike erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

FÄHIGKEITEN

Astartes-Banner: Moraltests für befreundete <ORDEN>-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

PRIMARIS ANCIENT



4



Ein Primaris Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Astartes-Banner: Moraltests für befreundete <ORDEN>-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, ANCIENT

COMPANY CHAMPION



5



Ein Company Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaften Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Bike erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Ehre oder Tod: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



5



Company Veterans sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie sind ausgerüstet mit: Spezialwaffen; Veteran-Waffen.

Company Veterans (5 Modelle)	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	3+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Spezialwaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	-
Zwillingsbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Veteran-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Bikes erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Bikes hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
 - ist sie mit Zwillingsboltern statt mit Spezialwaffen ausgerüstet
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
 - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

FÄHIGKEITEN

Command-Squad-Leibwache: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE <ORDEN>-CHARAKTERMODELL**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der **CHARAKTERMODELL**-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, COMPANY VETERANS

INTERCESSOR SQUAD



6



Ein Intercessor Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Intercessor Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltgewehre	Handfeuerwaffe	30"	Träger	5+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

CENTURION ASSAULT SQUAD



9



Ein Centurion Assault Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 22**). Sie ist ausgerüstet mit: Centurion-Belagerungsbohrern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Centurion Assault Squad (3 Modelle)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Assault Squad (6 Modelle)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Flammenwerferpaar	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Melterpaar	Schwer	12"	1	10+	4+	-
Centurion-Sturmgranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	9+	-
Centurion-Belagerungsbohrer	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein: Flammenwerferpaar; Melterpaar.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Hurricane-Bolter): 1 Hurricane-Bolter; Centurion-Sturmgranatwerfer.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CENTURION ASSAULT SQUAD

STERNGUARD VETERAN SQUAD



5



Ein Sternguard Veteran Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Spezialboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sternguard Veteran Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Sternguard Veteran Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Spezialbolter	Handfeuerwaffe	30"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Gravkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, STERNGUARD VETERAN SQUAD

VANGUARD VETERAN SQUAD



5



Ein Vanguard Veteran Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistolen; Vanguard-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vanguard Veteran Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Vanguard Veteran Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Vanguard-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2** für 5 Modelle oder **Macht +4** für 10 Modelle). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, VANGUARD VETERAN SQUAD

DREADNOUGHT



7



Ein Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmaschinikanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Schwere Plasmakanone; 1 Multimelter; 1 Zwillingsmaschinikanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Gepanzerte Füße und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinikanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Ein Venerable Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+
WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-	
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-	
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung	
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno	
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-	
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno	
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-	
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-	
Zwillingsmaschinikanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-	
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer	
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-	
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-	

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwere Plasmakanone; 1 Multimelter; 1 Zwillingsmaschinikanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Gepanzerte Füße und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinikanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



8



Ein Contemptor Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kheres-Schema-Sturmkanone; Kombibolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

Contemptor Dreadnought	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	9"	2+	2+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kheres-Schema-Sturmkanone	Schwer	24"	2	5+	7+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Kheres-Schema-Sturmkanone kann diese Einheit mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

IRONCLAD DREADNOUGHT



8



Ein Ironclad Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Melter; Sturmbolter; 2 Ironclad-Nahkampfwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ironclad Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Ironclad-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Ironclad-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Hurricane-Bolter ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Melter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann Ironclad-Sturmgranatwerfer erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Ironclad-Sturmgranatwerfer hat, hat sie ein Kampfgeschick von 2+.

FÄHIGKEITEN

Zerstörer: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen, wenn sie mit 2 Ironclad-Nahkampfwaffen ausgerüstet ist.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, IRONCLAD DREADNOUGHT

TERMINATOR SQUAD



11



Ein Terminator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 21**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmboltern; Terminator-Energiewaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Terminator Squad (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cyclone-Raketenwerfer	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Terminator-Energiewaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1 pro Waffe**): 1 Sturmkanone; 1 Cyclone-Raketenwerfer; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Schnitter-Maschinenkanone.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

TERMINATOR ASSAULT SQUAD



9



Ein Terminator Assault Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 18**). Sie ist ausgerüstet mit: Energieklauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Terminator Assault Squad (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Assault Squad (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Energieklauen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-
Energiehämmer	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Energieklauen kann diese Einheit mit Energiehämmern ausgerüstet sein und Sturmschilde erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Sturmschilde hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 3+.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

REDEMPTOR DREADNOUGHT



Ein Redemptor Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Flammenwerfer; Schwerer Sturmflak; Defensivwaffensystem; Redemptor-Faust.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Redemptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Raketenmagazin	Schwer	24"	1	9+	8+	Flak
Makro-Plasmabrenner	Schwer	36"	2	5+	6+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwere Sturmflak	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Sturmflak	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Redemptor-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Flammenwerfer kann diese Einheit mit 1 Sturmflak ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt mit 1 Schweren Sturmflak kann diese Einheit mit 1 Makro-Plasmabrenner ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Ikarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

BIKE SQUAD



8



Ein Bike Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 16**) oder aus 9 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie kann außerdem 1 Attack-Bike-Modell enthalten (**Macht +1**). Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Bike Squad (3/4 Modelle)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Bike Squad (6/7 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Bike Squad (9/10 Modelle)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Zwillingsbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit ein Attack Bike enthält:
 - addiere 1 auf ihren Lebenspunkte-Wert
 - ist sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, BIKE SQUAD

ASSAULT SQUAD



3



Ein Assault Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 6**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistolen; Kettenschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Assault Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Assault Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Eviscerator	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	8+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
- Für jeweils 5 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie außerdem mit 1 Eviscerator ausgerüstet sein.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, ASSAULT SQUAD

LAND SPEEDERS



4



Ein Land Speeder ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 8**) oder 3 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Speeder (1 Modell)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeders (2 Modelle)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Land Speeders (3 Modelle)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Sturmkanone; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, LAND SPEEDERS

ATTACK BIKE SQUAD



4



Ein Attack Bike Squad ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 8**) oder 3 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Attack Bike Squad (1 Modell)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Attack Bike Squad (2 Modelle)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Attack Bike Squad (3 Modelle)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, ATTACK BIKE SQUAD

SCOUT BIKE SQUAD



7



Ein Scout Bike Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 14**) oder 9 Modellen (**Macht 21**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Scout Bike Squad (3 Modelle)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Scout Bike Squad (6 Modelle)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Scout Bike Squad (9 Modelle)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zwillingsbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, BIKER, SCOUT BIKE SQUAD

INCEPTOR SQUAD



11



Ein Inceptor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 22**). Sie ist ausgerüstet mit: Angriffsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Inceptor Squad (3 Modelle)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptor Squad (6 Modelle)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Angriffsbolter	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Plasma-Exterminatoren	Handfeuerwaffe	18"	x2	5+	6+	Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Angriffsboltern kann diese Einheit mit Plasma-Exterminatoren ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, PRIMARIS,

Typ X Gravis, Inceptor Squad

DEVASTATOR SQUAD



3



Ein Devastator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 7**). Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Devastator Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Devastator Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann mit bis zu vier der folgenden Waffen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Gravkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.
- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht oder nicht mit Schweren Waffen ausgerüstet ist, ist sie außerdem mit Boltern ausgerüstet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, DEVASTATOR SQUAD

CENTURION DEVASTATOR SQUAD



11



Ein Centurion Devastator Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 22**). Sie ist ausgerüstet mit: Panzerhandschuhen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Centurion Devastator Squad (3 Modelle)	4"	3+	3+	1	2	6	4+
Centurion Devastator Squad (6 Modelle)	4"	3+	3+	2	4	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Centurion-Raketenwerfer	Schwer	36"	1	8+	8+	-
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerhandschuhe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Hurricane-Bolter): 1 Hurricane-Bolter; 1 Centurion-Raketenwerfer.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Gravkanone.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CENTURION, CENTURION DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



7



Ein Hellblaster Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Plasmabrennern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hellblaster Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblaster Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Plasmabrenner	Schwer	30"	Träger	5+	6+	Schnellfeuer, Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

THUNDERFIRE CANNON



7



Eine Thunderfire Cannon ist eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Flammenwerfer & Plasmaschneider des Techmarine Gunners; Thunderfire-Kanone; Servoarmen des Techmarine Gunners.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Thunderfire Cannon	3"	3+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Flammenwerfer & Plasmaschneider des Techmarine Gunners	Schwer	12"	1	8+	9+	Inferno
Thunderfire-Kanone	Schwer	60"	4	9+	9+	Sperrfeuer
Servoarme des Techmarine Gunners	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, ARTILLERIE, TECHMARINE, THUNDERFIRE CANNON

HUNTER



9



Ein Hunter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Skyspear-Raketenwerfer; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Skyspear-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	4+	Flak, Titanenkiller
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, HUNTER

STALKER



8



Ein Stalker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Icarus-Sturmkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Sturmkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	Flak
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, STALKER

WHIRLWIND



6



Ein Whirlwind ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Whirlwind-Raketenwerfer; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Whirlwind-Raketenwerfer	Schwer	72"	2	6+	8+	Sperrfeuer
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, WHIRLWIND

PREDATOR



7



Ein Predator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Predator-Maschinenkanone; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Predator-Maschinenkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Predator-Maschinenkanone kann diese Einheit mit 1 Zwillingslaserkanone ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**): 2 Schwere Bolter; 2 Laserkanonen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, PREDATOR

VINDICATOR



9



Ein Vindicator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Demolisher-Geschütz; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Demolisher-Geschütz	Schwer	24"	2	6+	6+	Titanenkiller
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Belagerungsschild erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Belagerungsschild hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, VINDICATOR

LAND RAIDER



13



Ein Land Raider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Zwillingsbolter; 2 Zwillingslaserkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete <ORDEN>-INFANERIE-Modelle transportieren. Jedes SPRUNGMODUL- oder TERMINATOR-Modell benötigt den Platz von 2 anderen INFANERIE-Modellen und jedes CENTURION-Modell benötigt den Platz von 3 anderen INFANERIE-Modellen. Sie kann keine PRIMARIS-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Ein Land Raider Crusader ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Boltern; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfer.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Spittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 16 befreundete <**ORDEN**>-**INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen und jedes **CENTURION**-Modell benötigt den Platz von 3 anderen **INFANERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <**ORDEN**>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Ein Land Raider Redeemer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Flammensturmkanonen; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfer.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammensturmkanone	Schwer	8"	2	5+	8+	Inferno
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Splittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete <ORDEN>-INFANERIE-Modelle transportieren. Jedes SPRUNGMODUL- oder TERMINATOR-Modell benötigt den Platz von 2 anderen INFANERIE-Modellen und jedes CENTURION-Modell benötigt den Platz von 3 anderen INFANERIE-Modellen. Sie kann keine PRIMARIS-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER,
LAND RAIDER REDEEMER

RHINO



5



Ein Rhino ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete <ORDEN>-INFANERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine PRIMARIS-, TERMINATOR-, CENTURION- oder SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO

RAZORBACK



6



Ein Razorback ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Zwillingsbolter; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Zwillingssturmkanone (**Macht +1**); 1 Zwillingslaserkanone.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete <ORDEN>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine PRIMARIS-, TERMINATOR-, CENTURION- oder SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAZORBACK

DROP POD



5



Ein Drop Pod ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 1 Sturmbolter.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Deathwind-Werfer	Schwer	12"	2	7+	9+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Deathwind-Werfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Drop-Pod-Angriff: Nachdem diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, müssen in dieser Einheit transportierte Einheiten sofort aussteigen und für den Rest der Schlacht können keine Einheiten mehr in diese Einheit einsteigen. Einheiten, die aus dieser Einheit aussteigen, können nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Einheiten aufgestellt werden. Wenn eine von dieser Einheit transportierte Einheit nicht aussteigen kann, wird sie zerstört.

Unbeweglich: Diese Einheit befindet sich nie außer Befehlsreichweite: der Einheit wird niemals ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete <ORDEN>-INFANERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine PRIMARIS-, TERMINATOR-, CENTURION- oder SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



6



Ein Land Speeder Storm ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Cerberus-Werfer; Schwerem Bolter; Handwaffen.

Land Speeder Storm	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	18"	3+	3+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cerberus-Werfer	Schwer	18"	1	7+	9+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	1	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Offen

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 5 befreundete <ORDEN>-SCOUT-INFANTERIE-Modelle transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Ein Repulsor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Laserklaue; Icarus-Waffen; Eisenhagel-Maschinengewehr; Schwerem Zwillingsbolter; Repulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Icarus-Waffen	Schwer	30"	1	8+	10+	Flak
Laserklaue	Schwer	24"	2	10+	5+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwere Sturmflugkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Sturmflugkanone	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Repulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit 1 Zwillingslaserkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Laserklaue kann diese Einheit mit 1 Schwere Sturmflugkanone ausgerüstet sein (**Macht +3**).
- Statt mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Sturmflugkanone ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entfernungen werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete <ORDEN>-PRIMARIS-INFANERIE-Modelle transportieren. Jedes **Typ-X-GRAVIS**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen Modellen. Sie kann keine SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, REPULSOR

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Ein Stormhawk Interceptor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Sturmkanonen; 2 Schweren Boltern; Icarus-Sturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Sturmkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	Flak
Laserklaue	Schwer	24"	2	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.
- Statt mit 1 Icarus-Sturmkanone kann diese Einheit mit 1 Laserklaue ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Ein Stormraven Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Sturmschlag-Raketenwerfern; Zwillingssturmkanone; Schwerem Zwillingsbolter; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwere Zwillingsplasmakanone	Schwer	36"	2	7+	7+	Überladung
Sturmschlag-Raketenwerfer	Schwer	72"	1	10+	6+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmultimelter	Schwer	24"	2	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingssturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Schwere Zwillingsplasmakanone; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Zwillingsmultimelter; 1 Typhoon-Raketenwerfer.
- Diese Einheit kann außerdem mit 2 Hurricane-Boltern ausgerüstet sein (**Macht +4**).

FÄHIGKEITEN

Überschall

Schwebe-Jet: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit schwebt. Wenn sie dies tut, ändert sich bis zum Ende der Phase ihr Bewegungswert auf 20 Zoll, sie verliert jedoch die Fähigkeit *Überschall*.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete <ORDEN>-INFANERIE-Modelle und 1 befreundeten <ORDEN>-DREADNOUGHT transportieren. Jedes SPRUNGMODUL- oder TERMINATOR-Modell benötigt den Platz von 2 anderen INFANERIE-Modellen und jedes CENTURION-Modell benötigt den Platz von 3 anderen INFANERIE-Modellen. Sie kann keine PRIMARIS-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, FLUGZEUG, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Ein Stormtalon Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Die Einheit ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; 2 Schweren Boltern; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Laserkanonen; 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

FÄHIGKEITEN

Überschall

Schwebe-Jet: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit schwebt. Wenn sie dies tut, ändert sich bis zum Ende der Phase ihr Bewegungswert auf 20 Zoll, sie verliert jedoch die Fähigkeit *Überschall*.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMTALON GUNSHIP

PRIMARIS LIBRARIAN



3



Ein Primaris Librarian ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Phobos-Rüstung erhalten (Macht +2). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat:
 - hat sie die folgenden neuen Fähigkeiten: Infiltratoren, Tarnung
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: PHOBOS

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, LIBRARIAN

INFILTRATOR SQUAD



8



Ein Infiltrator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Schützen-Boltkarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Infiltrator Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrator Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schützen-Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

Omni-Störer: Feindliche Einheiten können während des Schritts „Verstärkungen aufstellen“ nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



8



Ein Suppressor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Beschleuniger-Maschinenkanonen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Suppressor Squad	12"	3+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Beschleuniger-Maschinenkanonen	Schwer	48"	3	8+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, PRIMARIS,
SUPPRESSOR SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



Ein Eliminator Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bolt-Scharfschützengewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Eliminator Squad	6"	3+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolt-Scharfschützen-gewehre	Handfeuerwaffe	36"	Träger	6+	9+	Scharfschütze
Präzisionslaser	Handfeuerwaffe	36"	Träger	9+	6+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Bolt-Scharfschützengewehren kann diese Einheit mit Präzisionslasern ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD

REPULSOR EXECUTIONER



24



Ein Repulsor Executioner ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerer Sturmflakkanone; Icarus-Waffen; Makro-Plasmabrenner; Schwerem Zwillingsbolter; Repulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	SF	Fähigkeiten	
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-	
Icarus-Waffen	Schwer	30"	1	8+	10+	Flak	
Makro-Plasmabrenner	Schwer	36"	2	5+	6+	Überladung	
Schwere Sturmflakkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-	
Schwerer Zerstörerlaser	Schwer	72"	2	9+	4+	-	
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-	
Repulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-	
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-	

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Makro-Plasmabrenner kann diese Einheit mit 1 Schweren Zerstörerlaser ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entfernung werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

Aquilon-Optik: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt und sie in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich eine Entfernung von weniger als der Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für die Aktion den Angriffswert ihres Schweren Zerstörerlasers und ihres Makro-Plasmabrenners.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete <ORDEN>-PRIMARIS-INFANERIE-Modelle transportieren. Jedes **TYP-X-GRAVIS**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen Modellen. Sie kann keine SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, REPULSOR EXECUTIONER

PRIMARIS CHAPLAIN



5



Ein Primaris Chaplain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Litanien des Hasses: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten <ORDEN>-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Spirituelle Führung: Befreundete <ORDEN>-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, PRIESTER, CHAPLAIN

PRIMARIS APOTHECARY



4



Ein Primaris Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Apothecary-Pistolen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Apothecary-Pistolen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Nartheium: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE** <ORDEN>-Einheit in Basekontakt mit ihr zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, APOTHECARY

LIEUTENANT



4



Ein Lieutenant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Sprungmodul erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat:
 - hat sie einen Bewegungswert von 12 Zoll
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
 - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

FÄHIGKEITEN

Helden der Kompanie: Jede HQ-Auswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu zwei dieser Einheiten statt einer in deine Armee aufzunehmen. Jede Einheit, die für eine einzelne HQ-Auswahl ausgewählt wurde, muss zur gleichen Zeit und innerhalb von 6 Zoll um alle anderen Einheiten, die für dieselbe Auswahl ausgewählt wurden, aufgestellt werden, wenn sie das erste Mal aufgestellt werden.

Taktische Präzision: Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befriedeter <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, LIEUTENANT

REIVER SQUAD



6



Ein Reiver Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 11**). Sie ist ausgerüstet mit: Schweren Boltpistolen; Reiver-Klingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Reiver Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reiver Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	-
Schwere Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	1	6+	9+	-
Reiver-Klingen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Schweren Boltpistolen und Reiver-Klingen kann diese Einheit mit Boltkarabinern und Handwaffen ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann Gravschirme haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Gravschirme hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**.
- Diese Einheit kann Greifhakenwerfer haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Greifhakenwerfer hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**.

FÄHIGKEITEN

Terrortruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD

AGGRESSOR SQUAD



8



Ein Aggressor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 16**). Sie ist ausgerüstet mit: Schnellfeuer-Boltsturmfäusten; Fragmentsturm-Granatwerfern; Aggressor-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Aggressor Squad (3 Modelle)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressor Squad (6 Modelle)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Schnellfeuer-Boltsturmfäuste	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Flammensturm-fäuste	Handfeuerwaffe	8"	x3	7+	9+	Inferno
Fragmentsturm-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	18"	x2	7+	9+	-
Aggressor-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Schnellfeuer-Boltsturmfäusten und Fragmentsturm-Granatwerfern kann diese Einheit mit Flammensturmfäusten ausgerüstet sein.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, TYP X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

IMPERIAL SPACE MARINE



3



Ein Imperial Space Marine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Desintegrations-Kombibolter; Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Desintegrations-Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIAL SPACE MARINE

HONOUR GUARD



5



Honour Guard sind eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ehrenwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Honour Guard	6"	3+	3+	1	1	1	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Ehrenwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Ehrengarde: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE <ORDEN>-CHARAKTERMODELL**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der **CHARAKTERMODELL**-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, HONOUR GUARD

CHAPTER ANCIENT



5



Ein Chapter Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chapter Ancient	6"	3+	3+	1	1	1	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Ordensbanner: Moraltests für befreundete <ORDEN>-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, CHAPTER ANCIENT

CHAPTER CHAMPION



5



Ein Chapter Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Klinge des Champions.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chapter Champion	6"	2+	3+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Klinge des Champions	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Ehre oder Tod: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHAPTER CHAMPION

ROBOUTE GUILLIMAN



15



Roboute Guilliman ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwert des Imperators; Hand der Herrschaft. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Roboute Guilliman	8"	2+	2+	2	2	8	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hand der Herrschaft	Schwer	24"	1	6+	8+	Schnellfeuer
Schwert des Imperators	Nahkampf	Nahkampf	Träger	4+	4+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

XIII. Primarch: Du kannst Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken von befreundeten **ULTRAMARINES**-Einheiten wiederholen, solange sich die Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Rüstung des Schicksals: Das erste Mal, wenn die Anzahl der Schadensmarker, die dieser Einheit anliegen, ihrem Lebenspunktewert entspricht, wirf einen W6; bei 4+ wird diese Einheit nicht zerstört und ein Schadensmarker wird von ihr entfernt.

Meister der Schlacht: Einmal pro Aktionsphase, wenn du ein Kontingent deiner Armee, das von einem **IMPERIUM**-Kommandeur angeführt wird, auswählst, um seinen Befehl auszuführen, jedoch bevor Einheiten in dem Kontingent in dieser Phase Aktionen durchführen (ausgenommen freie Aktionen), kannst du den Befehl des Kontingents durch Vorrücken, Gezieltes Feuer oder Angriff ersetzen.

Autor des Codex Astartes: Wenn sich diese Einheit zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Komandooption.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, CHARAKTERMODELL, PRIMARCH,

ROBOUTE GUILLIMAN

MARNEUS CALGAR



9



Marneus Calgar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Fäusten von Ultramar (Fernkampf); Fäusten von Ultramar (Nahkampf). Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Marneus Calgar	6"	2+	2+	1	2	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fäuste von Ultramar (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Fäuste von Ultramar (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Ordensmeister: Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **ULTRAMARINES**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Großer Strateg: Wenn sich diese Einheit zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, wirf einen W6; bei 4+ ermittelst du eine zusätzliche Kommando-option.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, TYP X GRAVIS, ORDENSMEISTER, MARNEUS CALGAR

VICTRIX HONOUR GUARD



5



Die Victrix Honour Guard ist eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Energiewaffen der Honour Guard.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Victrix Honour Guard	6"	3+	3+	2	2	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Energiewaffen der Honour Guard	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Ehrengarde von Macragge: Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE ULTRAMARINES-CHARAKTERMODELL**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der **CHARAKTERMODELL**-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, VICTRIX HONOUR GUARD

CHAPLAIN CASSIUS



6



Chaplain Cassius ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaplain Cassius	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Litaneien des Hasses: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **ULTRAMARINES**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Spirituelle Führing: Befreundete **ULTRAMARINES**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Beflügelte Vergeltung: Jedes Mal, wenn einer befreundeten **ULTRAMARINES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke einer feindlichen Einheit mit einer Nahkampfwaffe ein Explosionsmarker angelegt wird, wirf einen W6; bei einer 6 kann die befreundete Einheit mit einer einzelnen Nahkampfwaffe, mit der sie ausgerüstet ist, kämpfen. Diese Attacken müssen die feindliche Einheit als Ziel haben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN, RECLUSIARCH, CASSIUS

CAPTAIN SICARIUS



7



Captain Sicarius ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Talassarianischer Sturmklinge. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Captain Sicarius	6"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Talassarianische Sturmklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **ULTRAMARINES**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Kampfgestählte Helden: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **TACTICAL-SQUAD**-Einheiten der **ULTRAMARINES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN, SICARIUS

SERGEANT CHRONUS



4



Sergeant Chronus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Servoarm. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sergeant Chronus	6"	3+	2+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Servoarm	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Panzerkommandant der Ultramarines: Statt während der Aufstellung auf dem Schlachtfeld aufgestellt zu werden, muss diese Einheit die Schlacht als Kommandant eines Panzers beginnen. Wenn du deine Armee zusammenstellst, wähle eine befreundete **ULTRAMARINES-FAHRZEUG**-Einheit von der folgenden Liste, die Sergeant Chronus befehligt:

- Rhino
- Razorback
- Predator
- Vindicator
- Whirlwind
- Hunter
- Stalker
- Land Raider
- Land Raider Crusader
- Land Raider Redeemer

Solange eine **FAHRZEUG**-Einheit von Sergeant Chronus befehligt wird, hat sie eine Ballistische Fertigkeit von 2+ und die Schlüsselwörter **CHARAKTERMODELL** und **SERGEANT CHRONUS**. Außerdem kannst du zu Beginn der Aktionsphase einen Schadensmarker von der **FAHRZEUG**-Einheit entfernen. Solange er einen Panzer befehligt, kann Sergeant Chronus nicht mit seinem Servoarm attackieren.

Wenn eine von Sergeant Chronus befehlige **FAHRZEUG**-Einheit zerstört wird, stelle diese Einheit auf die gleiche Weise wie eine Einheit, die aus einem **TRANSPORTER** aussteigt, innerhalb von 6 Zoll um die zerstörte **FAHRZEUG**-Einheit auf.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SERGEANT CHRONUS

SERGEANT TELION



5



Sergeant Telion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Quietus; Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sergeant Telion	7"	3+	2+	1	1	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Quietus	Handfeuerwaffe	36"	1	7+	9+	Scharfschütze
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

Stimme der Erfahrung: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken von befreundeten **SCOUT**-Einheiten der **ULTRAMARINES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SCOUT, SERGEANT TELION

PEDRO KANTOR



8



Pedro Kantor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Dorns Pfeil; Energiefaust. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Pedro Kantor	6"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dorns Pfeil	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	-
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Ordensmeister: Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **CRIMSON-FISTS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Schwur von Rynn: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **CRIMSON-FISTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CRIMSON FISTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ORDENSMEISTER,

PEDRO KANTOR

HIGH MARSHAL HELBRECHT



8



High Marshal Helbrecht ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwert der High Marshals. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
High Marshal Helbrecht	6"	2+	2+	1	1	7	4+
WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Schwert der High Marshals	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-	-

FÄHIGKEITEN

Ordensmeister: Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **BLACK-TEMPLARS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Kreuzzug des Zorns: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **BLACK-TEMPLARS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ORDENSMEISTER,

HIGH MARSHAL HELBRECHT

DER EMPEROR'S CHAMPION



5



Der Emperor's Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwarzes Schwert. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Emperor's Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwarzes Schwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Heldentöter: Du kannst Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit wiederholen, die CHARAKTERMODELL-Einheiten zum Ziel haben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, DER EMPEROR'S CHAMPION

CHAPLAIN GRIMALDUS



8



Chaplain Grimaldus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaplain Grimaldus	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Litaneien des Hasses: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **BLACK-TEMPLARS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Spirituelle Führung: Befreundete **BLACK-TEMPLARS**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Unvergleichlicher Eifer: Einmal pro Schlacht kannst du in der Aktionsphase, wenn du das Kontingent dieser Einheit auswählst, um seinen Befehl auszuführen, jedoch bevor Einheiten in dem Kontingent in dieser Phase Aktionen durchführen (ausgenommen freie Aktionen), den Befehl des Kontingents durch Angriff ersetzen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN, GRIMALDUS

CENOBYTE SERVITORS



1



Cenobyte Servitors sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cenobyte Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Reliquien von Askalon: Moraltests für befreundete **BLACK-TEMPLARS**-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befinden.

Gelösches Gedächtnis: Ändere das Kampfgeschick und die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 4+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um eine befreundete **GRIMALDUS**-Einheit befindet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SERVITORS, CENOBYTE SERVITORS

CRUSADER SQUAD



4



Ein Crusader Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 12**) oder 20 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Crusader Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Crusader Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Crusader Squad (15 Modelle)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Crusader Squad (20 Modelle)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Gravkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CRUSADER SQUAD

KOR'SARRO KHAN



7



Kor'sarro Khan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Mondfang.
Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kor'sarro Khan	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Mondfang	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **WHITE-SCARS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Kopfjäger: Addiere 2 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von dieser Einheit, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

Für den Khan! Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **LEICHTEN WHITE-SCARS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, WHITE SCARS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, CAPTAIN, KOR'SARRO KHAN

VULKAN HE'STAN



8



Vulkan He'stan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handschuh der Schmiede; Speer des Vulkan. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vulkan He'stan	6"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handschoh der Schmiede	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Speer des Vulkan	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schmiedevater: Solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden, addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Handfeuerwaffen von befreundeten SALAMANDERS-Einheiten, die feindliche Einheiten als Ziel haben, die sich innerhalb der halben maximalen Reichweite der Waffe befinden.

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter SALAMANDERS-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN, VULKAN HE'STAN

KAYVAAN SHRIKE



10



Kayvaan Shrike ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blackout; Klauen des Rabens. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kayvaan Shrike	14"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Blackout	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	8+	Scharfschütze
Klauen des Rabens	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Schocktruppen, Tarnung

Ordensmeister: Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **RAVEN-GUARD**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, RAVEN GUARD

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, PHOBOS, SPRUNGMODUL, ORDENSMEISTER, KAYVAAN SHRIKE

TYRANNIC WAR VETERANS



5



Tyrannic War Veterans sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Spezialboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tyrannic War Veterans (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Tyrannic War Veterans (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Spezialbolter	Handfeuerwaffe	30"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Rächt die gefallene 1.: Du kannst Trefferwürfe und Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit, die **TYRANID-SCHWARMFLOTTERN**-Einheiten als Ziel haben, wiederholen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, TYRANNIC WAR VETERANS

LAND RAIDER EXCELSIOR



15



Ein Land Raider Excelsior ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Zwillingslaserkanonen; Gravkanone; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Data-Auguren: Ändere die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 2+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <ORDEN>-RHINO-PRIMARIS-Einheiten befindet.

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <ORDEN>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete <ORDEN>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Jedes SPRUNGMODUL- oder TERMINATOR-Modell benötigt den Platz von 2 anderen INFANTERIE-Modellen und jedes CENTURION-Modell benötigt den Platz von 3 anderen INFANTERIE-Modellen. Sie kann keine PRIMARIS-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



8



Ein Rhino Primaris ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Orbitalmatrix; Zwillingsplasmawerfer; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Orbitalmatrix	Schwer	72"	2	6+	6+	Nur eine Verwendung, Sperrfeuer, Titanenkiller
Zwillingsplasma- werfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	8+	Schnellfeuer, Überladung
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Servoschädel-Verteiler: Zu Beginn der Schadensphase kannst du einen kleinen Explosionsmarker von einer befreundeten <ORDEN>-FAHRZEUG-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit entfernen.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete <ORDEN>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine PRIMARIS-, TERMINATOR-, CENTURION- oder SPRUNGMODUL-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO PRIMARIS

DAMNED LEGIONNAIRES



Damned Legionnaires sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Flammenden Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Damned Legionnaires (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	1	8	5+
Damned Legionnaires (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	2	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Flammende Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Multimelter.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Unbeugsame Geister: Würfe mit W12, wenn du Schutzwürfe für diese Einheit durchführst, unabhängig von der Größe der anliegenden Explosionsmarker.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, LEGION OF THE DAMNED

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, DAMNED LEGIONNAIRES

CHIEF LIBRARIAN TIGURIUS



4



Chief Librarian Tigurius ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stab des Tigurius. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chief Librarian Tigurius	6"	3+	3+	1	1	7	6+
WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Stab des Tigurius	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-	-

FÄHIGKEITEN

Meisterspioniker: Einmal pro Schlacht, am Ende der Befehlphase, kannst du dein Kommandooptionen-Deck durchsehen und entweder eine Adeptus-Astartes-Komandooption deiner Wahl, die eine Psikraft ist, oder die Karte Psibann oder die Karte Adamantener Wille ziehen. Füge die gezogene Karte deiner Hand hinzu, dann mische das Komandooptionen-Deck und lege es mit der beschrifteten Seite nach unten hin.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, TIGURIUS

CAPTAIN LYSANDER



9



Captain Lysander ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Dorns Faust. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Captain Lysander	5"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Dorns Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **IMPERIAL-FISTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Ikone des Starrsins: Zu Beginn der Schadensphase kannst du von einer einzelnen befreundeten **IMPERIAL-FISTS**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit einen kleinen Explosionsmarker entfernen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN, TERMINATOR, LYSANDER

INCURSOR SQUAD



8



Ein Incursor Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Occulus-Boltkarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Incisor Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incisor Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Occulus-Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

Multispektrale Visiere: Wende keine negativen Modifikatoren auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit an.

Impulssprengladung: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Nahkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit wählen. Wenn die gewählte Einheit ein **FAHRZEUG** oder ein **GEBÄUDE** ist, lege ihr zwei Explosionsmarker an; lege ihr ansonsten einen Explosionsmarker an.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

CAPTAIN TOR GARADON



8



Captain Tor Garadon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hand der Herausforderung. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Captain Tor Garadon	5"	2+	2+	1	1	7	4+
WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	
Hand der Herausforderung	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	6+	-	

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **IMPERIAL-FISTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Belagerungs-Captain: Solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden, kannst du Verwundungswürfe für Attacken befriedeter **IMPERIAL-FISTS**-Einheiten, die **FAHRZEUG**- oder **GEBÄUDE**-Einheiten als Ziel haben, wiederholen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IMPERIAL FISTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, TYP X GRAVIS, CAPTAIN, TOR GARADON

ADRAX AGATONE



8



Adrax Agatone ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Drakkis; Malleus Noctum. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Adrax Agatone	6"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Drakkis	Handfeuerwaffe	12"	1	7+	9+	Inferno
Malleus Noctum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **SALAMANDERS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Bis zum Amboss: Addiere 1 auf Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **LEICHTEN SALAMANDERS**-Einheiten und befreundeten **SALAMANDERS-DREADNOUGHT**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SALAMANDERS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, CAPTAIN, ADRAX AGATONE

IRON FATHER FEIRROS



9



Iron Father Feirros ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zorn des Gorgonen; Hand der Verwüstung & Servoarmen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Iron Father Feirros	5"	3+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zorn des Gorgonen	Schwer	36"	1	7+	8+	-
Hand der Verwüstung & Servoarme	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

Riten der Härtung: Addiere 1 zu Schutzwürfen für befreundete **IRON-HANDS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Dies kann einen Schutzwurf nicht über 4+ hinaus verbessern.

Segen des Omnissiah: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **IRON-HANDS-FAHRZEUG**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **FAHRZEUG**-Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, IRON HANDS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, TYP X GRAVIS, IRON FATHER, TECHMARINE, FEIRROS

INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



Ein Invictor Tactical Warsuit ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Incendium-Kanone; 2 Eisenhagel-Maschinengewehren; Schwerem Bolter; Invictor-Faust.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Invictor Tactical Warsuit	10"	3+	3+	2	3	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Incendium-Kanone	Schwer	12"	2	7+	9+	Inferno
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Invictor-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Incendium-Kanone kann diese Einheit mit 1 Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR



6



Ein Impulsor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Eisenhagel-Maschinengewehr; Impulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Himmelsschlaglafette	Schwer	36"	2	8+	10+	Flak
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Impulsor-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	7+	7+	Flak
Orbitalmatrix	Schwer	72"	2	6+	6+	Nur eine Verwendung, Sperrfeuer, Titanenkiller
Impulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann entweder eine Schildkuppel erhalten (**Macht +1**) oder mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Orbitalmatrix; 1 Impulsor-Raketenmagazin; 1 Eisenhagel-Himmelsschlaglafette. Wenn diese Einheit eine Schildkuppel hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+.

FÄHIGKEITEN

Schweber: Entfernungen werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete <ORDEN>-PRIMARIS-INFANTERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine SPRUNGMODUL- und keine TYP-X-GRAVIS-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, IMPULSOR

TERMINUS ULTRA



13



Ein Terminus Ultra ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Laserkanonen; 3 Zwillingslaserkanonen; Panzerketten.

Terminus Ultra	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

FÄHIGKEITEN

Energieüberladung: Wenn du beim Abhandeln einer Fernkampfaktion mit dieser Einheit für Angriffe mit Laserkanonen und Zwillingslaserkanonen dieser Einheit mindestens drei Trefferwürfe von 1 würfelst, lege dieser Einheit zwei Explosionsmarker an.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ULTRAMARINES

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, LAND RAIDER, TERMINUS ULTRA