

KAMPFPATROUILLE: CHAOS SPACE MARINES

DUNKLE ZELOTEN

Diese Streitmacht der Chaos Space Marines ist ausgewogen und vielseitig aufgestellt. Sie kann ihre Feinde gleichermaßen im Nahkampf besiegen oder sie in verheerenden Feuergefechten in die Knie zwingen. Dies ist auch nötig, denn der fanatische Dunkle Apostel Ghallaron der Eiferer führt sie in seinem nie versiegenden Begehren, die Dunklen Götter zu preisen, in die verschiedensten brutalen Kriegsgebiete. Seine Krieger folgen ihm willentlich in das Inferno, denn sie glauben, dass der Bund mit dem Apostel ihnen den Segen der Götter einbringen wird und dass ihnen so die Gaben des Dunklen Pantheons beschieden sein werden.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Ghallaron der Eiferer (3 Modelle)

- 1 Ghallaron der Eiferer ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Verfluchtem Crozius.
- 2 Dunkle Jünger sind ausgerüstet mit: Handwaffe.

B Legionäre (10 Modelle)

- 1 Aufstrebender Champion ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Verfluchter Waffe.
- 4 Legionäre sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolter; Handwaffe.
- 2 Legionäre sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.
- 1 Legionär ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert; Ikone des Chaos.
- 1 Legionär ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schwerm Bolter; Handwaffe.
- 1 Legionär ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Melter; Handwaffe.

C Havocs (5 Modelle)

- 1 Havoc-Champion ist ausgerüstet mit: Plasmawerfer; Astartes-Kettenschwert.
- 1 Havoc ist ausgerüstet mit: Schwermem Havoc-Bolter.
- 1 Havoc ist ausgerüstet mit: Havoc-Laserkanone; Handwaffe.
- 1 Havoc ist ausgerüstet mit: Havoc-Raketenwerfer; Handwaffe.
- 1 Havoc ist ausgerüstet mit: Havoc-Schneider-Gatlingkanone; Handwaffe.

D Höllenschlächter (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Höllenschlächter-Plasmakanone; Höllenschlächter-Hammer.





D

C

A

B

Havoc-Laserkanone



Havoc-Raketenwerfer



Schwerer Havoc-Bolter



Havoc-Schnitter-Gatlingkanone



Havocs

KAMPFPATROUILLE: CHAOS SPACE MARINES

DUNKLE ZELOTEN

FÄHIGKEITEN

Die für die Dunklen Zeloten erforderlichen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden eigens für Kampfpatrouille-Spiele geschrieben. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Dunkle Pakte* –, die im Folgenden beschrieben ist.

DUNKLE PAKTE

Die finsternen Champions der Häretiker-Astartes rufen mit fanatischem Eifer die Götter um ihre Gunst an, beten um diabolische Gaben und versprechen die widerlichsten Opfern für ihre Macht.

Jedes Mal, wenn eine Einheit deiner Armee zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird, kann jene Einheit einen Dunklen Pakt schließen. Wenn sie dies tut, wähle eine der folgenden Fähigkeiten, die die Waffen jener Einheit bis zum Ende der Phase erhalten:

- [TÖDLICHE TREFFER]
- [TREFFERHAGEL 1]

Jedes Mal, wenn eine Einheit einen Dunklen Pakt schließt, muss sie einen Moralwerttest ausführen, nachdem sie attackiert hat; misslingt jener Test, erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen.

VERBESSERUNGEN

Dein **DUNKLER-APOSTEL**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Hasserfüllte Predigt. Diese kannst du durch Dunkler Segensspruch ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

HASSERFÜLLTE PREDIGT

Dieser Krieger stachelt seine Anhänger mit boshaften Worten und den Versprechungen finsterner Belohnungen dazu auf, ihre Feinde mit zielstrebigem Grausamkeit niederzumachen.

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde eine feindliche Einheit. Verbessere bei jeder Attacke eines Modells der Einheit des Trägers gegen jene feindliche Einheit bei einer kritischen Verwundung den Durchschlagswert um 1.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

DUNKLER SEGENSSPRUCH

Dieser Krieger ruft die Dunklen Götter um ihre warpgeschaffenen Segnungen an und bittet sie, seine sterbliche Hülle am Leben zu erhalten. Mit widerwärtig schleimigen Geräuschen verschließen sich seine Wunden, verbrannte Haut verformt sich zu stählernen Schuppen oder glimmenden Kristallen. Selbst abgetrennte Gliedmaßen wachsen als peitschende Mutationen nach. Die Langzeiteffekte auf Körper und Verstand dieses Verräters mögen nicht vorhersehbar und entsetzlich sein, doch die unmittelbaren Vorteile in der Hitze der Schlacht sind nicht zu leugnen.

Der Träger hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Champion der Dunklen Götter. Dieses kannst du durch Fanatische Verwüster ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

CHAMPION DER DUNKLEN GÖTTER

Mit jedem Feind, der durch seine Hand stirbt, schreit der Dunkle Apostel seine Lobpreisungen an den achtzackigen Stern des Chaos hinaus. Mit dem vergossenen Blut salbt er das Schlachtfeld im gefürchteten Namen der Chaosgötter.

Am Ende jeder Phase erhältst du 3 SP, wenn dein **DUNKLER-APOSTEL**-Modell in jener Phase mindestens ein feindliches Modell zerstört hat.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

FANATISCHE VERWÜSTER

Die einzige Mission dieser Diener des Chaos ist es, die Narren in ihrem Pfad zu vernichten und in das Herz des feindlichen Glaubens vorzustößen. Dort können sie die Götzenbilder ihrer Gegner niederreißen und an ihrer statt blasphemische Statuen der Dunklen Götter errichten.

Am Ende des Zuges deines Gegners erhältst du 4 SP, wenn sich mindestens eine Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) vollständig innerhalb der Aufstellungszone deines Gegners befindet.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:

WARPRITEN

DUNKLE ZELOTEN – KAMPFTAKTIK

Die Häretiker-Astartes rufen die Namen ihrer finsternen Schirmherren und wehren so feindliche Attacken ab.

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

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 4+.

ERBITTERTE HIEBE

DUNKLE ZELOTEN – KAMPFTAKTIK

Angetrieben durch ihren verdorbenen Glauben und ihren unsterblichen Hass schlagen diese Krieger selbst im Tod noch mit wutverzerrter Miene zu.

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

ZIEL: Eine **HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Wirf bis zum Ende der Phase jedes Mal einen W6, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, das in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Entferne das Modell bei 4+ nicht aus dem Spiel; jenes zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat. Danach wird jenes Modell aus dem Spiel entfernt.

GNADENLOSE SALVEN

DUNKLE ZELOTEN – KAMPFTAKTIK

Als Veteranen des Langen Krieges wissen diese Krieger genau, wohin sie zielen müssen, um bei ihren bemitleidenswerten Zielen maximales Leid und größtmögliche Schmerzen hervorzurufen.

WANN: Deine Fernkampfphase

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

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn das Ziel jener Attacke eine Einheit unter halber Sollstärke ist, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

GHALLARON DER EIFERER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	4	5+	1
6"	4	6+	1	7+	1
		4+	RETTUNGSWURF		

GHALLARON DER EIFERER
DUNKLER JÜNGER



Kampfpatrouille-Datenblatt

Ghallaron der Eiferer ist von finsternem Fanatismus geprägt und ein wahrer Demagoge der Chaosgötter. Dieser Dunkle Apostel schreit häretische Gebete heraus, die seine Anhänger inspirieren, sie in dunkle Schatten hüllen oder ihre Sinne auf unnatürliche Weise schärfen.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Verfluchtes Crozius	Nahkampf	5	2+	6	-1	2

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen: **LEGIONÄRE**.

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

Dunkler Eifer: Solange diese Einheit eine Einheit anführt und ein **GHALLARON-DER-EIFERER**-Modell enthält, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 zum Verwundungswurf.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, CHAOS** |
DUNKLER APOSTEL: **CHARAKTERMODELL, DUNKLER APOSTEL, GHALLARON DER EIFERER**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

LEGIONÄRE

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Gegen den Angriff der Legionäre des Chaos können sich nur wenige lange halten. Ob sie jahrtausendealte Veteranen des Langen Krieges sind oder Verräter aus Renegaten-Kriegerscharen: Legionäre sind tödliche und anpassungsfähige Krieger, die einen Hagel aus explosiven Boltgeschossen entfesseln oder ihrem bösartigen Hass mit Schwüngen ihrer reißenden Ketten-schwerter freien Lauf lassen.

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2

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

PATROUILLENTRUPPS

Vor der Schlacht, zu Beginn des Schritts Schlachtformationen festlegen, kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je fünf Modellen aufgeteilt werden.

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

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, CHAOS, LEGIONÄRE**

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Dunkle Pakte**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

HAVOCS

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Havocs bevorzugen das Gemetzel auf große Distanz und erreichen herrisch das ganze Schlachtfeld mit Tod und Zerstörung. Ihre gewaltigen Waffen sind archaische Modelle der im Imperium bekannten Waffen, aber verschmelzen oft im Lauf zahlloser Kriege mit ihrem Träger.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Havoc-Laserkanone	48"	1	3+	12	-3	W6+1
Havoc-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
Havoc-Raketenwerfer – Spreng	48"	1	3+	9	-2	W6
Havoc-Schnitter-Gatlingkanone	24"	8	3+	5	0	1
Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Schwerer Havoc-Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHAOS, HAVOCS



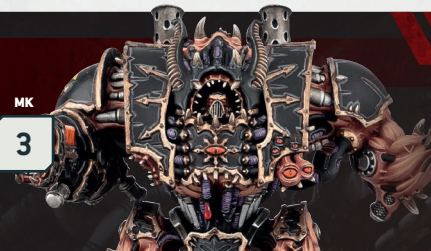
FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Dunkle Pakte

HÖLLENSCHLÄCHTER

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Höllenschlächter sind wandelnde Maschinen der Zerstörung und Psychose, denn ihre Piloten werden in einem Zustand der Agonie und des Wahnsinns am Leben erhalten. Diese höllischen Sarkophage sind mit einer Reihe mächtiger Waffen ausgerüstet, um feindliche Panzer aus der Ferne zu sprengen, oder mit grausamen Anhängseln, die im Nahkampf mit enormer Kraft zuschlagen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Höllenschlächter-Plasmakanone [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	3+	8	-3	3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Höllenschlächter-Hammer	Nahkampf	5	4+	14	-3	W6+1

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, CHAOS, HÖLLENSCHLÄCHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
HÄRETIKER-ASTARTES

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende 1

FRAKTION: Dunkle Pakte