



## KAMPFPATROUILLE: BLACK TEMPLARS

# SIGARDS KREUZFAHRER

Zahlreiche Kreuzzüge der Black Templars bereisen die Dunkelheit zwischen den Sternen und suchen nach Kriegen, die es im Namen des Imperators auszufechten gilt. Auf jedes dieser riesigen Heere kommen viele kompakte Streitmächte aus wenigen fanatischen Space Marines – wie jene des kompromisslosen Marschalls Sigard, der entschlossen ist, die Feuer des Glaubens in jedem Winkel des Reichs des Imperators zu entzünden.

Diese Kampfpatrouille besteht aus den folgenden Einheiten:

### A Marschall Sigard (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plasmapistole; Meisterhafter Energiewaffe.

### B Primaris-Kreuzfahrertrupp (10 Modelle)

- 1 Primaris-Schwertbruder ist ausgerüstet mit: Schwere Bolt pistole; Energiewaffe.
- 2 Primaris-Paladine sind ausgerüstet mit: Schwere Bolt pistole; Astartes-Kettenschwert.
- 2 Primaris-Paladine sind ausgerüstet mit: Bolt pistole; Boltgewehr; Handwaffe.
- 1 Primaris-Paladin ist ausgerüstet mit: Pyroblaster; Bolt pistole; Handwaffe.
- 2 Primaris-Neophyten sind ausgerüstet mit: Bolt pistole; Astartes-Kettenschwert.
- 2 Primaris-Neophyten sind ausgerüstet mit: Neophytenschusswaffe; Handwaffe.

### C Intercessortrupp (5 Modelle)


- Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Bolt pistole; Boltgewehr; Handwaffe.

### D Impulsor der Black Templars (1 Modell)

- Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Multimelter; 2 Sturmboltern; Gepanzertem Rumpf; Orbitaler Voxanlage.





Boltgewehr	Meisterhafte Energiewaffe	Boltgewehr
		
Plasmapistole		
Paladin	Marschall Sigard	Intercessor

# KAMPFPATROUILLE: BLACK TEMPLARS

## SIGARDS KREUZFAHRER

### FÄHIGKEITEN

Die für Sigards Kreuzfahrer 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 **MARSCHALL**-Modell ist dein **KRIEGSHERR** und hat die Verbesserung Inbrünstige Kreuzfahrer. Diese kannst du durch Rechtschaffene Unverwüstlichkeit ersetzen.

### GRUNDVERBESSERUNG

#### INBRÜNSTIGE KREUZFAHRER

*Der religiöse Eifer und die selbstgerechte Brutalität der Black Templars sind legendär. In den Händen eines charismatischen Anführers werden diese Eigenschaften zu gefährlichen Waffen.*

Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle der Einheit des Trägers ausgerüstet sind.

ODER

### OPTIONALE VERBESSERUNG

#### RECHTSCHAFFENE UNVERWÜSTLICHKEIT

*Dieser Krieger ist so sehr von der Rechtschaffenheit seiner Sache überzeugt, dass er – nur durch unbeugsame Willenskraft – beinahe jede Verletzung ertragen kann. Und nicht nur das; seine Gegenwart spornt seine Ordensbrüder an, seinem Beispiel zu folgen.*

Der Träger hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+. Außerdem kann die Einheit des Trägers einmal pro Schlacht diese Fähigkeit einsetzen, wenn sie als Ziel einer Attacke gewählt wird. Tut sie dies, haben die Modelle der Einheit des Trägers bis zum Ende der Phase die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+.

## SEKUNDÄRE MISSIONSZIELE

Du verwendest das sekundäre Missionsziel Pfad der Reinigung. Dieses kannst du durch Heiliger Eid ersetzen.

### SEKUNDÄRES GRUNDMISSIONSZIEL

#### PFAD DER REINIGUNG

*Der blutige Pfad zum Sieg in des Gottimperators Namen führt stets vorwärts, mitten in das Herz der feindlichen Armee. Auf diesem Pfad werden dem gläubigen Krieger niemals Feinde zu töten und Häretiker zu bestrafen ausgehen.*

Am Ende der Schlacht erhältst du 8 SP, wenn sich mindestens eine **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschütterte Einheiten) in der Aufstellungszone deines Gegners befindet. Ist dein **KRIEGSHERR** nicht erschüttert und vollständig innerhalb der Aufstellungszone deines Gegners, erhältst du stattdessen 10 SP.

ODER

### OPTIONALES SEKUNDÄRES MISSIONSZIEL

#### HEILIGER EID

*Seit ihren frühesten Tagen ist ein Brauch der Black Templars, vor der Schlacht mächtige, bindende Eide abzulegen. Es beweist großen Glauben, diese frommen Eide vor den Augen der eigenen Ordensbrüder zu erfüllen.*

Wähle ab der zweiten Schlachtrunde zu Beginn jeder Schlachtrunde eine nicht zerstörte feindliche Einheit. Jene Einheit ist in jener Schlachtrunde das Ziel deiner Armee. Am Ende jener Schlachtrunde erhältst du 3 SP, wenn das Ziel deiner Armee in jener Schlachtrunde durch eine Nahkampfatacke eines **ADEPTUS-ASTARTES**-Modells deiner Armee zerstört wurde. Hat jenes **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell das Schlüsselwort **PRIMARIS-KREUZFAHRERTRUPP**, erhältst du stattdessen 4 SP.

