

# KREUZFAHRER- KILL-TEAM

ACHETYPEN: SICHERHEIT, SUCHEN & ZERSTÖREN

## KÄMPFER

- 1 **KREUZFAHRER** -**MARSCHALL**-Kämpfer
- 5 **KREUZFAHRER** -Kämpfer von der folgenden Liste:
  - **VETERAN**
  - **STANDARTENTRÄGER**
  - **INFERNUS-SCHÜTZE**
  - **KRIEGER** mit einer der folgenden Optionen:
    - Sturmboltgewehr; Fäuste
    - Schwere Boltpistole; **Kettenschwert**

Abgesehen von **KRIEGER**-Kämpfern kann dein Kill Team jeden der oben aufgeführten Kämpfer nicht mehr als einmal enthalten.

## KREUZZUG-MARSCHALL



APL	MOVE	SAVE	WOUNDS
3	6"	3+	15

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☄ Plasmapistole (Standard)	4	3+	3/5	Reichweite 8 Zoll, Durchdringend 1
☄ Plasmapistole (Überladung)	4	3+	4/5	Reichweite 8 Zoll, Heiß, Durchdringend 1, Tödlich 5+
☄ Heilige Klinge	5	3+	4/7	Tödlich 5+

**Heilige Aura:** Jedes Mal, wenn ein feindlicher Kämpfer die Aktion Zurückziehen ausführt, während er sich in Kontrollreichweite dieses Kämpfers befindet, kannst du diese Regel einsetzen. Wenn du dies tust, wirf einen W6: Bei 3+ kann jener feindliche Kämpfer jene Aktion während jener Aktivierung oder Gegenmaßnahme nicht ausführen (der ausgegebene AP wird nicht zurückerstattet).

**Heilige Salbung:** Nachdem dieser Kämpfer gekämpft oder zurückgeschlagen hat, erhält er bis zu W3+1 verlorene Lebenspunkte zurück, sofern er nicht kampfunfähig ist und in jener Abfolge einen feindlichen Kämpfer kampfunfähig gemacht hat.

KREUZFAHRER, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, ANFÜHRER, MARSCHALL

32

## KREUZZUG-VETERAN



APL	MOVE	SAVE	WOUNDS
3	6"	3+	14

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☄ Schwere Boltspistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☄ Zweihändiges Energieschwert	5	4+	5/7	Brutal

**Vernichtende Hiebe:**

- Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, können feindliche Kämpfer nicht unterstützen.
- Am Ende der Aktivierung oder Gegenmaßnahme jedes feindlichen Kämpfers kannst du einen feindlichen Kämpfer innerhalb von 2 Zoll um diesen Kämpfer wählen. Dieser Kämpfer kann eine kostenlose Aktion **Angreifen** ausführen (du kannst dazu seinen Befehl zum Offensivbefehl ändern), kann sich dabei aber nicht weiter als 2 Zoll bewegen und muss jene Bewegung in Kontrollreichweite jenes gewählten Kämpfers beenden.

KREUZFAHRER, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, VETERAN

32

## KREUZZUG-STANDARTENTRÄGER



APL	MOVE	SAVE	WOUNDS
3	6"	3+	14

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☄ Schwere Boltspistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☄ Energiewaffe	5	3+	4/6	Tödlich 5+

**Standartenträger:** Jedes Mal, wenn die Kontrolle über einen Marker ermittelt wird, behandle die APG dieses Kämpfers, als wäre sie 1 höher. Beachte, dass dies den APG-Wert nicht verändert, sodass alle Veränderungen hiermit kumulativ sind.

**Gunst des Imperators:** Wenn dieser Kämpfer im Schritt „Bereit“ einer Strategiephase einen Missionszielmarker kontrolliert, der nicht geläutert ist, ist jener Missionszielmarker für den Rest des Gefechts geläutert und du erhältst 1BP. Beachte, dass du einen Missionszielmarker nicht verderben kannst, wenn dieser bereits durch irgendeinen Kämpfer (einschließlich feindlicher Kämpfer) verdorben wurde.

KREUZFAHRER, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, STANDARTENTRÄGER

32

## KREUZZUG-KRIEGER



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☠☠☠ Schwere Boltpistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☠☠☠ Sturmboltgewehr	4	3+	3/4	Schwall 1 Zoll
☠☠ Kettenschwert	5	3+	4/5	-
☠☠ Fäuste	4	3+	3/4	-

**Heiliger Pakt:** Du kannst diese Regel einmal pro Gefecht einsetzen, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER**-KRIEGER-Kämpfer aktiviert wird. Wenn du dies tust, kannst du das Gelübde-Schlüsselwort jenes Kämpfers ändern.

KREUZFAHRER, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, KRIEGER

32

## KREUZZUG-INFERNUS-SCHÜTZE



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+


WOUNDS

14

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☠☠☠ Schwere Boltpistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☠☠☠ Pyroblaster	4	2+	4/4	Reichweite 8 Zoll, Hagel, Schwall 2 Zoll
☠☠ Fäuste	4	3+	3/4	-


KREUZFAHRER, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCHÜTZE



32

**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

**KAMPFSCHWÜRE**

Jedes Mal, wenn du einen **KREUZFAHRER** -Kämpfer für das Gefecht wählst, musst du eines der folgenden Schlüsselwörter wählen, das er für jenes Gefecht hat: **ZORN, TROTZ, HAST, HINGABE, RACHE**. Das Schlüsselwort jedes Kämpfers kann anders ein.

Befreundete **KREUZFAHRER** -Kämpfer haben eine zusätzliche Regel, die von ihrem Schlüsselwort abhängt. Außerdem haben **KREUZFAHRER** -Listen zusätzliche Vorteile für Kämpfer mit dem passenden Schlüsselwort.

**KAMPFSCHWÜRE WERDEN AUF IHREN EIGENEN KARTEN ERLÄUTERT**

**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

**KAMPFSCHWÜRE**

**ZORN**

Die Nahkampfwaffen dieses Kämpfers haben die Waffenregel *Heftig*.


**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

**KAMPFSCHWÜRE**

**TROTZ**

Jedes Mal, wenn diesem Kämpfer normaler Schaden von mindestens 3 zugefügt wird, wirf einen W6: Bei 5+ wird ihm 1 Schaden weniger zugefügt.

**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

**KAMPFSCHWÜRE**

**HAST**

Addiere 1 Zoll auf den Bewegungswert dieses Kämpfers.

**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

**KAMPFSCHWÜRE**

---

**HINGABE**

Die Fernkampfwaffen dieses Kämpfers haben die Waffenregel *Heftig*.



**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSREGEL

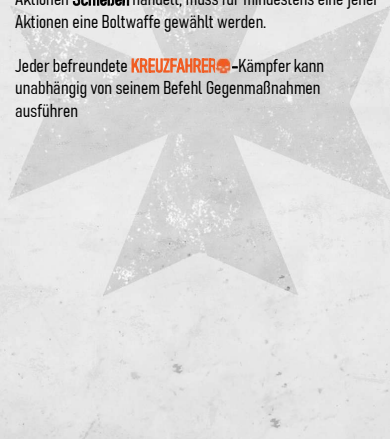
**KAMPFSCHWÜRE**

---

**RACHE**

Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer auf einen Kämpfer innerhalb von 6 Zoll schießt oder gegen einen solchen Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, haben die Waffen dieses Kämpfers die Waffenregel *Unablässig*.





**KREUZFAHRER** 

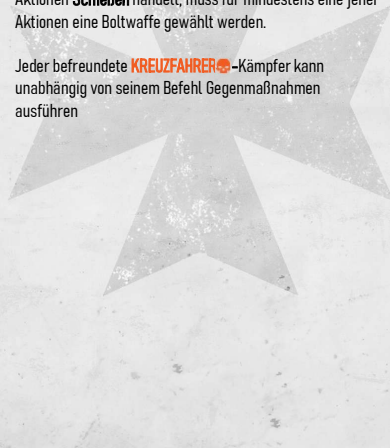
## FRAKTIONSREGEL

**ASTARTES**

---

Während der Aktivierung jedes befreundeten **KREUZFAHRER** -Kämpfer kann er entweder zwei Aktionen **Schießen** oder zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen. Wenn es sich um zwei Aktionen **Schießen** handelt, muss für mindestens eine jener Aktionen eine Boltwaffe gewählt werden.

Jeder befreundete **KREUZFAHRER** -Kämpfer kann unabhängig von seinem Befehl Gegenmaßnahmen ausführen




**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

GESCHÜTZTE RÜSTUNG


**STRATEGISCHES MANÖVER.** Wähle einen befreundeten **KREUZFAHRER** -Kämpfer. Ändere den Rüstungswert jenes Kämpfers bis zum Schritt „Bereit“ der nächsten Strategiephase zu 2+.

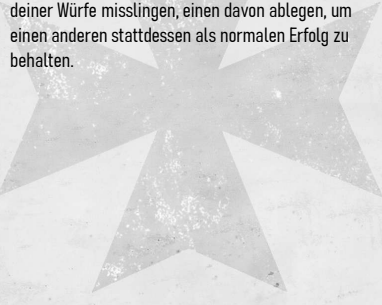



**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

REINHEITSSIEGEL


Einmal pro Wendepunkt, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer schießt, kämpft oder zurückschlägt, kannst du, falls mindestens zwei deiner Würfe misslingen, einen davon ablegen, um einen anderen stattdessen als normalen Erfolg zu behalten.

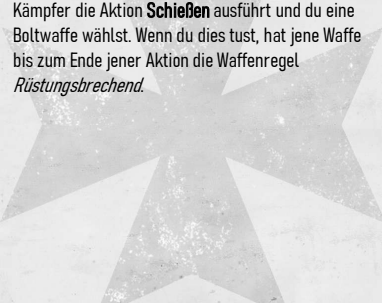


**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

GESALBTE GESCHOSSE

Einmal pro Wendepunkt kannst du diese Regel einsetzen, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer die Aktion **Schießen** ausführt und du eine Boltwaffe wählst. Wenn du dies tust, hat jene Waffe bis zum Ende jener Aktion die Waffenregel *Rüstungsbrechend*.



**KREUZFAHRER** 

## FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

ORDENSRELIQUIARE

Du kannst die Gefechtslist Zorn der Vergeltung für 0 BP einsetzen, wenn der angegebene befreundete **KREUZFAHRER** -Kämpfer den Offensivbefehl hat.



**KREUZFAHRER** 

**GEFECHTSLIST**

**FÜR DEN IMPERATOR**


Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -**ZORN**-Kämpfer kampfunfähig gemacht wird, während er kämpft oder zurückschlägt. Du kannst mit einem deiner nicht abgehandelten Erfolge gegen den feindlichen Kämpfer in jener Abfolge zuschlagen, bevor der befreundete Kämpfer aus der Killzone entfernt wird.

**KREUZFAHRER** 

**GEFECHTSLIST**


**GÖTTLICHE AURA**

Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -**TROTZ**-Kämpfer die Aktion **Schießen** ausführt und du ein gültiges Ziel wählst. Jedes Mal, wenn jener befreundete Kämpfer bis zum Ende jener Aktion auf einen feindlichen Kämpfer innerhalb von 3 Zoll schießt (inklusive etwaiger sekundärer Ziele), haben die Waffen jenes befreundeten Kämpfers die Waffenregel *Durchdringend 1*.

**KREUZFAHRER** 

**GEFECHTSLIST**

**GESCHICKTE MANÖVER**


Setze diese Gefechtslist während der Aktivierung eines befreundeten **KREUZFAHRER** -**HAST**-Kämpfers ein, aber bevor er eine Aktion ausführt. Wähle einen für ihn sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 4 Zoll. Subtrahiere bis zum Ende der nächsten Aktivierung jenes feindlichen Kämpfers 1 von seinem APG-Wert.

**KREUZFAHRER** 

**GEFECHTSLIST**


**RITEN DER SCHLACHT**


Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -**HINGABE**-Kämpfer aktiviert wird. Addiere bis zum Ende der Aktivierung jenes Kämpfers 1 auf seinen APG-Wert. Falls es sich bei dem Kämpfer um einen **KRIEGER** handelt, kann dessen Kampfschwüre-Schlüsselwort in diesem Wendepunkt nicht geändert werden (siehe die Regel Heiliger Pakt).

**KREUZFAHRER** 

**STRATEGIELIST**

**TOD ALLEN HÄRETIKERN**

Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer kämpft (ausgenommen **ZORN**-Kämpfer) und du in jener Abfolge zum ersten Mal Schaden zufügst, füge 1 Schaden zusätzlich zu (bis zu einem Maximum von 7).

Addiere 1 (bis zu einem Maximum von 7) zu beiden Schadenswerten der Nahkampfaffen befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer.


**KREUZFAHRER** 

**STRATEGIELIST**

**UNERSCHÜTTERLICH**


Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf einen befreundeten **KREUZFAHRER** -Kämpfer schießt, haben Waffen mit der Waffenregel *Durchdringend 1* stattdessen die Waffenregel *Krit. durchdringend 1*.


Du kannst jegliche Veränderungen der Werte befreundeter **KREUZFAHRER** -**TROTZ**-Kämpfer (einschließlich der Werte ihrer Waffen) durch Verletzt sein ignorieren.

**KREUZFAHRER** 


**STRATEGIELIST**

**EIFRIGES GESCHICK**

Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer kämpft, der in diesem Wendepunkt eine Aktion ausgeführt hat, bei der er sich bewegt hat, verschlechtere den Trefferwert der Nahkampfaffen des feindlichen Kämpfers um 1.


Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf einen weiter als 6 Zoll entfernten, befreundeten **KREUZFAHRER** -**HAST**-Kämpfer schießt, der in diesem Wendepunkt eine Aktion ausgeführt hat, bei der er sich bewegt hat, verschlechtere den Trefferwert der Waffen des feindlichen Kämpfers um 1.


In allen Fällen ist diese List nicht kumulativ mit Verletzungen.

**KREUZFAHRER** 

**STRATEGIELIST**

**SCHUTZ DES IMPERATORS**

Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER** -Kämpfer auf einen bereiten feindlichen Kämpfer schießt, haben die Waffen jenes befreundeten Kämpfers die Waffenregel *Ausgewogen*.

Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf einen bereiten befreundeten **KREUZFAHRER** -**HINGABE**-Kämpfer schießt, kannst du im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“, sofern du mindestens einen kritischen Erfolg behältst, einen deiner Fehlschläge als normalen Erfolg behalten, statt ihn abzulegen.