



KAMPFPATROUILLE: ASTRA MILITARUM

KARSKS KANONIERE

Die unter dem Banner von Major Karsk versammelten Soldaten und Soldatinnen sind nur ein kleiner Teil eines weitaus größeren Verbands des Astra Militarum, der zum Schutz des Sanktuswalls zusammengezogen wurde. Ursprünglich wurden sie für den Kampf gegen das Chaos rekrutiert, haben sich jedoch auch Xenospiraten und häretischen Aufständischen gestellt. Dank einer kompetenten Mischung aus einem streng geführten Regiment und überwältigender Feuerkraft gingen sie daraus wieder und wieder siegreich hervor. Was Major Karsk angeht, so werden sie diese Aufgabe fortführen, solange noch jemand in seinem Verband atmet.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

A Kommandotrupp Karsk (5 Modelle)

- Karsk ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Energiewaffe.
- 1 Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Energiefaust.
- 1 Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.
- 1 Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe; Sanitätsausrüstung.
- 1 Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe; Regimentsstandarte.

B Cadianische Stoßtruppen (10 Modelle)

- 1 Stoßtrupp-Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.
- 7 Stoßtrupp-Soldaten sind ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.
- 1 Stoßtrupp-Soldat ist ausgerüstet mit: Flammenwerfer; Handwaffe.
- 1 Stoßtrupp-Soldat ist ausgerüstet mit: Melter; Handwaffe.

C Cadianische Stoßtruppen (10 Modelle)

- 1 Stoßtrupp-Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Trommelmagazin-Sturmgewehr; Handwaffe.
- 6 Stoßtrupp-Soldaten sind ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.
- 1 Stoßtrupp-Soldat ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe; Vox-Transmitter.
- 1 Stoßtrupp-Soldat ist ausgerüstet mit: Granatwerfer; Handwaffe.
- 1 Stoßtrupp-Soldat ist ausgerüstet mit: Plasmawerfer; Handwaffe.

D Feldgeschützatterie (2 Modelle)

- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Bombast-Feldgeschütz; Lasergewehr; Laserpistole; Geschütz-batterie-Handwaffen.
- 1 Modell ist ausgerüstet mit: Malleus-Raketenwerfer; Lasergewehr; Laserpistole; Geschütz-batterie-Handwaffen.

E Wächter-Sturmläufer (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Suchkopfrakete; Plasmakanone; Handwaffe.





Sanitätsausrüstung

Lasergewehr

Regimentsstandarte

Hochleistungsfunkgerät

Energief Faust

Lasergewehr

Boltpistole

Cadianische Veteranen

KAMPFPATROUILLE: ASTRA MILITARUM

KARSKS KANONIERE

FÄHIGKEITEN

Die für den Einsatz von Karsks Kanonieren notwendigen Datenblätter findest du auf den folgenden Seiten. Sie wurden exklusiv für Kampfpatrouille-Spiele konzipiert. Das Datenblatt einer Einheit führt alle ihre Fähigkeiten auf. Diese schließen eine Fraktionsfähigkeit ein – *Befehls Gewalt* –, die auf dem Datenblatt von Kommandotrupp Karsk steht und unten beschrieben wird.

BEFEHLSGEWALT

Offiziere der Imperialen Armee wurden dazu erzogen und ausgebildet, unbeeinträchtigen Gehorsam zu erzeugen, und sind daher respektierte Autoritätspersonen, die herrisch Befehle brüllen, die sogar den Lärm des Krieges übertönen.

In deiner Befehlsphase können **OFFIZIER**-Modelle deiner Armee Befehle erteilen. Das Datenblatt jedes **OFFIZIERS** erklärt, wie viele Befehle er erteilen kann und welche Einheiten infrage kommen, jene Befehle zu erhalten. Wähle jedes Mal, wenn ein **OFFIZIER**-Modell einen Befehl erteilt, einen der folgenden Befehle und wähle dann eine infrage kommende befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll um jenes **OFFIZIER**-Modell, die ihn erhalten soll.

Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist die von dir gewählte Einheit von jenem Befehl betroffen. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Einheit nur von einem einzelnen Befehl gleichzeitig betroffen sein (ein Befehl, der danach erteilt wird, ersetzt den aktuellen). Wenn eine von einem Befehl betroffene Einheit erschüttert wird, endet der Effekt jenes Befehls auf jene Einheit.

Los! Los! Los!

Addiere 3" auf den Bewegungswert der Modelle dieser Einheit.

Zielt!

Verbessere den Ballistische-Fertigkeit-Wert von Fernkampfaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, um 1.

In Deckung!

Verbessere den Rüstungswurf-Wert der Modelle dieser Einheit um 1 (der Rüstungswurf eines Modells kann dadurch nicht besser als 3+ werden).

VERBESSERUNGEN

Dein **OFFIZIER**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Kommandolorbeer. Diese kannst du durch Artillerieoffizier einsetzen.

GRUNDVERBESSERUNG

KOMMANDOLORBEER

Ein Offizier kann diese Auszeichnung nur erlangen, indem er in mehreren Gefechten außergewöhnliche strategische und taktische Fähigkeiten zeigt. Ein so erhabener Befehlshaber kann seinen koordinierenden Einfluss mühelos auf das ganze Schlachtfeld ausdehnen.

In deiner Befehlsphase erhältst du 1 BP, wenn sich der Träger auf dem Schlachtfeld befindet. Zusätzlich gilt: Jedes Mal, wenn der Träger einen Befehl erteilt, wird jener Befehl allen befreundeten **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten auf dem Schlachtfeld erteilt.

ODER

OPTIONALE VERBESSERUNG

ARTILLERIEOFFIZIER (AURA)

Dieser Offizier ist in den Rängen eines Artillerieregiments aufgestiegen und ist ein Experte darin, Stellung zu beziehen, sich zu verbergen und dann das Feuer schwerer Feldgeschütze zu befehligen. Die folgende Verheerung in den Reihen des Feindes ist stets spektakulär.

In deiner Befehlsphase erhältst du 1 BP, wenn sich der Träger auf dem Schlachtfeld befindet. Zusätzlich gilt, solange sich eine befreundete **ARTILLERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um die Einheit des Trägers befindet:

- Jedes Mal, wenn du würfelst, um die Anzahl der Attacken zu ermitteln, die jene **ARTILLERIE**-Einheit mit einer Waffe ausführt, kannst du den Wurf wiederholen.
- Die Modelle jener **ARTILLERIE**-Einheit haben die Fähigkeit *Einsamer Wolf*, wenn sie in dieser Schlacht noch keine Attacken ausgeführt haben.

SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Linie halten. Dieses kannst du durch Systematische Zerstörung ersetzen.

SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

LINIE HALTEN

Sobald das Astra Militarum seine Gefechtslinien eingenommen hat, ist es seine Pflicht, sich einzugraben und zu verhindern, dass der Feind seine Stellungen überrennt, egal wie viele Leben das kostet.

Am Ende des Zuges deines Gegners erhältst du 3 SP, wenn sich keine feindlichen Einheiten vollständig in deiner Aufstellungszone befinden (ausgenommen erschütterte Einheiten). Wenn sich keine feindlichen Einheiten vollständig innerhalb von 6 Zoll um deine Aufstellungszone befinden (ausgenommen erschütterte Einheiten), erhältst du stattdessen 5 SP.

ODER

OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

SYSTEMATISCHE ZERSTÖRUNG

Die Tactica Imperialis betont die Wichtigkeit, die Feuerkraft der eigenen Krieger bis zu seiner vollständigen Vernichtung auf ein einziges feindliches Ziel zu konzentrieren, bevor man zur Auslöschung des nächsten übergeht.

Wähle zu Beginn der Schlachtrunde eine feindliche Einheit, die nicht zerstört wurde, als Ziel deiner Armee für jene Schlachtrunde. Am Ende jener Schlachtrunde erhältst du 4 SP, wenn das Ziel deiner Armee für jene Schlachtrunde zerstört wurde.

GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



SCHICKT DIE NÄCHSTE WELLE!

KARSKS KANONIERE – STRATEGISCHE LIST

Zu den größten Stärken des Astra Militarum gehört die schiere Anzahl seiner Soldaten. Es gibt immer neue Körper, die in den Fleischwolf der Schlacht geworfen werden können.

WANN: Im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase

ZIEL: Eine zerstörte **CADIANISCHE-STOSSTRUPPEN**-Einheit deiner Armee. Du kannst diese Gefechtsoption mit jener Einheit als Ziel einsetzen, obwohl sie zerstört ist.

EFFEKT: Füge deiner Armee eine neue Einheit hinzu, die identisch mit deiner zerstörten Einheit ist und deren ursprüngliche Sollstärke hat. Stelle jene Einheit vollständig innerhalb von 9 Zoll um deine Schlachtfeldkante und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten auf dem Schlachtfeld auf.



ZERSTÖRT ES!

KARSKS KANONIERE – KAMPFTAKTIK

Die Soldaten des Astra Militarum wählen ein wichtiges feindliches Ziel als Prioritätsziel und richten all ihre Wut dagegen.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine beliebige Anzahl **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten deiner Armee und eine feindliche Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines Modells deiner gewählten Einheiten gegen jene feindliche Einheit den Trefferwurf wiederholen.



ARTILLERIESCHLAG

KARSKS KANONIERE – STRATEGISCHE LIST

Große Geschütze hinter den imperialen Linien lassen ein Störbombardement auf den Feind niederregnen. Während der Boden erzittert und Schutt in den Himmel geschleudert wird, wird der Feind in Unordnung gestürzt.

WANN: Zu Beginn der Befehlsphase deines Gegners

ZIEL: Ein **OFFIZIER**-Modell deiner Armee

EFFEKT: Bis zum Ende des Zuges gilt: Halbiere den Bewegungswert feindlicher Modelle, halbiere Vorrückenwürfe für feindliche Einheiten, feindliche Einheiten können keinen Angriff ansagen und ziehe bei jeder Fernkampfatacke eines feindlichen Modells 1 vom Trefferwurf ab.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Schlacht einsetzen.

KOMMANDOTRUPP KARSK

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	5+	3	7+	1	KARSK
6"	3	5+	1	7+	1	VETERAN



Kampfpatrouille-Datenblatt

Major Karsk ist durch und durch der unnachgiebige, bärbeißige cadianische Befehlshaber aus den Propaganda-Vid-Übertragungen. Bisweilen lässt er etwas grimmigen Galgenhumor erkennen, doch normalerweise ist er ernst und diszipliniert. Er ist ein talentierter Stratege und wird von einem Kader aus Spezialisten begleitet, die ihn bei seinen Kommandopflichten unterstützen.

🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	4+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	4+	8	-3	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
Energiefaust	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen: **CADIANISCHE STOSSTRUPPEN**.

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

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM, CADIANISCH, KOMMANDOTRUPP** – KARSK: **CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, KARSK**

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehlsgewalt**

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Sanitätsausrüstung: Die Einheit des Trägers hat die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 6+**.

Regimentsstandarte: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle der Einheit des Trägers.

BEFEHLE

Der **OFFIZIER** dieser Einheit kann einer **REGIMENT**-Einheit 1 Befehl erteilen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FELDGESCHÜTZBATTERIE

B	W	RW	LP	MW	MK	
4"	5	4+	6	7+	2	



Kampfpatrouille-Datenblatt

Zu den größten Waffen des Astra Militarum, die Soldaten transportieren können, zählen jene, die von Geschützteams bedient werden. Von Bombast-Feldgeschützen, die schwere Granaten indirekt abfeuern, bis zu den Mehrfach-Sprengköpfen des Malleus-Raketenwerfers bieten solche Batterien wertvolle Feuerkraft.

🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bombast-Feldgeschütz [EXPLOSIV, SCHWER, INDIRECTES FEUER]	48"	W6	5+	7	-1	2
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Malleus-Raketenwerfer [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6+6	5+	6	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Geschützatterie-Handwaffen	Nahkampf	3	4+	3	0	1

PATROUILLENTRUPPS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen, bevor Einheiten aufgestellt werden, kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je einem Modell aufgeteilt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, REGIMENT, FELDGESCHÜTZBATTERIE**

FÄHIGKEITEN

Nachladen, bereit machen, feuern: Solange diese Einheit von einem Befehl betroffen ist, haben alle Schweren Waffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**, sofern diese Einheit in diesem Zug stationär geblieben ist.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Stoßtruppen Cadius bestehen aus geborenen Soldaten, die ihr ganzes Leben lang für den Dienst im Astra Militarum üben. Jahrzehntelange rigorose Schießausbildung hat sie zu hervorragenden Schützen gemacht. Sie verstehen sich auf unnachgiebige Verteidigung und Sturmangriffe, und viele halten die Cadianischen Stoßtruppen für die perfekten Soldaten.

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
▶ Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
▶ Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Trommelmagazin-Sturmgewehr	24"	2	4+	3	0	1

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

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, REGIMENT, ZUG, CADIANISCH, CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

FÄHIGKEITEN

Keine



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

WÄCHTER-STURMLÄUFER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	8	2+	7	7+	2



Kampfpatrouille-Datenblatt

Die mit zusätzlicher Panzerung ausgestatteten Wächter-Sturmläufer sind ausgezeichnete Frontjäger, die ihre tödlichen schweren Waffen über Gelände tragen, das für Kampfpanzer zu dicht oder zu unwegsam ist. Als mobile Jäger sind sie ausgezeichnet in der Vernichtung von Fahrzeugen, befestigten Stellungen und Xenosmonstrositäten.

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶ Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	4+	6	0	1

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

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REGIMENT, SCHWADRON, RAUCH, WÄCHTER-STURMLÄUFER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

Mobile Jäger: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit kannst du den Verwundungswurf wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM