

KREUZZUG-MARSCHALL



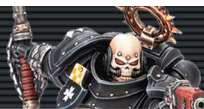
APL	MOVE	SAVE	WOUNDS
3	6"	3+	15

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+
Kombi-Bolter (Bolter)	4	3+	3/4	Schwall 1 Zoll
Kombi-Bolter (Flammenwerfer)	4	3+	3/3	Reichweite 6 Zoll, Hagel, Schwall 1 Zoll
Meisterhaftes Energieschwert	5	3+	4/6	Ausgewogen, 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).

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.

KREUZZUG-EXECRATOR



APL	MOVE	SAVE	WOUNDS
3	6"	3+	15

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☠☠☠ Absolver-Boltpistole	4	3+	3/5	Reichweite 8 Zoll, Rüstungsbrechend
☠☠☠ Pyropistole	4	3+	3/3	Reichweite 6 Zoll, Hagel, Schwall 1 Zoll
☞ Crozius Arcanum	5	3+	4/6	Schock

Litaneien des Hasses: UNTERSTÜTZUNG. Jedes Mal, wenn sich ein befreundeter **KREUZFAHRER** ☠-Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer befindet, haben die Waffen jenes befreundeten Kämpfers die Waffenregel *Ausgewogen*.

KREUZZUG-CHAMPION



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
	Boltspistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll
	Schwarzes Schwert	5	4+	5/7	Brutal, Tödlich 5+

Wilde 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.

KREUZFÄHRER , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, CHAMPION

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
 Pyropistole	4	3+	3/3	Reichweite 6 Zoll, Hagel, Schwall 1 Zoll
 Energieaxt	5	3+	4/5	Rüstungsbrechend

Blinder Hass: Einmal pro Gefecht, wenn dieser Kämpfer aktiviert wird, kannst du diese Regel einsetzen. Wenn du dies tust, gilt bis zum Ende des Gefechts:

- Dieser Kämpfer kann nicht die Aktion **Marker aufsammeln** oder missionsspezifische Aktionen (ausgenommen **Schott bedienen**) ausführen. Wenn er einen Marker trägt, muss er sofort die Aktion **Marker platzieren** für 0 AP ausführen (dies hat Vorrang vor allen anderen Regeln).
- Normaler und kritischer Schaden von 4 oder mehr fügt diesem Kämpfer 1 Schaden weniger zu. Hat dieser Kämpfer das Schlüsselwort **TROTZ**, kannst du den Schaden durch einen Attackenwürfel nicht um mehr als 1 verringern. Mit anderen Worten: Du kannst nicht beide Regeln einsetzen, um normalen Schaden von 4 oder mehr um 2 zu verringern.
- Seine Energieaxt hat die Waffenregeln *Unablässig* und *Tödlich 5+*.

KREUZZUG-FANATIKER



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
 Energieäxte	5	3+	4/5	Unablässig, Rüstungsbrechend

Göttliche Vorahnung: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer zurückschlägt, handelst du den ersten Attackenwurf ab (also der Verteidiger statt der Attackierende).

Fanatische Inbrunst: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer einen feindlichen Kämpfer kampfunfähig macht, während er kämpft oder zurückschlägt, wähle einen anderen feindlichen Kämpfer, der innerhalb von 3 Zoll um diesen Kämpfer und für ihn sichtbar ist oder innerhalb von 3 Zoll um den kampfunfähig gemachten feindlichen Kämpfer und für jenen sichtbar ist. Subtrahiere bis zum Ende seiner nächsten Aktivierung 1 vom APG-Wert des gewählten feindlichen Kämpfers.

FORTSETZUNG AUF DER RÜCKSEITE ►

KREUZFÄHRER , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, FANATIKER

32

KREUZZUG-FANATIKER

APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

HEILIEGES ZEICHEN

2 AP

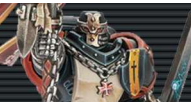
► Platziere deinen Heiligen Marker in Kontrollreichweite dieses Kämpfers.

- Jedes Mal, wenn sich ein feindlicher Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um deinen Heiligen Marker befindet, muss dein Gegner 1 zusätzlichen AP ausgeben, wenn jener feindliche Kämpfer die Aktion **Marker aufsammeln** oder eine missionsspezifische Aktion ausführt.
- Jedes Mal, wenn die Kontrolle über einen Marker bestimmt wird, behandle die Gesamt-APG feindlicher Kämpfer, die ihn beanspruchen, als wäre sie 1 niedriger, wenn sich mindestens einer jener feindlichen Kämpfer innerhalb von 3 Zoll um deinen Heiligen Marker befindet. Beachte, dass dies keine Veränderung des APG-Wertes ist, weshalb andere Änderungen damit kumulativ sind.

◆ Dieser Kämpfer kann diese Aktion nicht in Kontrollreichweite eines feindlichen Kämpfers und nicht mehr als einmal pro Gefecht ausführen.



KREUZZUG-STANDARTENTRÄGER



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
	Boltspistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll
	Meisterhaftes Energieschwert	5	3+	4/6	Ausgewogen, 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 1 BP. Beachte, dass du einen Missionszielmarker nicht läutern kannst, wenn dieser bereits durch irgendeinen Kämpfer (einschließlich feindlicher Kämpfer) geläutert wurde.

KREUZFÄHRER , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, STANDARTENTRÄGER

32

KREUZZUG-SCHÜTZE



APL

3

MOVE

6"

SAVE

3+

WOUNDS

14

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
	Pyroblaster	4	2+	4/4	Reichweite 8 Zoll, Hagel, Schwart 2 Zoll
	Fäuste	4	3+	3/4	-

KREUZFAHRER , IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCHÜTZE

32

KREUZZUG-SCHWERER-SCHÜTZE



APL

3

MOVE

5"

SAVE

3+

WOUNDS

18

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
🔫	Schwerer Bolter (gezielt)	5	3+	4/5	Krit. durchdringend 1
🔫	Schwerer Bolter (wahllos)	4	3+	4/5	Krit. durchdringend 1, Schwall 1 Zoll
👊	Fäuste	4	3+	3/4	-

KREUZFAHRER 🏴‍☠️, IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SCHWERER SCHÜTZE

32

KREUZZUG-KRIEGER



APL
3

MOVE
6"

SAVE
3+

WOUNDS
14

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☛☛☛	Schwere Boltspistole	4	3+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☛☛☛	Sturmboltgewehr	4	3+	3/4	Schwallt 1 Zoll
☛☛	Kettenschwert	5	3+	4/5	-
☛☛	Fäuste	4	3+	3/4	-

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

KREUZFAHRER- KILL-TEAM

ACHETYPEN: SICHERHEIT, SUCHEN & ZERSTÖREN

KÄMPFER

- 1 **KREUZFAHRER** 🏴‍☠️-Kämpfer von der folgenden Liste:
- **MARSCHALL**
 - Plasmapistole; Meisterhaftes Energieschwert
 - Kombi-Bolter; Meisterhaftes Energieschwert
 - **EXECRATOR** mit einer der folgenden Optionen:
 - Absolver-Boltpistole; Crozius Arcanum
 - Pyropistole; Crozius Arcanum
- 5 **KREUZFAHRER** 🏴‍☠️-Kämpfer von der folgenden Liste:
- **Champion**
 - **VETERAN** mit einer der folgenden Optionen:
 - Schwere Boltpistole; Energieaxt
 - Pyropistole; Energieaxt
 - **Fanatiker**
 - **STANDARTENTRÄGER**
 - **SCHÜTZE**
 - **SCHWERER-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.

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: **HASS, TROTZ, EILE, 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

HASS

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

EILE

Addiere 1 Zoll auf den Bewegungswert dieses Kämpfers.



KREUZFAHRER FRAKTIONSREGEL

KAMPFSCHWÜRE

HINGABE

Die Fernkampfaffen dieses Kämpfers haben die
Waffenregel *Heftig*.

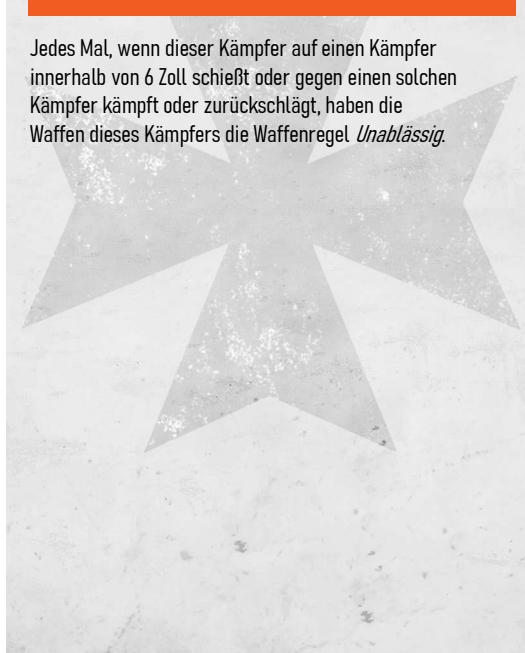


KREUZFAHRER FRAKTIONSREGEL

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, und wenn es sich um einen Schwere Bolter handelt, muss für die zweite Aktion, so fern jene Waffe für beide Aktionen eingesetzt wurde, 1 AP zusätzlich ausgegeben werden.

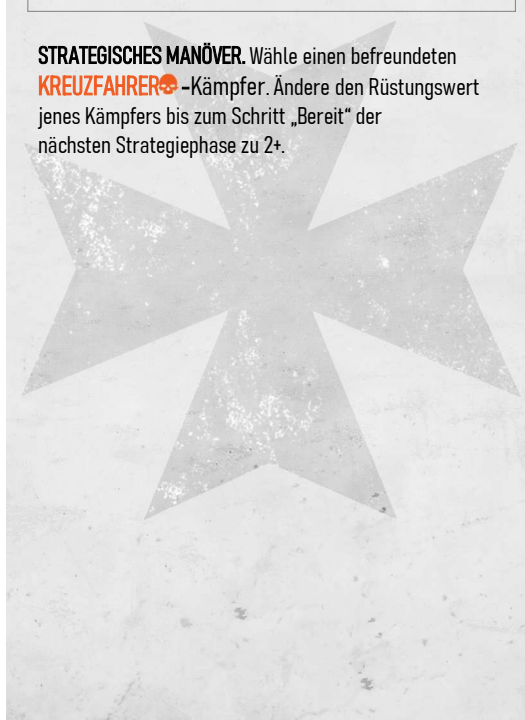
Jeder befreundete **KREUZFAHRER **-Kämpfer kann unabhängig von seinem Befehl Gegenmaßnahmen ausführen

KREUZFAHRER 

FRAKTIONS AUSTRÜSTUNG

GESALBTE RÜSTUNG

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

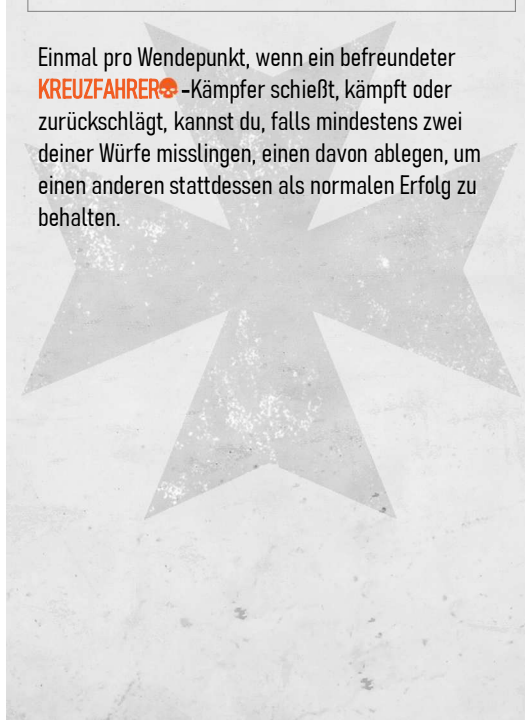


KREUZFAHRER 

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 

FRAKTIONS AUSTRÜSTUNG

GESEGNETE 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 

FRAKTIONSASRÜSTUNG

ORDENSRELIQUIARE

Du kannst eine beliebige Gefechtslist für
0 BP einsetzen, wenn der angegebene befreundete
KREUZFAHRER -Kämpfer den Offensivbefehl hat.



KREUZFAHRER STRATEGIELIST

TOD ALLEN HÄRETIKERN

Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER **-Kämpfer kämpft (ausgenommen **HASS**-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 Nahkampfwaffen 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 Nahkampfwaffen des feindlichen Kämpfers um 1.

Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf einen weiter als 6 Zoll entfernten, befreundeten **KREUZFAHRER **-EILE-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

DER IMPERATOR BESCHÜTZT

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.

KREUZFAHRER GEFECHTSLIST

FÜR DEN IMPERATOR

Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KREUZFAHRER -HASS**-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 -EILE**-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 Schwur).