## GEFECHTSOPTIONEN

Du kannst die folgenden Gefechtsoptionen einsetzen:



### SCHILD DES EIFERS

SIGARDS KREUZFAHRER – KAMPFTAKTIK

*Wenn die Black Templars den Feind auf kurze Distanz stellen, brennt ihr religiöser Eifer so heiß, dass sie Schmerzen und sogar lebensgefährliche Verletzungen schlicht ignorieren.*

**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners oder 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:** Bis zum Ende der Phase gilt bei jeder Attacke, deren Ziel deine Einheit ist: Befindet sich das attackierende Modell innerhalb von 6 Zoll um deine Einheit, haben die Modelle deiner Einheit gegen jene Attacke einen Rettungswurf von 4+. Primaris-Neophyt-Modelle haben gegen jene Attacke stattdessen einen Rettungswurf von 5+.



1 BP



### KRAFT AUS HASS

SIGARDS KREUZFAHRER – KAMPFTAKTIK

*Die Black Templars verachten die Ketzerei ihrer Feinde so sehr, dass dies ihren Hieben gewaltige Stärke verleiht.*

**WANN:** In deiner Fernkampfphase oder in der Nahkampfphase

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

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines Modells deiner Einheit, deren Ziel die nächste infrage kommende Einheit ist, den Trefferwurf wiederholen.



1 BP

### ANGESTACHELTE WUT

SIGARDS KREUZFAHRER – STRATEGISCHE LIST

*Jeder auf die Black Templars abgegebene Schuss schürt ihre Empörung, dass die Feinde der Menschheit es wagen, die Hand gegen des Gottimperators auserwählte Krieger zu erheben. Sie reagieren sofort mit der für sie typischen Aggressivität.*

**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit geschossen hat

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

**EFFEKT:** Deine Einheit kann eine normale Bewegung ausführen, muss jene Bewegung aber so nahe wie möglich an jener feindlichen Einheit beenden.



1 BP

# MARSCHALL SIGARD

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



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Sigard ist ein Musterbeispiel eines Marschalls der Black Templars. Mit hoch erhobener Klinge und feuernder Plasmapistole führt er seine Brüder in den Krieg. Sein unermüdlicher Eifer spornt jene an, die an seiner Seite kämpfen, denn sie streiten in der Gewissheit, dass der Gottimperator mit ihnen ist und ihre Hand führt.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	2+	7	-2	1
▶	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	2+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
⚔	Meisterhafte Energiewaffe	Nahkampf	6	2+	5	-2	2

### ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **INTERCESSORTRUPP, PRIMARIS-KREUZFAHRERTRUPP.**

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

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, TACTICUS, MARSCHALL, SIGARD

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

# PRIMARIS-KREUZFAHRERTRUPP

B 6" W 4 RW 4+ LP 2 MW 6+ MK 2 **PRIMARIS-NEOPHYT**  
6" 4 3+ 2 6+ 2 **ANDERE MODELLE**



## Kampfpatrouille-Datenblatt

Die Kreuzfahrertruppe, die von der wundersamen übermenschlichen Primaris-Stärke erfüllt sind, stürmen aus Boltgewehren feuernd mit heulenden Astartes-Kettenschwertern in den Kampf. Paladine richten lodernde Strahlen aus ihren Pyroblastern auf den Feind, während die Neophyten an ihrer Seite verbissen darum kämpfen, ihren Wert zu beweisen.

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Boltgewehr [STURM, SCHWER]	24"	2	3+	4	-1	1
	Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	0	1
	Neophytenschusswaffe [STURM]	18"	2	3+	4	0	1
	Pyroblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	0	1
	Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1

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

### PATROUILLETRUPPS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen, bevor Einheiten aufgestellt werden, kann diese Einheit in zwei Einheiten zu je fünf Modellen aufgeteilt werden. Wenn du dies tust, muss eine jener Einheiten die Primaris-Paladin-Modelle enthalten und die andere die restlichen Modelle.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, TACTICUS, PRIMARIS-KREUZFAHRERTRUPP

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Schwur des Augenblicks**

**Rechtschaffener Eifer:** Du kannst Vorrücken- und Angriffswürfe für diese Einheit wiederholen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

## INTERCESSORTRUPP

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



### Kampfpatrouille-Datenblatt

Intercessortrupps 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
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1

### FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSORTRUPP

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS

## IMPULSOR DER BLACK TEMPLARS

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
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	3+	9	-4	W6
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1

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

### TRANSPORTER

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

### FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 6

FRAKTION: Schwur des Augenblicks

**Sturmfahrzeug:** Einheiten können aus diesem TRANSPORTER aussteigen, nachdem er vorgerückt ist. Einheiten, die dies tun, zählen, als hätten sie eine normale Bewegung ausgeführt, und können in jenem Zug keinen Angriff ansagen.

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

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ADEPTUS ASTARTES, BLACK TEMPLARS