



## KAMPFPATROUILLE: DARK ANGELS

# MORDEKAIS RICHTSPRUCH

Die Dark Angels, die unter Ordenspriester Mordekai in den Kampf ziehen, werden auf die Probe gestellt. Mordekai ist anspruchsvoll und erbarmungslos, selbst für einen Absolutionspriester. Unter seinem kalten Blick werden die Seelen seiner Brüder freigelegt. Entsprechend ist auch seine Entscheidungsgewalt, wenn es darum geht, ob die Kampferfolge und spirituelle Festigung eines Dark Angels ausreichend sind, um ihm das Vorschreiten in den nächsten Zirkel des Ordens zu erlauben. Wer Mordekai auf dem Schlachtfeld beeindruckt, könnte zum Lohn schon bald neue, dunkle Geheimnisse erfahren.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

### A Ordenspriester Mordekai (1 Modell)

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

### B Intercessortrupp (5 Modelle)

- 1 Intercessor-Sergeant ist ausgerüstet mit:  
Boltpistole; Energiewaffe.
- 4 Intercessoren sind ausgerüstet mit:  
Boltpistole; Boltgewehr; Handwaffe.

### C Inceptoren (3 Modelle)

- Jedes Modell ist ausgerüstet mit:  
Angriffsboltern; Handwaffe.

### D Redemptor Dreadnought (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit:  
Icarus-Raketenmagazin; Makro-Plasmabrenner;  
Sturmgatlingkanone; Fragmentsturm-Zwillingsgranatwerfer; Redemptor-Faust.





Energiewaffe

Boltgewehr

Angriffsbolter

Boltpistole



Intercessor-Sergeant



Intercessor



Inceptor-Sergeant



C

B

D

A



# KAMPFPATROUILLE: DARK ANGELS

## MORDEKAIS RICHTSPRUCH

### FÄHIGKEITEN

Die für Mordekais Richtspruch erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie sind speziell für Kampfpatrouille-Spiele entwickelt. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Schwur des Augenblicks* –, die auf dem Datenblatt jeder Einheit aufgeführt ist und unten beschrieben wird.

### SCHWUR DES AUGENBLICKS

*Im Kampf leisten die Space Marines mächtige Eide, die Feinde des Imperators zu vernichten und die Ehre ihres Ordens zu wahren, und solche Schwüre sind heilig. Wenn ein Engel des Todes zuschlägt, tut er dies mit der Präzision eines Chirurgen und der Kraft eines Blitzschlags. Erfahrung und strategische Expertise helfen, den Lauf der Schlacht mit übermenschlicher Geschwindigkeit und Klarheit zu verändern, und lenken die Wut gegen ein Prioritätsziel nach dem anderen. Befehls-elemente werden eliminiert, sodass der Feind führerlos wankt. Schwere Panzer, mächtige Artillerie und die gerühmte Elite der feindlichen Kräfte werden mit erschreckendem Tempo ausgemerzt, bis des Imperators Engel des Todes siegreich auf einem Feld voll rauchender Wracks und gefallener Feinde stehen und der Ehre endlich Genüge getan ist.*

Wähle zu Beginn deiner Befehlsphase eine Einheit der gegnerischen Armee. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist jene feindliche Einheit dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel. Bei jeder Attacke eines Modells mit dieser Fähigkeit, deren Ziel dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel ist, kannst du den Trefferwurf wiederholen.

### VERBESSERUNGEN

Dein **ORDENSPRIESTER**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung *Beispielhafte Souveränität*. Diese kannst du durch *Inbrünstiger Zorn* ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### BEISPIELHAFTE SOUVERÄNITÄT

*Dieser Krieger hält im Angesicht des anstürmenden Feindes stand und ist somit die lebende Verkörperung der grimmen Entschlossenheit der Dark Angels und zugleich eine verheißungsvolle Quelle der Inspiration für seine Ordensbrüder.*

Ziehe bei jeder Nahkampfatacke gegen die Einheit des Trägers 1 vom Verwundungswurf ab, wenn in diesem Zug mindestens eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite um die Einheit des Trägers beendet hat.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### INBRÜNSTIGER ZORN

*Der Ordenspriester brüllt Schwüre von Pflicht und Vergeltung und führt seine Krieger im Angriff, im sicheren Wissen, dass kein Feind seinem rechtschaffenen Zorn entrinnen oder sich ihm widersetzen kann.*

Du kannst Vorrücken- und Angriffswürfe für die Einheit des Trägers wiederholen.



## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Die Jagd endet nie. Dieses kannst du durch Archäotech-Reliquienschrein ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### DIE JAGD ENDET NIE

*Bei der endlosen Jagd auf die verhassten Gefallenen müssen die Dark Angels jeder neuen Spur und Quelle auf den Grund gehen und sie auf Hinweise untersuchen, die allein der Innere Zirkel wirklich deuten kann, bevor sie sich erneut aufmachen, um weiterzusuchen.*

Ab der zweiten Schlachtrunde erhältst du am Ende deines Zuges 3 SP, wenn sich eine **INTERCESSORTRUPP**-Einheit deiner Armee, die nicht erschüttert ist, in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, den du kontrollierst und der nicht innerhalb deiner Aufstellungszone ist. Ist jenes Missionsziel in der Aufstellungszone deines Gegners, erhältst du stattdessen 5 SP.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### ARCHÄOTECH-RELIQUIENSCHREIN

*Die Dark Angels besitzen viele uralte Waffen aus den frühen Tagen des Imperiums der Menschheit, die sie geheim halten. Daher wissen sie besser als die meisten um den Wert solcher Geräte – und um die Gefahren, die sie mit sich bringen. Sollte ein derart gefährliches Relikt auf dem Schlachtfeld auftauchen, beeilen sie sich, es in ihren Besitz zu bringen, zum einen, damit es nicht in falsche Hände fällt, zum anderen, um sicherzustellen, dass sie – und nur sie – einen Nutzen aus den Geheimnissen ziehen können, die es bereithalten mag.*

Zu Beginn der ersten Schlachtrunde muss dein Gegner einen Missionszielmarker wählen.

Am Ende der Schlacht erhältst du 10 SP, wenn du jenen Missionszielmarker kontrollierst.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### ENTSCHLOSSENE PFLICHTERFÜLLUNG

MORDEKAIS RICHTSPRUCH – STRATEGISCHE LIST

*Sobald sie ihre Befehle erhalten und ihre Schwüre, ihre Aufgabe zu erledigen, abgelegt haben, zeigen die Dark Angels eine erschreckend zielstrebige und unerschütterliche Entschlossenheit.*

**WANN:** Deine Befehlsphase

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

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



### LEHREN DES LÖWEN

MORDEKAIS RICHTSPRUCH – STRATEGISCHE LIST

*Der Primarch der Dark Angels ist ein meisterhafter Stratege und Taktiker, ein unvergleichlicher General und Krieger, dessen Niederschriften über das Kämpfen dem stoischen, aber flexiblen Kampfstil seiner Gensöhne zugrundeliegen.*

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

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

**EFFEKT:** Bis zum Ende des Zuges kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, entweder zum Schießen oder zum Angreifen infrage (aber nicht zu beidem).



### STÄRKE DER ERSTEN

MORDEKAIS RICHTSPRUCH – KAMPFTAKTIK

*Seit den lange vergangenen Tagen des Großen Kreuzzugs sind die Dark Angels für ihre Hartnäckigkeit in der Verteidigung und die stoische Duldsamkeit bekannt, mit der sie alles abwehren, was ihnen der Feind entgegenwerfen mag.*

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

**ZIEL:** Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde und sich in Reichweite um einen Missionszielmarker unter deiner Kontrolle befindet

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase profitiert deine Einheit bei jeder Attacke gegen sich von Deckung.



# ORDENSPRIESTER MORDEKAI

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



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Mit wehenden Roben und brüllender Absolver-Boltpistole schreit Ordenspriester Mordekai zielstrebig über das Schlachtfeld. Das Donnern seiner Reden ist selbst über den schlimmsten Kampfärm hinweg zu vernehmen. Ohne Pause treibt er seine Brüder zum Sieg, stählt Herz, Verstand und Seele und schürt ihren Hass, ganz gleich wie entsetzlich der Feind sein mag.

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

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen: **INTERCESSORTRUPP**.

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

**Litanei des Hasses:** Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 zum Verwundungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TACTICUS, ORDENSPRIESTER, MORDEKAI

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

# INCEPTORTRUPP

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



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Mit ihren schweren Sprungmodulen eignen sich Inceptortrupps hervorragend als Speerspitze, die dem Feind einen harten Schlag versetzt. Sie stürzen vom Rand der Atmosphäre herab zu Boden, schlagen mit gewaltiger Kraft ein und entfesseln einen Feuersturm, der ganze Trupps feindlicher Infanterie zu blutigem Nebel zerstäubt.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Angriffsbolter [STURM, PISTOLE, TREFFERHAGEL 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	3+	5	-1	2
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS



## INTERCESSORTRUPP

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



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Intercessortruppen sind in der Lage, strafende Feuersalven zu verschießen, während sie vorrücken oder Stellungen halten. Sie haben Zugang zu verschiedenen Boltwaffen für unterschiedliche Schlachtfeldaufgaben, vom Angriff des Feindes auf große Distanz bis hin zur Säuberung von Bunkerkomplexen.

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

  

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

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

## REDEMPTOR DREADNOUGHT

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



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Redemptor Dreadnoughts zählen zu den Größten ihrer Art, die das Adeptus Astartes ins Feld führt. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet und können ausgerüstet werden, um praktisch jedes Schlachtfeldziel mit Hageln aus festen Geschossen oder hocherhitztem Plasma zu vernichten.

🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fragmentsturm-Zwillingsgranatwerfer [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	18"	W6	3+	4	0	1
Icarus-Raketenmagazin [ANTI-FLIEGEN 2+]	24"	W3	3+	8	-1	2
▶ Makro-Plasmabrenner – Standard [EXPLOSIV]	36"	W6+1	3+	8	-3	2
▶ Makro-Plasmabrenner – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+1	3+	9	-4	3
Sturm gatlingkanone [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	24"	8	3+	5	0	1

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

### 👤 BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LEBENSPUNKTE

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

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

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REDEMPTOR DREADNOUGHT

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS