

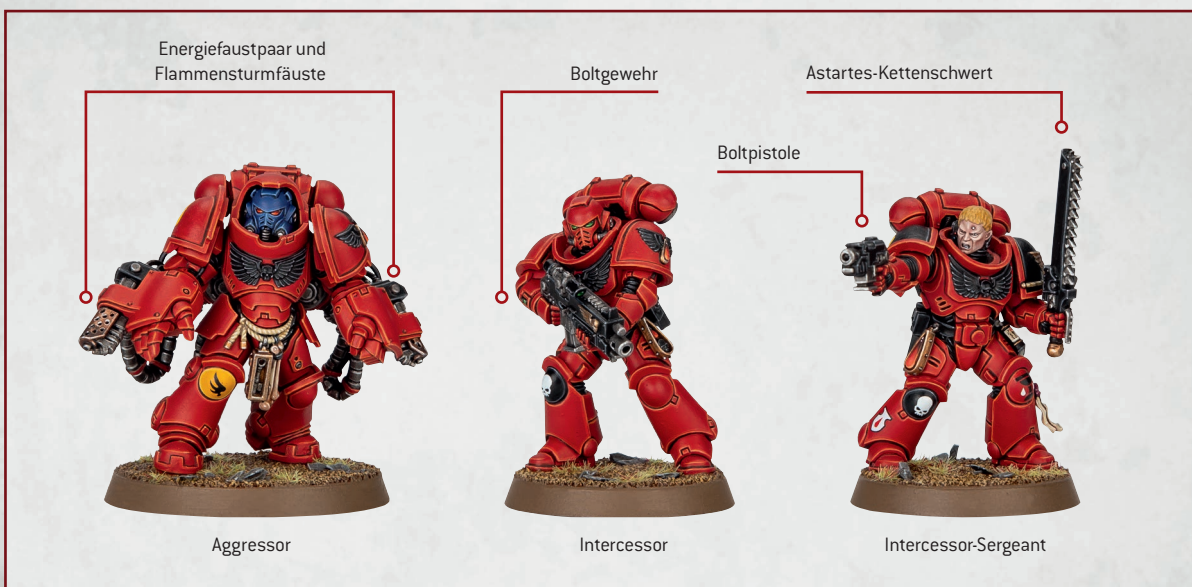
KAMPFPATROUILLE: BLOOD ANGELS

EINSATZVERBAND MARCELLOS

Der Einsatzverband der Blood Angels unter Scriptor Marcellos setzt sich aus fähigen und gefährlichen Kriegeren zusammen. Marcellos bevorzugt einen schnellen und überwältigenden Angriff und hat entsprechend seine bevorzugten Brüder um sich geschart. Ob sie an Bord ihres Impulsor-Transportpanzers an die Front getragen werden oder durch die Schatten vorrücken, um den Feind in verheerenden Hinterhalten zu zerstören, oder ob sie an Marcellos' Seite stehen und das Feuer eröffnen, die Gefolgsleute des Scriptors verehren den weisen Kampfpionier an ihrer Spitze und kämpfen umso härter, um seinen Willen auf dem Schlachtfeld umzusetzen.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

- A Scriptor Marcellos**
(1 Modell)
 - Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schmetterschlag; Psiwaffe.
- B Intercessortrupp**
(5 Modelle)
 - 1 Intercessor-Sergeant ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Astartes-Kettenschwert.
 - 4 Intercessoren sind ausgerüstet mit: Boltgewehr; Boltpistole; Handwaffe.
- C Incursortrupp**
(5 Modelle)
 - 1 Incursor-Sergeant ist ausgerüstet mit: Bolt-pistole; Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesserpaar.
 - 3 Incursoren sind ausgerüstet mit: Boltpistole; Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesserpaar.
 - 1 Incursor ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Oculus-Boltkarabiner; Kampfmesserpaar; Impulssprengladung.
- D Aggressortrupp**
(3 Modelle)
 - Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Flammensturmfausten; Energiefaustpaar.
- E Impulsor**
(1 Modell)
 - Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Bellicatus-Raketenmagazin; 2 Sturmboltern; Gepanzerter Rumpf.





KAMPFPATROUILLE: BLOOD ANGELS

EINSATZVERBAND MARCELLOS

FÄHIGKEITEN

Die für Einsatzverband Marcellos 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 – *Schwur des Augenblicks* –, die im Folgenden beschrieben ist.

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 angreift, 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 **SCRIPTOR**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung **Baalitische Schwertkunst**. Diese kannst du durch **Strahlender Zorn** ersetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

BAALITISCHE SCHWERTKUNST

Die Blood Angels legen großen Wert auf Kampffertigkeit nach dem Vorbild ihres anmutigen ebenso wie kriegerischen, engelsgleichen Primarchen. In dieser Tradition hat dieser Krieger jahrzehntelang die Kunst des Schwertkampfs geübt und weiht seine Ordensbrüder nur zu gerne in die Geheimnisse seiner Kunst ein.

Der Durchschlagswert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind, verbessert sich um 1.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

STRAHLENDER ZORN (PSIONISCH)

Der sengende, goldene Zorn der psionischen Manifestationen dieses Kriegers ist entsetzlich anzusehen. Diese prächtige Entladung tödlicher empyreischer Macht verbrennt selbst den mächtigsten Feind zu Asche.

Beide Schmetterschlag-Waffenprofile des Trägers haben die Fähigkeiten **[ANTI-MONSTER 5+]** und **[ANTI-FAHRZEUG 5+]**.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Engelszorn. Dieses kannst du durch Strategische Aggression ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

ENGELSZORN

Ebenso glorreich wie entsetzlich kommen die Blood Angels mit einer unwiderstehlichen, kontrollierten Wildheit über den Feind. Schnell und entschlossen führen sie den Sieg herbei, indem sie durch den äußeren Verteidigungsring des Gegners feigen und rasch Schlüsselziele sichern.

Du erhältst am Ende des Zugs deines Gegners 4 SP, wenn du mindestens einen Missionszielmarker innerhalb von 6 Zoll um die Aufstellungszone deines Gegners kontrollierst.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

STRATEGISCHE AGGRESSION

Die Schlachtpläne der Blood Angels sind immer dynamisch und entschlossen. Rasch schalten die Söhne des Sanguinius feindliche Schlüsselziele aus, und die Folgen breiten sich wellenförmig durch das ganze strategische Gefüge des Feindes aus, bis es schließlich entscheidend geschwächt ist.

Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde ein feindliches **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell. Gibt es kein solches Modell, wähle stattdessen ein feindliches **CHARAKTERMODELL**.

Du erhältst am Ende der Schlacht 10 SP, wenn jenes feindliche Modell zerstört ist.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



KONTROLLIERTE WILDHEIT

EINSATZVERBAND MARCELLOS – KAMPFTAKTIK

Die Blood Angels verbinden Kampffertigkeit mit fokussierter Kraft und Aggressivität, um die Nahkampfatacken des Feindes abzuschmettern.

1 BP

WANN: In der Nahkampfphase, unmittelbar 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

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke, deren Ziel deine Einheit ist, 1 vom Trefferwurf ab.



DEN DURST NUTZEN

EINSATZVERBAND MARCELLOS – KAMPFTAKTIK

Als letztes Mittel im Gefecht können sich die Blood Angels der ganzen Wildheit des Roten Dursts bedienen, um ihre bereits beträchtliche Kraft und Aggressivität noch weiter zu verstärken.

1 BP

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase nicht gewählt wurde, um zu kämpfen

EFFEKT: Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit einen Verwundungswurf von 1. Ist das Ziel der Attacke eine **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.



SCHNELLER VORSTOSS

EINSATZVERBAND MARCELLOS – STRATEGISCHE LIST

Unerbittlich drängen die Blood Angels voran und geben dem Feind keinerlei Gelegenheit, auf den Ansturm zu reagieren.

1 BP

WANN: Am Ende deiner Fernkampfphase

ZIEL: Eine **INTERCESSORTRUPP**- oder **INCURSORTRUPP**-Einheit deiner Armee, die nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist

EFFEKT: Deine Einheit kann eine normale Bewegung ausführen. Sie kann am Ende jener Bewegung nicht in einen **TRANSPORTERS** einsteigen.

EINSCHRÄNKUNGEN: Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit nicht infrage, einen Angriff anzuzusagen.

SCRIPTOR MARCELLOS

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Marcellos ist ein Musterbeispiel für die bekannte psionische Macht der Scriptoren seines Ordens. In der Schlacht setzt er die Macht seines Verstands als Waffe ein. Ob er Feinde mit psionischen Energieblitzen in Stücke sprengt oder im Nahkampf niederstreckt, oder ob er seine Brüder strategisch klug befehligt, Marcellos ist ein ebenso herausragender Psioniker wie Anführer.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Schmetterschlag – Hexenfeuer [PSIONISCH]	24"	W6	3+	5	-1	W3
Schmetterschlag – konzentriertes Hexenfeuer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	24"	W6	3+	6	-2	W3

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	4	3+	6	-1	W3

ANFÜHRER

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, TACTICUS, Scriptor, MARCELLOS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Festung des Geistes [psionisch]: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 4+.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

AGGRESSORTRUPP

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Aggressoren sind dazu in der Lage, die Speerspitze vernichtender Offensiven zu bilden, denn sie sind wandelnde Festungen aus Ceramit. Ihre Einsatzgebiete umfassen den Kampf auf kurze Reichweite, wo sie den Feind mit einem verheerenden Feuersturm eindecken, bevor sie alle Überlebenden unter ihren energiegeladenen Fäusten brechen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammensturmfauste [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6+1	-	4	0	1

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

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRAVIS, AGGRESSORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

INCURSORTRUPP

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Incursoren sind aggressive leichte Infanterie und darauf spezialisiert, feindliche Stellungen zu stürmen und Schlüsselziele zu zerstören. Durch ihre umfangreiche Auspex- und Sensorausstattung können sie Feinde durch Wände sehen und Bewegungen voraussehen – und beenden dann das Leben ihrer Gegner mit einem Hagel aus Boltgeschossen oder Messerstößen.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Occlus-Boltkarabiner [STURM, DECKUNG IGNORIEREN]	24"	2	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Kampfmesserpaar [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

Multispektraler Auspexapparat: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine feindliche Einheit, die in dieser Phase von mindestens einer Attacke dieser Einheit getroffen wurde. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke einer befreundeten ADEPTUS-ASTARTES-Einheit gegen jene feindliche Einheit 1 auf den Trefferwurf.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, RAUCH, IMPERIUM, PHOBOS, INCURSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

INTERCESSORTRUPP

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



Kampfpatrouille-Datenblatt

Intercessortruppen vermögen einen vernichtenden Feuerhagel zu entfesseln, während sie vorrücken oder ein Gebiet im Angesicht des Feindes halten. Sie haben Zugriff auf ein Arsenal aus Boltwaffen, das zu verschiedenen Schlachtfeldrollen passt, vom Sturm auf Bunkeranlagen bis hin zur Eliminierung von Widersachern auf große Distanz.

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
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

IMPULSOR

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	9	3+	11	6+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Der Impulsor ist mit Vektorschubdüsen ausgestattet, die ihn schneller als alle anderen Antigravpanzer der Space Marines machen. Er ist ein anpassungsfähiges Transportfahrzeug, das von allen Primaris Space Marines für rasche Angriffe oder Flankenmanöver verwendet wird. Besonders die Truppen der Vorhut schätzen diesen Transportpanzer.

☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Bellicatus-Raketenmagazin – Fragment [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	4	0	1
▶	Bellicatus-Raketenmagazin – Icarus [ANTI-FLIEGEN 2+]	48"	W3	3+	8	-1	2
▶	Bellicatus-Raketenmagazin – Spreng	48"	1	3+	8	-2	W6
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 TACTICUS-INFANTERIE- oder PHOBOS-INFANTERIE-Modellen.

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, IMPERIUM, IMPULSOR



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 6

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS