

PANZERUNG

Die Panzerung aller Astartes der Maelstrom Warders beträgt 2 Punkte

Waffen der Warders



NULLZEIT-KANONE



HOLO-WERFER



BLACK-HOLE-BLASTER



LASER



NAHKAMPF

PANZERUNG

Die Panzerung aller Astartes der Maelstrom Warders beträgt 2 Punkte

Waffen der Warders



NULLZEIT-KANONE



HOLO-WERFER



BLACK-HOLE-BLASTER



NAHKAMPF

PANZERUNG

Die Panzerung aller Astartes der Maelstrom Warders beträgt 2 Punkte

Waffen der Warders



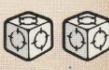
NULLZEIT-KANONE



HOLO-WERFER



BLACK-HOLE-BLASTER



NAHKAMPF

PANZERUNG

Die Panzerung aller Astartes der Maelstrom Warders beträgt 2 Punkte

Waffen der Warders



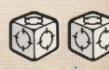
NULLZEIT-KANONE



HOLO-WERFER



BLACK-HOLE-BLASTER

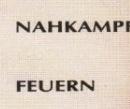


NAHKAMPF

Lamenters MARSCHTEMPO

GSG-Kämpfer	6"
GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	4"
GSG-Commander darf immer	6"

COMMANDER-WAFFEN



NAHKAMPF

FEUERN

Plasma Pistole + Energieschwert

Lamenters:

Calix Priester:

Der Apothecarius deines Teams kann jede Runde, als Gratis Aktion, einen anderen Astartes Krieger um einen Punkt heilen, wenn er sich mit diesem in Base Kontakt befindet.

Die Verfluchte Gründung:

Sobald der Apothecarius deines Teams stirbt verfallen alle verbliebenen Astartes deines Teams der schwarzen Wut, erhalten im Nahkampf zwar + , können aber keine Fernkampf Angriffe mehr durchführen.

Astral Claws MARSCHTEMPO

GSG-Kämpfer	6"
GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	4"
GSG-Commander darf immer	6"

COMMANDER-WAFFEN



NAHKAMPF

FEUERN

Boltpistole + Energieaxt/Kettenschwert

Astral Claws:

Beispielhafte Anführer:

Alle befreundeten Modelle im Umkreis von 6" um den Commander der Astral Claws dürfen einen geworfenen Würfel pro Runde wiederholen.

Charnel Guard MARSCHTEMPO

GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	6"
GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	4"
GSG-Commander darf immer	6"

Waffen



NAHKAMPF

FEUERN

Boltpistole + Energieaxt/Kettenschwert

Charnel Guard:

Roter Durst:

In einen Nahkampf können sich Astartes Krieger der Charnel Guard immer zusätzliche 2" bewegen und bekommen in Nahkämpfen einen zusätzlichen .

Astral Claws MARSCHTEMPO

GSG-Kämpfer	6"
GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	4"
GSG-Commander darf immer	6"

COMMANDER-WAFFEN



NAHKAMPF

FEUERN

Boltpistole + Energieaxt/Kettenschwert

Astral Claws:

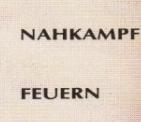
Beispielhafte Anführer:

Alle befreundeten Modelle im Umkreis von 6" um den Commander der Astral Claws dürfen einen geworfenen Würfel pro Runde wiederholen.

Mantis Warriors MARSCHTEMPO

GSG-Kämpfer	6"
GSG-Kämpfer mit schwerer Waffe	4"
GSG-Commander darf immer	6"

COMMANDER-WAFFEN



NAHKAMPF

FEUERN

Boltpistole + Energieschwert

Mantis Warriors:

Schattenhafte Krieger:

Fernkampftreffer auf die Krieger der Mantis Warriors aus einer Entfernung von mehr als 3" müssen einmal wiederholt werden.

