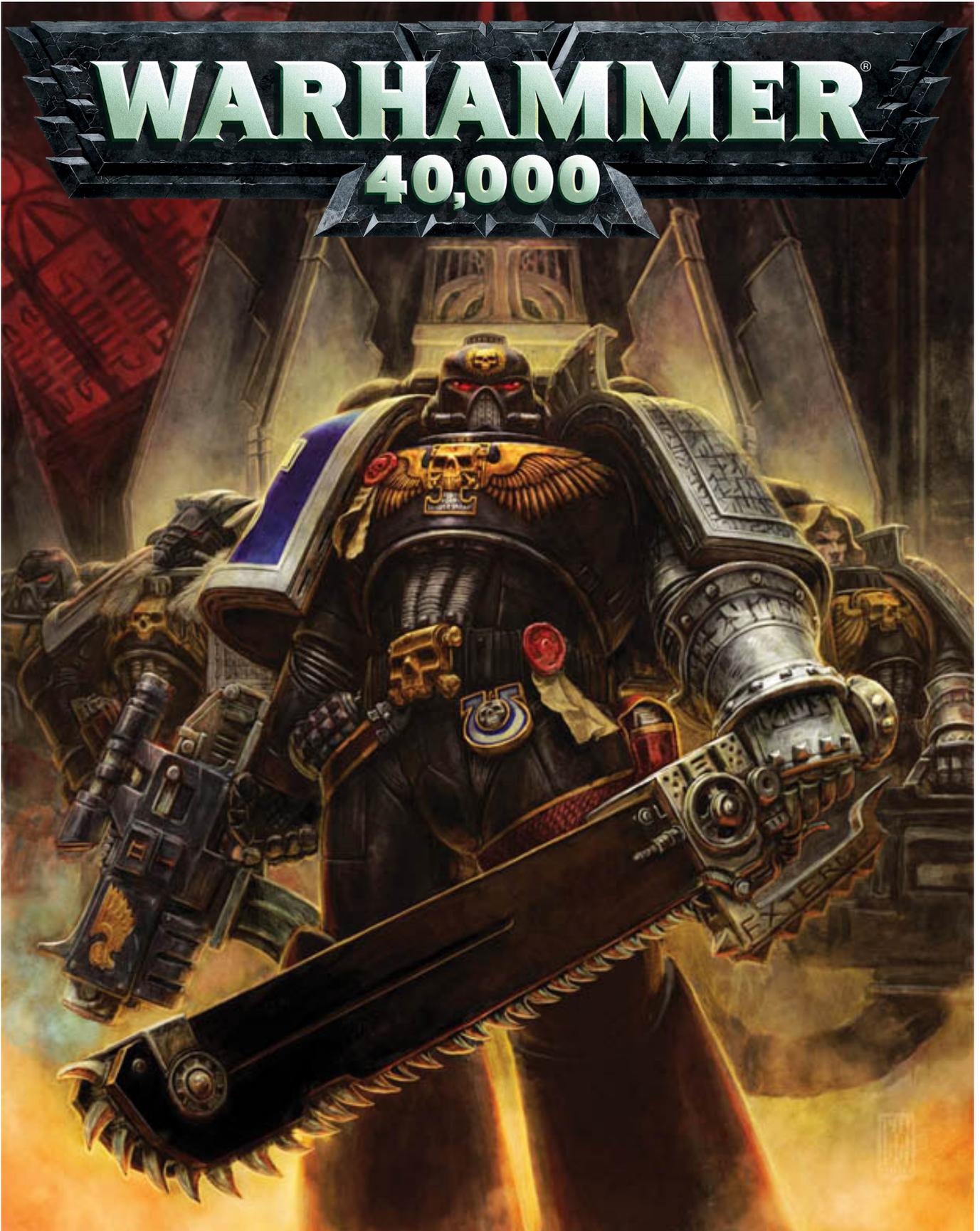


# Deathwatch



for GURPS 4<sup>th</sup> Edition

# Credits

Deathwatch ist ein Pen and Paper Rollenspiel für GURPS 4th Edition, inspiriert durch folgenden Quellen (und ja, hab auch ne ganze Menge einfach geklaut!):

Deathwatch - Ein Rollenspiel von Fantasy Flight Games

Lexicanum - Ein Wiki

Warhammer 40k Wiki - Ein weiteres Wiki

Olaf - Warhammer und GURPS Spezialist

Perfect Organism - Warhammer und GURPS Spezialist

Herzlichen Dank auch meinen Spielern Bomba, Koschi, Reto, Sam, SäsChu, Sven, Tizu und Zic die mir beim Testen geholfen haben.

Dieses Dokument befindet sich in Arbeit und strotzt vor Fehlern.

Version 1.81

All rights belong to their respective owners

# The Making Of A Space Marine



Die Krieger des Adeptus Astartes, die Space Marines, sind die militärische Elite des Imperiums. Seit über zehntausend Jahren verteidigen sie die Menschheit unermüdlich vor jeder erdenklichen Bedrohung.

Space Marines werden zwischen 10-14 Jahre rekrutiert, operiert, konditioniert und können dann ab 18 Jahren ihren Dienst in der Scout Company antreten. Üblicherweise muss ein "Nephyte" folgende Operationen über sich ergehen lassen. Jedoch gibt es Orden die einige der aufgeführten Implantate nicht mehr besitzen. Ebenso werden nur Codex-treue Orden ihre Rekruten anschliessend in der Scout Company dienen lassen. Trotzdem sind alle folgenden Definitionen notwendig um eine "Baseline" für einen Space Marine Baukasten zu erstellen.

## Phase 1: Sekundäres Herz

Das Sekundäre Herz (original: Secondary Heart)

ist das einfachste und unabhängigste Implantat. Das Sekundäre Herz erhöht den Bluttransport des Space Marines und gibt ihm die Fähigkeit selbst nach der Zerstörung seines ursprünglichen Herzens weiterzuleben. Außerdem ermöglicht es ihm in Atmosphären mit niedrigem Sauerstoffgehalt oder schwer verletzt zu überleben. Dieses Implantat wird den Space Marines meistens im Alter von 10-14 Jahren eingepflanzt. Manchmal werden die Phasen 1-3 zur gleichen Zeit durchgeführt.

- HT+2 [20], FP+2 [6]

## Phase 2: Ossmodula

Die Ossmodula ist ein kleines, röhrenförmiges Organ mit einer sehr komplexen Struktur. Die Ossmodula steuert die Produktion der Hormone die für das Wachstum der Knochen und die molekulare Fusion verantwortlich sind. Außerdem werden durch die Ossmodula die Knochen dazu befähigt keramikartige Stoffe, die in die Nahrung des Space Marines gemischt werden, aufzunehmen und so das Skelett noch extra zu härten. Nach zwei Jahren hat die Knochenmasse des Space Marines deutlich zugenommen und sein Brustkorb ist nach vorne völlig verschlossen, da die Rippen zu überlappenden Knochenplatten auswachsen. Beim Orden der Black Dragons führt eine Fehlfunktion des Ossmodula zur Bildung von Knochenkämmen auf dem Kopf und spitzen knöchernen Auswüchsen an Ellenbogen und Ober- bzw. Unterarmen. Diese werden z. T. noch mit Adamantium verstärkt, um sie als Nahkampfwaffe zu benutzen.

- Gigantism [0], Damage Resistance 5 (Vitals Only, -30%) [18]

## Phase 3: Biscopea

Das Biscopea ist klein und kugelförmig, wird in den Brustkorb Implantiert und regt das Muskelwachstum durch Hormone an. Als logische Folge entwickelt der Space Marine dadurch eine übermenschliche Kraft.

- ST+10 [90], HP+3 [6]

# The Making Of A Space Marine

## Phase 4: Haemastamen

Dieses sehr kleine Organ, das in ein Herz oder eine Arterie eingesetzt wird, steuert bis zu einem gewissen Grad die Funktion der Organe 2 und 3. Außerdem verändert es die Zusammensetzung des Blutes, so dass dieses wesentlich effizienter ist als gewöhnliches Menschenblut. Dadurch ist es in der Lage die vielen zusätzlichen Organe mit Nährstoffen zu versorgen.

- Sanitized Metabolism [1], Fit [5]

## Phase 5: Larramans Organ

Dieses Organ wird in ein Blutgefäß eingepflanzt, wo es die sogenannten "Larraman Zellen" produziert und speichert. Wird ein Space Marine verletzt, dann werden die Zellen in sein Blut abgegeben, an die Leukozyten gehängt und zur Wunde transportiert. Dort angekommen treten sie aus der Wunde aus und bilden eine Art Hautersatz, der die Verletzung sauber hält und vor Infektionen schützt. 2, 3

Der Nachteil von Larramans Organ liegt darin, dass es vor allem bei besonders starken Verwundungen (z. B. einem komplett abgerissenen Arm) die Wunde zu schnell verschließt. Als Folge können Luftblasen in den Blutgefäßen entstehen, die zur Nekrose oder Zelltod führen können. Um diesen Effekt zu verhindern, injiziert der Apothecarius bei der Behandlung solch schwerer Wunden i. d. R. einen Hemmer, der die Produktion von Larramans Zellen verlangsamt und ihm die Zeit gibt, die Blutgefäße gründlich zu versiegeln.

- Very Rapid Healing [15], Unusual Biochemistry [-5]

## Phase 6: Cataleptischer Knoten

Dieses Gehirn-Implantat (original: Catalepsean Node) wird normalerweise durch ein in den Hinterkopf gebohrtes Loch eingepflanzt und hat in etwa die Größe einer Erbse. Es beeinflusst dort den Tagesrhythmus und die Reaktion des Körpers auf Schlafmangel. Es ermöglicht den Wachschlaf durch Abschaltung von Teilen des Gehirns. Das

ist kein echter Ersatz für Schlaf, ermöglicht dem Spacemarine jedoch in Extremsituationen auszuruhen und gleichzeitig seine Umgebung im Auge zu behalten.

- Less Sleep 4 [8]

## Phase 7: Präomnor

Der Präomnor (original: Preomnor) sitzt im unteren Brustbereich und ist mit der Speiseröhre verbunden. Er ist im wesentlichen ein organischer Giftfilter und "Vorarbeiter" für das Verdauungssystem. Dadurch ist ein Space Marine in der Lage, unverdauliche Sachen zu essen, wie zum Beispiel Holz oder sogar Kadaver (nur in äußersten Zwangslagen). Außerdem wird jede Nahrung von organischen Sensoren untersucht und Gegen Gift produziert, was eine Aufnahme von verdorbenen oder vergifteten Substanzen möglich macht. Im Notfall kann der Präomnor auch den Zugang zum Verdauungssystem schließen und so die Aufnahme der Gifte verhindern. Der Präomnor führt jedoch keine Verdauung von Nährstoffen durch.

- Reduced Consumption 2 (Cast Iron Stomach) [2], Resistant to Metabolic Hazards +3 [10]

## Phase 8: Omophagea

Ein äußerst kompliziertes Organ, das in die Wirbelsäule zwischen Hals- und Brustwirbeln implantiert wird. Es ist mit den Nerven und dem Präomnor (Phase 7) verbunden, ist aber auch ein Teil des Gehirns. Durch das Omophagea ist der Space Marine in der Lage, manche Eigenschaften und Erinnerungen seiner Nahrung (so diese welche hat) zu übernehmen. Dies erinnert an die Eigenschaft der Kroot, man sollte jedoch beachten, dass die Space Marines dabei nicht, wie diese, ihre Gene verändern. Das Omophagea ist für einen Space Marine sehr nützlich, um in fremder Umgebung zurechtzukommen. Sineinetwegen entstanden auch die Fleischverzehr- und Bluttrinkerulte in einigen Space Marine Orden, die sich z.T. auch in deren Namen widerspiegeln (Blood Drinkers, Flesh Tearers).

- Psychometry (Active Only; Must Eat Target;

# The Making Of A Space Marine

Only on Flesh and Blood; Sensitive; Takes Extra Time (+2)) [10]

## Phase 9 : Multilunge

Die Multilunge ist im Prinzip eine Ersatz und Hilflunge. Sie ist über einen Muskel mit der Luftröhre verbunden. Wenn ein Space Marine giftige Gase einatmet, verschließt die Multilunge den Zugang zur normalen Lunge und leitet das Gas durch sich selbst. Die Multilunge entgiftet das Gas und macht dadurch eine Atmung möglich. Außerdem ist die Aufnahme von Sauerstoff besser, wodurch sie auch sauerstoffarme Luft atembar macht. Das Organ selbst ist äußerst widerstandsfähig gegenüber giftigen Luftbestandteilen.

- Doesn't Breathe (Oxygen Storage (x50)) [12]

## Phase 10: Occulobe

Dieses kleine, schneckenförmige Organ sitzt an der Unterseite des Gehirns und ist für die Produktion von Hormonen und Chemikalien verantwortlich, die die Augen des Aspiranten empfänglich für weiterführende Optotherapien machen. Das Occulobus selbst bewirkt keine Verbesserungen, sondern erlaubt es den Techpriestern, das Wachstumsverhalten des Auges und der Retina zu regulieren. Ein ausgewachsener Space Marine verfügt daher über wesentlich bessere Augen als ein normaler Mensch und kann selbst unter schlechten Lichtverhältnissen so gut sehen wie am hellen Tag.

- Accute Vision 2 [4], Nictating Membrane 1 [1], Night Vision 5 [5]

## Phase 11: Lyman'sches Ohr

Ein Ohren-Implantat (original: Lyman's Ear), welches die Hörfähigkeit steigert, nicht von einem normalen Ohr zu unterscheiden ist und sogar das Ausblenden von Geräuschen ermöglicht. Der Marine kann sich so auf ganz bestimmte Geräusche konzentrieren. Außerdem leidet er bei extremer Desorientierung nicht an Übelkeit und Schwindelgefühl wie ein normaler Mensch.

- Acute Hearing 2 [4]

## Phase 12: Hypovegetative Membran

Space Marine Implantat (original: Sus-an Membrane von suspended animation), das eine Art selbstgesteuertes Wachkoma ermöglicht, in dem der Marine Jahrhunderte unbeschadet überdauern kann. Ohne ein entsprechendes Training ist das Implantat vollkommen wirkungslos. Das Training umfaßt Hypnotherapie, Chemotherapie sowie Übungen in Körperkontrolle. Das Koma kann dann durch einen willkürlichen Impuls oder durch ein physisches Trauma ausgelöst werden. In diesem Zustand werden alle organischen Funktionen inklusive Hirnfunktionen auf ein minimales Maß heruntergefahren, was unter anderem das Fortschreiten von Infektionen genauso wie das Altern verlangsamt. Ein Aufwachen aus dem Koma ist aus eigener Kraft nicht möglich<sup>2</sup> und nur durch Chemotherapie und Hypnose machbar. Dies gelingt aber nicht immer, vor allem, wenn die Verletzungen zu schwer waren oder das Koma zu lange andauerte.

Das längste je bekanntgewordene hypovegetative Koma, aus dem ein Space Marine erweckt wurde, dauerte 567 Jahre. Dieser Rekord wurde von Bruder Silas Err von den Dark Angels erreicht.

Den Imperial Fists ist die Fähigkeit, sich quasi in Winterschlaf zu versetzen, abhanden gekommen, genauso ihren Nachfolgenden, wie z.B. den Black Templars.

- Metabolism Control 9 [45]

## Phase 13: Melanochrome oder Melanochromisches Organ

Dieses halbrunde Organ ist von tiefschwarzer Farbe und arbeitet in einer indirekten, äußerst komplizierten Art und Weise. Es überwacht die Stärke und Art von Strahlung, die auf die Haut des Space Marine treffen und löst wenn nötig chemische Reaktionen aus, die die Hautpigmentierung verändern. So kann die Haut zum Beispiel verdunkelt werden, um sie vor ultravioletter Strahlung zu schützen. Das Melanochrom, auch Melanochro-

# The Making Of A Space Marine

misches Organ genannt, bietet weiterhin begrenzten Schutz gegen andere Strahlungsformen. Unterschiede in der Gensaat des Melanochroms führen von Space Marine zu Space Marine und von Orden zu Orden zu Unterschieden in Haut- und Haarfarbe, so zum Beispiel die Albinokrieger des Death Spectres Ordens.

- Radiation Tolerance PF5 [10]

## Phase 14: Oolitische Niere

Diese Niere (original: Oolitic Kidney) optimiert den Flüssigkeitshaushalt des Space Marines und erlaubt es so den anderen Organen, richtig zu arbeiten. Außerdem trägt sie zur Entgiftung des Blutes bei. In Kombination mit den beiden Herzen kann es sogar eine Schnellentgiftung durchführen. Dabei wird der Space Marine in Bewußtlosigkeit versetzt und die Herzen pumpen das Blut mit maximaler Leistung durch die Oolitische Niere, die die eigentliche Entgiftung vornimmt. So ist es möglich, selbst stärkste Vergiftungen in kurzer Zeit zu neutralisieren, selbst, wenn andere Systeme wie die Multi-Lunge versagen.

- Resistant to Metabolic Hazards [10] (In Phase 7 ebenfalls vermerkt, wird nur einmal verrechnet)

## Phase 15: Neuroglottis

Während der Präomnor den Space Marine davor bewahrt, tödliche Nahrung zu verdauen, ermöglicht es ihm die Neuroglottis, potentiell verdaubare Stoffe am Geschmack zu identifizieren. Das Organ selbst wird im hinteren Rachenraum implantiert. Durch Kauen oder einfaches Schmecken kann der Space Marine eine Vielzahl natürlicher Gifte, einige Chemikalien und in begrenztem Umfang die charakteristischen Gerüche mancher Kreaturen erkennen. Damit ist der Space Marine in der Lage, ein Ziel in gewissen Grenzen allein anhand seines Geschmacks bzw. seiner Pheromone zu verfolgen.

- Discriminatory Taste [10]

## Phase 16: Mucranoid

Dieses kleine Organ wird in den unteren Eingeweiden implantiert, wo sein Hormonsekret vom Dickdarm absorbiert wird. Dieses Sekret bewirkt eine kontrollierte Mutation der Schweißdrüsen, die allerdings solange ohne Auswirkungen bleibt, bis der Space Marine einer entsprechenden Chemotherapie unterzogen wird. Als Ergebnis dieser Behandlung beginnt der Space Marine, eine ölige, reinigende Flüssigkeit auszuschwitzen, die seine Haut bedeckt. Dadurch ist der Kämpfer vor extremen Temperaturen und sogar bis zu einem gewissen Grad gegen absolutes Vakuum geschützt. Mucranoid Chemotherapie ist eine Standardprozedur vor längeren Raumfahrten sowie bei Kämpfen im Vakuum oder extrem dünner Atmosphäre.

- Temperature Tolerance (Mitigator: weekly treatment specific source, -70%) 8 [3], Vacuum Support (Mitigator: weekly treatment specific source, -70%) [2]

## Phase 17: Betchers Drüse

Zwei dieser Drüsen (original: Betcher's Gland) werden in die Unterlippe oder die Speicheldrüsen implantiert. Sie wirken auf die gleiche Art wie die Giftdrüsen giftiger Reptilien, indem sie ein tödliches Gift produzieren und speichern. Durch die Anwesenheit der Drüsen wird der Space Marine immun gegen das Gift. Mit ihrer Hilfe kann der Space Marine ein blendendes Kontaktgift spucken. Das Gift ist außerdem stark ätzend. Ein Space Marine der hinter Eisenstangen gefangen ist könnte sich innerhalb weniger Stunden einen Ausweg schaffen.

Den Imperial Fists und der Raven Guard ist diese Fähigkeit abhanden gekommen. Bei den Space Wolves sorgt dieses Implantat durch einen Defekt für die Bildung ihrer Reißzähne.

- Innate Attack (1d Corrosion; Cyclic, 1 Second, 2 Cycles, +200%; Jet, +0%; Reduced Range 2, -20%; Takes Recharge, 15 seconds, -20%; Weakened without 1 minute preparation, -10%) [25]

## Phase 18: Progenoiddrüsen

# The Making Of A Space Marine

Progenoiden beginnen nach der Aktivierung, Proben der verschiedenen Hormone und Substanzen zu speichern, die die künstlichen Organe eines Space Marines produzieren. Außerdem speichern sie ebenfalls Proben der Gene jedes der 19 künstlichen Organe. Nach fünf Jahren ist das Genickprogenoid ausgereift, nach zehn Jahren das im Brustkorb. Nach der Ausreifung kann die Progenoiddrüse jederzeit entnommen werden. Aus den Genproben der Progenoiden wird je ein Organsatz erzeugt, d.h. jeder Space Marine bringt im Normalfall zwei Organsätze für zwei neue Marines hervor. Die Summe der in den Progenoiden enthaltenen Genproben wird auch als Gensaat bezeichnet.

Die gereiften Progenoiden werden normalerweise von einem Apothecarius entnommen. Wenn der Space Marine schon tot ist, kann ein Laie zumindest die Genickdrüse herausschneiden, um so die Gensaat seines Ordensbruders vom Schlachtfeld zu retten.

- Racial Memory (Passive) [15]

## Phase 19: Carapax

Der Carapax (original: Black Carapace) ähnelt bei seiner Kultivierung schwarzem Kunststoff, der dann nach der Entnahme aus den Wachstumsmedien in passende Teile zurechtgeschnitten und implantiert wird. Er stellt nach der Aktivierung Verbindungen mit dem Nervensystem des Space Marines her und beginnt auszuhärten. Danach werden Interfaceschnittstellen und Infusionsöffnungen in das Organ "eingebaut". Diese stellen die Verbindung mit der Servorüstung dar und verbindet diese mit dem Space Marine, wodurch die Rüstung quasi zur Erweiterung des Körpers des Marines wird. Ohne den Carapax wird die Servorüstung eines Space Marines praktisch wertlos.

Der Carapax wird als letztes Organ implantiert und schließt die Schaffung eines Space Marines ab.

Sollte ein Orden die Gensaat für den Carapax verlieren oder sollte das Organ inaktiv werden, stellt dies praktisch das Ende des Ordens dar, denn ein Space Marine ohne Servorüstung verliert den Großteil seiner Kampfstärke.

- Power Armour Neuronal Interface [1]

# Charaktererstellung

## Charaktererstellung

In diesem Skriptum findest Du eine Anleitung, wie Du Dir einen Space Marine in GURPS 4th Edition erstellst:

1. Wähle ein Chapter und einen passenden Namen aus.
2. Wähle eine Rolle aus
3. Individualisiere deinen Charakter

Jeder Deathwatch Space Marine muss das Grundtemplate nehmen, dies kostet 588 CP. Dazu muss jeder eine Ordens-"Lens" für 62 CP wählen und eine Spezialisierung für 100 CP. Anschließend darf man noch 50 CP auf ausgewählte Fähigkeiten verteilen. Man hat am Schluss also 800 CP, wenn das Spiel beginnt.

## Grund-Template [588]

Die Adeptus Astartes (Landläufig bekannt als Space Marines oder umgangssprachlich als Engel des Todes) sind eine der gefürchtetsten und der besten Streitkräfte des Imperium der Menschheit. Organisiert sind sie in Orden (Chapter) die für Rekrutierung, Ausrüstung und Logistik selbst verantwortlich sind. Es gibt ungefähr eintausend Orden, jeder mit eintausend Space Marines. Es existieren bei weitem zuwenige Adeptus Astartes um die Hauptstreitkraft des Imperiums auszumachen - die Engel des Todes operieren als hochmobile Spezialkräfte. Ihnen werden die gefährlichsten Missionen anvertraut: Kommandounternehmen, Infiltrationen, Sabotage.. Durch Auswahl, Training und Konditionierung sind die Adeptus physisch, mental und spirituell allen anderen Soldaten des Imperiums überlegen.

Punkte die **GELB** sind, müssen nach der Wahl des Ordens angepasst werden.

## Attributes [207]

- ST 20 [90]
- DX 12 [40]
- IQ 12 [40]
- HT 12 [20]
- HP 23 [6]
- Will 12
- Per 12

- FP 14 [6]
- Basic Speed 6
- Basic Move 8 [5] (Basic Move includes +1 from 'Gigantism')

## Social Background [0]

- TL: 10
- Cultural Familiarities: Adeptus Astartes (Native)
- Languages: Low Gothic (Native)

## Advantages [253]

- Acute Hearing (2) [4]
- Acute Vision (2) [4]
- Betcher's Gland (Innate Attack (1d Corrosion; Cyclic, 1 Second, 2 Cycles, +200%; Jet, +0%; Reduced Range 2, -20%; Takes Recharge, 15 seconds, -20%; Weakened without 1 minute preparation, -10%) [25]
- Combat Reflexes [15]
- Damage Resistance (5) (Vitals Only) [18]
- Discriminatory Taste [10]
- Doesn't Breathe (Oxygen Storage (x50)) [12]
- Fearlessness (2) [4]
- Fit [5]
- High Pain Threshold [10]
- Legal Enforcement Powers (3) [15]
- Legal Immunity (1) [5]
- Less Sleep (4) [8]
- Metabolism Control (9) [45]
- Nictitating Membrane (1) [1]
- Night Vision (5) [5]
- Psychometry (Active Only; Must Eat Target; Only on Flesh and Blood; Sensitive; Takes Extra Time (+2)) [10]
- Racial Memory (Passive) [15]
- Radiation Tolerance (PF 5) [10]
- Reduced Consumption (2) (Cast-Iron Stomach) [2]
- Renown (0) [0]
- Resistant to Metabolic Hazards [10]
- Temperature Tolerance (8) (Mitigator: weekly treatment, specific source) [3]
- Vacuum Support (Mitigator: weekly treatment, specific source) [2]
- Very Rapid Healing [15]

## Perks [11]

- Feature (Extended Lifespan x8) [0]

# Charaktererstellung

- Power Armour Neuronal Interface [1]
- Quick Reload (Belt Feed) [1]
- Quick Reload (Detachable Magazine) [1]
- Quick-Sheathe (Long Arm) [1]
- Quick-Sheathe (Pistol) [1]
- Quick-Sheathe (Knife) [1]
- Quick-Sheathe (Sword *or* Two-Handed Sword) [1]
- Rule of 15 [1]
- Sacrificial Parry (Knife) [1]
- Sanitized Metabolism [1]
- Weapon Bond (Combat Knife) [1]
- Electronics Operation/TL10 (Sensors) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Electronics Operation/TL10 (Surveillance) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Explosives/TL10 (Demolition) IQ/A - IQ+0 12 [2]
- Explosives/TL10 (Fireworks) IQ/A - IQ+0 12 [2]
- First Aid/TL10 (Adeptus Astartes) IQ/E - IQ+0 12 [1]
- Fist! DX/WC - DX+1 12 [24]
- Forced Entry DX/E - DX+1 13 [2]
- Forward Observer/TL10 IQ/A - IQ+0 12 [2]
- Hidden Lore (Chaos) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Hidden Lore (Deathwatch) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Hidden Lore (**Home Chapter**) IQ/A - IQ+0 12 [2]
- Hidden Lore (Xenos) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Hiking HT/A - HT+1 13 [4]
- Interrogation IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Intimidation Will/A - Will+1 13 [4]
- Leadership IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Melee! DX/WC - DX+0 12 [24]
- Navigation/TL10 (Land) IQ/A - IQ+0 12 [2]
- Observation Per/A - Per+2 14 [2] includes: +2 from 'Acute Vision'
- Piloting/TL10 (Contragravity) DX/A - DX-1 11 [1]
- Piloting/TL10 (Flight Pack) DX/A - DX-1 11 [1]
- Piloting/TL10 (High-Performance Spacecraft) DX/A - DX-1 11 [1]
- Ranged! DX/WC - DX+0 12 [24]
- Savoir-Faire (**Home Chapter**) IQ/E - IQ+0 12 [1]
- Savoir-Faire (Military) IQ/E - IQ+0 12 [1]
- Scrounging Per/E - Per+0 12 [1]
- Search Per/A - Per+0 12 [2]
- Soldier/TL10 IQ/A - IQ+1 13 [4]
- Spacer/TL10 IQ/E - IQ+0 12 [1]
- Stealth DX/A - DX+0 12 [2]
- Strategy (Land) IQ/H - IQ-1 11 [2]
- Survival (**Chapter or Homeworld Primary Biome**) Per/A - Per+0 12 [2]
- Tactics IQ/H - IQ+0 12 [4]
- Traps/TL10 IQ/A - IQ+1 13 [4]

## Disadvantages [-45]

- Code of Honor (Deathwatch) [-15]
- Duty (Deathwatch, Always, Extremely Hazardous) [-20]
- Gigantism [0]
- Sense of Duty (Kill Team) (Small Group) [-5]
- Unusual Biochemistry [-5]

## Skills [162]

- Acrobatics DX/H - DX+0 12 [4]
- Area Knowledge (**Chapter Homeworld**) IQ/E - IQ+1 13 [2]
- Armoury/TL10 (Battlesuits) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Armoury/TL10 (Body Armor) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Armoury/TL10 (Heavy Weapons) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Armoury/TL10 (Melee Weapons) IQ/A - IQ-1 11 [1]
- Armoury/TL10 (Small Arms) IQ/A - IQ+2 14 [8]
- Battlesuit/TL10 DX/A - DX+0 12 [2]
- Camouflage IQ/E - IQ+1 13 [2]
- Climbing DX/A - DX+0 12 [2]
- Current Affairs/TL10 (Imperium) IQ/E - IQ+1 13 [2]
- Current Affairs/TL10 (**Jericho Reach**) IQ/E - IQ+1 13 [2]
- Driving/TL10 (Heavy Wheeled) DX/A - DX-1 11 [1]
- Driving/TL10 (Tracked) DX/A - DX-1 11 [1]
- Electronics Operation/TL10 (Communications) IQ/A - IQ+0 12 [2]
- Electronics Operation/TL10 (Security) IQ/A - IQ-1 11 [1]

## Notes

Je nachdem wie der GM die Kampagne ausgestalt-

# Charaktererstellung

et ist dieses Template zwingend oder nur ein Vorschlag. Es sollte immer zusammen mit einer Chapterlens und einer Spezialisierungslens genommen werden. Ansonsten machen die Skill-level keinen Sinn.



# 1. Orden wählen

## *They Shall Know No Fear!*

Jeder Spieler muss zum Grundtemplate einen Orden in Form einer Lens auswählen. Beim Auswählen des Ordens werden vom Spieler die ersten Entscheidungen gefordert. Praktisch alle Lenses haben Advantages oder Perks, bei welchen man noch Spezialisierungen wählen muss. Beachtet dies also bitte.

Danach wählt man einen Namen aus, der zum Chapter passt.

Grob gesagt kann man die zur Verfügung stehenden Orden wie folgt abkürzen:

- Black Templars - Nahkämpfer
- Blood Angels - Nah- und Fernkämpfer
- Dark Angels - Fernkämpfer
- Raven Guard - Ninja
- Space Wolves - Späher
- Ultramarines - Anführer

Jede Lens bietet neben den beschriebenen Fähigkeiten einzigartige Upgrades. Diese stehen den Spielern aber erst nach ihrem ersten Einsatz zur Verfügung. Diese Upgrades verbessern bestehende Advantages oder stärken die Einsatzdoktrin des Ordens.

Selbstverständlich könnte man auch weitere Orden erstellen. Die Lenses sollten [50] kosten und [-25] in Disadvantages haben, welche die Charakteristiken des Chapters repräsentieren. Wie ihr am Beispiel der Black Templars seht, gibt es auch Orden die mehr Disadvantages haben, dies aber nur weil ihre Geen-Saat über die Jahrtausende korrumpiert wurden. Die selbsterstellten Lenses müssen erst dem GM zur Überprüfung vorgelegt werden. Ihr orientiert euch am Besten an den Erweiterungen welche es für das Deathwatch RPG gibt.



# Black Templars

Nahkämpfer - können weder Devastator noch Librarian werden

**No Pity! No Remorse!**

**No Fear!**

Nach dem Großen Bruderkrieg sollte die Legion der Imperial Fists, wie jede andere auch, in Orden zu je 1000 Mann aufgeteilt werden. Roboute Guillaume, der Primarch der Ultramarines, hatte diese Aufteilung im Codex Astartes festgelegt, um zu verhindern, dass jemals wieder ein einzelner Mann über eine Legion Space Marines verfügen sollte und so das Imperium bedrohen konnte. Rogal Dorn, Primarch der Imperial Fists, weigerte sich jedoch, da er verhindern wollte, dass seine Legion zerstreut werden würde und sie somit Terra nicht mehr schützen könnte. Unterstützung erhielt Dorn in seiner Haltung vom eigenwilligen Primarchen der Space Wolves, Leman Russ, sowie dem Primarchen der Salamanders, Vulkan. Ihnen gegenüber standen neben Guillaume auch Corax von der Raven Guard und Jaghatai Khan von den White Scars. Niemand wollte einlenken, die widerstrebenden Legionen wurden als Verräter bezeichnet und so drohte ein neuer Bruderkrieg das Imperium zu zerreißen. Im letzten Moment lenkte Dorn ein und befahl die Aufteilung der Legion in drei Orden. Es entstanden neben den Imperial Fists, die Crimson Fists und die Black Templars. Sigismund, der während der Schlachten um den imperialen Palast zum ersten Champion des Imperators wurde, sollte die Templer führen. Um den Makel des Verrats von den Legionen der Space Marines abzuwälzen und die unerschütterliche Treue zum Imperium zu beweisen, begaben sich die Black Templars auf einen ewigen Kreuzzug.

## Namen

Black Templar haben germanisch klingende Namen. Wer sich nicht entscheiden kann, soll auf der Tabelle rechts würfeln.

## d10 Black Templar

1 Wilhelm

2 Sigismund

3 Alyxander

4 Anselm

5 Navarre

6 Bertram

7 Gervhart

8 Konrad

9 Raimer

10 Khordel



## Black Templar (Lens) [62]

### Attributes

- Striking ST 4 [20]

### Advantages

- Demon Hunter 1 [5]
- Enhanced Parry [10]
- Furor Templaris 4 [20]
- Weapon Master (All muscle powered Weapons) [45]
- Witch Hunter 1 [5]

### Perks

- Sacrificial Parry (One-Handed Weapon of choice) [1]
- Shield-Wall Training [1]

### Disadvantages

- No Betcher's Gland [-25]
- No Metabolism Control 9 [-45]
- Intolerance (Psykers) [-5]

### Wildcard Skill

- upgrade Melee! [24]

# Black Templar

Nahkämpfer - können weder Devastator noch Librarian werden

## Skills

- Breaking Blow [1]
- Flying Leap [1]
- Jumping [1]
- Power Blow [1]
- Pressure Points (Xenos) [1]
- Pressure Secrets (Xenos) [1]

## Notes

- Demon Hunter und Witch Hunter sind “Higher Purpose” und wirken auf alle Würfe zum Angriff, Verteidigung, Resists, Influence.. gegen die spezifizierte Bedrohung.
- Furor Templaris ist ein Talent der Black Templar welches ihnen erlaubt aussergewöhnliche Angriffe auszuführen. Beinhaltet sind die Skills Breaking Blow, Flying Leap, Power Blow, Pressure Points (Xenos), Pressure Secrets (Xenos). Das Talent macht die 16 Skill in Pressure Points für Pressure Secrets überflüssig und erlaubt allen genannten Skills Weapon Master anstatt Trained by a Master zu benutzen.

## Chapter Upgrades

### Advantages

- Demon Hunter up to 3 [5/level]
- Enhanced Block 2 and 3 [5/level]
- Enhanced Dodge 2 and 3 [15/level]
- Enhanced Parry (One or All Weapons) [5 or 10/level]
- Extra Attack 2 [25]
- Furor Templaris up to 6 [5/level]
- Greater Weapon Bond [5/weapon]
- Interdiction [5/skill]
- Peerless Slayer Training [9-18]
- Shield Mastery [23]
- Striking ST up to 6 [5/level]
- Ultimate Ramming Speed [15]
- Witch Hunter up to 3 [5/level]

# Blood Angels

Nah- und Fernkämpfer

## *For The Emperor and Sanguinius!*

Die Blood Angels teilen das tragische Schicksal des Sanguinius, ihres Primarchen. Sanguinius profilierte sich während der Belagerung der Erde, als es so aussah, als ob der Imperiale Palast und damit die gesamte Welt in die Klauen der Chaosorden fallen würde. Er organisierte die letzte Verteidigung des Imperatorpalasts und hielt alleine das Ultima-Tor, nachdem alle anderen sich zurückgezogen hatten. Als sich der Imperator zum letzten Kampf an Bord von Horus Flaggschiff teleportierte, stand ihm Sanguinius zur Seite. Der Kampf wütete durch das von Dämonen besetzte Raumschiff, und Sanguinius wurde vom Imperator getrennt. Als der Primarch alleine durch das Schiff schritt, stieß er auf Horus, und obwohl er wusste, dass er alleine keine Aussichten auf Erfolg hatte, ließ er sich auf einen Kampf mit dem Chaosgeneral ein. Horus befand sich damals auf dem Gipfel seiner dämonischen Macht und erschlug Sanguinius in diesem Zweikampf mit Leichtigkeit. Diejenigen, die seine Gene in sich tragen, können das psychische Echo seines schrecklichen Todes immer noch hören. Wenn dies geschieht, quälen finstere Visionen ihre Seelen und versetzen sie in einen Zustand des Wahnsinns und der Raserei. Einige behaupten, dass dieser psychische Schrei die Gene des Ordens verändert und damit den genetischen Defekt bewirkt hat, der den Orden bis zum heutigen Tag plagt. Andere stellen die noch viel finstere Behauptung auf, dass die Gene der Blood Angels von Anfang an Mängel aufwiesen. Wie auch immer die Wahrheit lauten mag, die Blood Angels zählen zu den gefürchtetsten Orden, dem sogar ihre Verbündeten nur mit Misstrauen begegnen. Ihre Seelen durchleben immer noch die vergangenen Ereignisse, und ihre Körper leiden unter dem verborgenen und schrecklichen Roten Durst. Nach dem Tod ihres geliebten Primarchen drohte die Legion im Chaos zu versinken, da kein Erbe eindeutig bestimmt war und der Rote Durst sich immer stärker spürbar machte. Schließlich sollte es Azkaellon, einziger Überlebende der Sanguinischen Garde, sein, der das Erbe der Legion in



die Zukunft trug und die Aufspaltung der Legion in die Orden der Blood Angels, der Flesh Tearers, der Angels Vermillion, der Angels Encarmine und der Angels Sanguine überwachte.

### Namen

Die Namen der Dark Angels klingen wie die von Engeln. Wer sich nicht entscheiden kann, soll auf der Tabelle rechts würfeln.

### Blood Angels (Lens) [62]

### Advantages

- Ambidexterity [5]
- Blood Fever [12]
- Gunslinger (All One-Handed Weapons using Guns/Beams/Liquid Projector) [20]
- Specialized Two-Weapon Fighting (Melee/Ranged) [5]
- Weapon Master (One-Handed Weapons) [30]

### d10 Blood Angels

1	Zorael
2	Cloten
3	Astramael
4	Bellerophon
5	Metraen
6	Sepheran
7	Donatos
8	Rafen
9	Arkio
10	Leonatos

# Blood Angels

Nah- und Fernkämpfer

## Perks

- Akimbo (Melee/Ranged)
- Pistol-Fist (Guns (Bolt Pistol))
- Sacrificial Parry (One Weapon)

## Disadvantages

- Bloodlust\* (15 or less) [-5]
- Red Thirst (12 or less; Per-4) [-13]
- Selfless\* (9 or less) [-7]

## Wildcard Skill

- upgrade Melee! [12] or Ranged! [12]

## Chapter Fähigkeiten

- Blood Fever [12] (Ridiculous Luck (Combat only, -20%; Active, -40%; Unreliable (Works on 11 or less), -20%). Du kannst *im Kampf* alle 10 Minuten im voraus ankündigen dass du für den folgenden Wurf dein Blood Fever einsetzen willst. Falls du dann eine 11 oder weniger würfelst kannst du den folgenden Wurf drei mal würfeln und wählst das für dich beste Resultat aus. Du kannst diese Art von Luck nur einsetzen für Faust-, Nah- und Fernkampf Skillwürfe, Schadenswürfe, Active Defenses, ST und DX Würfe im Close Combat - nicht für DX Würfe ob du nach knockback stehen bleibst oder für HT Würfe ob du bewusstlos, knockdown oder getötet wirst!
- The Red Thirst [-13] - Under great stress, you might fall into a Battle Rage where you can't tell friend from foe. This works like Berserker, on 12 or less. Should you fail the roll to get out of your Berserk after you killed, you will roll vs. Per -4. If you succeed you all-out attack the next enemy, if not you will all-out attack the nearest friendly target.

## Chapter Upgrades

### Advantages

- Blood Frenzy [12] - Upgrade von Blood Fever. Deine Fähigkeit ist nun zuverlässig, du brauchst nicht mehr zu würfeln.
- Enhanced Parry up to 3 [5 or 10/level]

- Extra Attack (Multistrike) up to 2 [30/level]
- Greater Weapon Bond [5/weapon]
- Two-Weapon Mastery [10] - As an upgrade from Ambidexterity and Specialized Two-Weapon Fighting
- Interdiction [5/skill]

### Perks

- Platzhalter

# Dark Angels

Fernkämpfer

## *Repent! For tomorrow you die!*

Nach dem Verschwinden der Primarchen aus ihren Inkubatoren erschuf der Imperator aus ihren Genen zwanzig Space Marine Legionen, unfähig seine Arbeit zu wiederholen. Die Dark Angels waren die erste Legion dieser neu erschaffenen, übermenschlichen Krieger. Zuerst hatte die Legion noch nicht ihren Namen, da "Dark Angels" aus der Mythologie Calibans stammt. Erst nachdem Lion El'Johnson die Führung über seine Legion übernommen hatte, bekam sie ihren Namen in Anlehnung an diese Legende. Zusammen mit den Space Wolves und Lunar Wolves (später Sons of Horus) errangen die Dark Angels die größte Anzahl an Siegen im Feldzug um die Wiedervereinigung der Galaxis.

Im Verlauf der Horus Häresie kämpfte der Großteil des Ordens zusammen mit den Space Wolves in den entfernten Bereichen des bekannten Universums. Hier errangen beide Legionen glorreiche Siege, entwickelten mit der Zeit jedoch auch eine Fehde als beide Primarchen sich um die Ehre, eine Welt befreien zu dürfen, duellierten und fortan stark miteinander konkurrierten. Ein kleinerer Teil der Dark Angels verblieb auf der Heimatwelt Caliban, um diese gegen die Einflüsse des Chaos zu schützen, da Caliban dicht am Wirbel des Chaos liegt. Dies ist eine Region im Weltraum, in der die Barriere zum Warp durch die Geburt der Chaosgottheit Slaanesh ungewöhnlich dünn ist und daher die verderbenden Einflüsse des Chaos stark sind.

Als Leman Russ, der Primarch der Space Wolves, und Lion El'Jonson vom Verrat Horus' und dem Angriff auf Terra erfuhren, legten Sie unverzüglich Ihre Streitigkeiten bei, sammelten Ihre Legionen und machten sich auf den langen Heimweg zum Herzen des Imperiums der Menschheit. Der Weg jedoch war lang und von bewaffneten Konflikten gesäumt - als sie letztendlich Terra erreichten waren die Verräterlegionen bereits unter großen Verlusten zurückgeschlagen. Terra war zu einem großen Teil verwüstet, das Imperium in erneutem Aufruhr und der Imperator mußte tödlich



verwundet den Goldenen Thron besteigen, eine Maschine die ihn seitdem am Leben hält. Über den Verlust erschüttert und verbittert, weil er nicht rechtzeitig zur Rettung Terras und des Imperators zurückkehren konnte, kehrte Lion El'Jonson das erste Mal seit langer Zeit wieder nach Caliban zurück. Hier wurde er erneut von den schrecklichen Ereignissen der vergangenen Jahre des Bruderkrieges eingeholt, denn in seiner Abwesenheit hat sich sein Stellvertreter Luthor mit den verbleibenden Dark Angels auf Caliban von den Einflüsterungen des Chaos umgarnen lassen und war ebenfalls auf die Seite der Verräter übergelaufen.

Beim Eintreffen im Orbit über Caliban erwartete Lion El'Jonson und seine Schiffe daher kein Willkommen sondern unbarmherziges Feuer aus den Raumabwehrgeschützen seiner eigenen Heimatwelt. Der Zorn in Jonson muß enorm gewesen sein als er feststellte dass Luthor, der ihn auf Caliban fand und aufnahm, und daher wie ein Bruder für ihn war, Verrat begangen hatte. Daher befahl er umgehend den Angriff, und die Schiffe der Dark Angels bombardierten die Raumabwehreinrichtungen, bis Jonson schließlich den Bodenangriff anordnen konnte.

Die verräterischen Dark Angels, später als Gefall-

# Dark Angels

Fernkämpfer

ene Engel bekannt, hatten sich in die gewaltige Ordensfestung zurückgezogen und dort stellte sich Luthor Jonson zum finalen Duell. Die Chaosgötter hatten Luther mit unheiligen Geschenken und Fähigkeiten versehen, daher waren sich die beiden Streiter annähernd ebenbürtig. In langem Kampf konnte keiner von beiden die Oberhand gewinnen, während die Raumflotte der Dark Angels blind vor Wut ihr orbitales Bombardement weiter durchführte, bis der geschundene Planet Caliban anfang aufzubrechen und gewaltige Erdbeben und Lavaströme die Oberfläche verwüsteten.

Schließlich stolperte Luthor während des Duells und Lion El'Jonson hatte die Gelegenheit, ihn niederzustrecken und den Kampf zu beenden - doch er zögerte, da er nicht glauben konnte, wie vollkommen der Verrat Luthers war. Luthor selbst hingegen hatte keinerlei solcher Bedenken und streckte Lion El'Jonson mit einem Gegenangriff nieder, der diesen tödlich verwundete. Als Luthor über dem tödlich verwundeten Jonson auftrug und mit ansah, wie dieser versuchte, auf die Beine zu kommen, wurde ihm der Schleier von den Augen gerissen und er erkannte den schrecklichen Verrat an seinem Primarchen, dem Imperator und allen Idealen, denen er lange gefolgt war. Diese Erkenntnis schleuderte ihn in den Wahnsinn und er brach neben Jonson zusammen.

Als die Chaosgötter erkannten, dass ihr Champion gefallen und ihr Plan vereitelt war, bildete sich um Caliban ein Warpsturm enormen Ausmaßes, als sie ihren Zorn entluden. Der geschundene, geschwächte Planet konnte den gewaltigen Kräften nicht standhalten und zum Entsetzen der verbleibenden loyalen Dark Angels brach Caliban vor Ihren Augen auseinander, die Trümmer wurden durch einen Mahlstrom des Chaos in den Warp gesaugt - alles, was übrig blieb, war das Felsmassiv mit der Ordensfestung. Im Turm der Festung fanden die Dark Angels schließlich Luthor, der immer wieder und wieder einen Satz wiederholte: "Die Wächter in der Dunkelheit haben den Primarchen mitgenommen und eines Tages wird er wiederkommen und mir meine Sünden vergeben". Von Jonson selbst fehlte jede Spur. Es gibt jedoch Gerüchte nach denen sich der Primarch tief im Inneren "des Felsens" in einem

Stasisfeld befinden soll.

In der Folgezeit der schrecklichen Schlacht um Caliban beschlossen die dienstältesten Marines der Dark Angels, dass niemand jemals vom Verrat Luthors und seiner Einheiten erfahren sollte, denn sollte dieses Geheimnis bekannt werden, würde die Legion zerstört werden und niemals Gelegenheit bekommen, den Verrat zu sühnen. Daher bildeten die Offiziere einen inneren Zirkel in der Legion, welcher später wie die erste Kompanie als Deathwing bezeichnet wurde. Sie sind jedoch allgemein als "Innerer Zirkel" bekannt. Sie schworen die Verräter Luthors, die mitsamt den Überresten Calibans im Warp verschwanden, bis auf den letzten Mann zu jagen und zur Buße zu zwingen. Denn solange noch gefallene Dark Angels leben würde die Seele Jonsons niemals zur Ruhe kommen und es würde keinen Frieden für die wahren Söhne des Löwen geben.

## Namen

Um Euch inspirieren zu lassen, könnt ihr die Liste rechts benutzen oder darauf würfeln, falls Euch nichts in den Sinn kommt.

## d10 Dark Angels

1	Naaman
2	Zahariel
3	Astelan
4	Cadmus
5	Bethor
6	Magron
7	Nemiel
8	Elyas
9	Makradon
10	Calibos

## Dark Angels (Lens) [62]

### Advantages

- Gunslinger [25]
- Stoic Defense [12]
- Weapon Master (One-Handed Weapon of choice) [20]

### Perks

- Tap-Rack-Bang (Guns (Boltgun) or Guns (Heavy Bolter)) [1]
- One more Perk

### Disadvantages

- Odious Personal Habit (Maintain Secrecy about everything) [-10]

# Dark Angels

Fernkämpfer

- Compulsive Behaviour (“Fallen” Seeking) [-10]
- Stubbornness [-5]

## Wildcard Skill

- upgrade Ranged! [12]

## Skills

- Breaking blows (Guns) [8]
- Zen Marksmanship (Guns) [8]

## Wildcard Skill

- upgrade Ranged! [12]

## Notes

- Stoic Defense [12] (Immunity to Pain (Combat Only, -20%; Temporary Disadvantage (Basic Move -4, -20%) [18]) Sobald Du diese Fähigkeit aktivierst, sind dir Knock Down Rolls egal, du spürst schlicht keinen Schmerz mehr! Gleichzeitig bewegen kannst du dich allerdings nicht mehr: Dein Basic Move sinkt um 4. Falls der Move somit auf 0 fällt kann man Step und Retreat nicht mehr benutzen. Um diesen Advantage zu aktivieren, musst du ein Ready Maneuver machen. Du darfst dieses Ready als Extra Effort Multitask machen! Falls du am schlafen oder bewusstlos bist, gilt der Advantage automatisch als “on”, siehe B34.
- Maintain Secrecy about everything - du vertraust niemandem genug um Geheimnisse mit ihnen zu teilen, nicht einmal den anderen Mitgliedern des Kill Teams. Mach aus allem ein Geheimnis. Spiele diese Rolle!
- Fallen Seeking - Jeden Hinweis, so klein er auch sein mag, der auf die “Fallen” hindeutet verfolgst du mit innerem Feuer.

## Chapter Upgrades

### Advantages

- Stoic Retreat (Upgrade from Stoic Defense)
- Stoic Regeneration
- Extraordinary Luck
- Mind Shield up to 4

# Raven Guard

Ninjas

## Victorus Aut Mortis!

Die Raven Guard ist die neunzehnte Legion der Ersten Gründung. Die Raven Guard ist auf vernichtende Schläge hinter den feindlichen Linien, Guerillataktiken und schnelle Reaktionen auf gegnerische Manöver spezialisiert. Während des Großen Kreuzzuges eroberte die Raven Guard zahllose Welten, die als uneinnehmbar galten, indem sie ihre Streitmacht präzise auf den schwächsten Punkt des Feindes konzentrierte. Beim Ausbruch des Großen Bruderkrieges wurde die Raven Guard beinahe vernichtet und konnte nur durch äußerst verzweifelte Maßnahmen gerettet werden.

Die Raven Guard hält sich eng an den Codex Astartes, weicht aber in der taktischen Verwendung der Trupps ab. Die Raven Guard verlässt sich auf Scouttrupps, die in der Lage sind, über längere Zeit allein zu operieren, und Sturmtrupps mit Sprungmodulen, die schnell auf den Gegner reagieren können. Ihre taktischen Trupps werden oft mit Landungskapseln oder Thunderhawks in Einsatzgebiete gebracht, die vorher von den Scouts ausgekundschaftet wurden. Die Stärke des Ordens bei verdeckten Operationen bedeutet, dass sich die Raven Guard nur sehr selten auf einen Frontalangriff einlässt, solange sich noch andere Möglichkeiten bieten. Wenn möglich attackieren ihre Kämpfer so präzise, dass sie ihren Gegner ausschalten können ohne ihn in ein langes Gefecht zu verwickeln.

Die wenigen Cybots der Raven Guard werden ebenfalls häufig in Landungskapseln abgeworfen. Das führt dazu, dass der Orden seine Truppen extrem schnell einsetzen und rasch auf unerwartete Entwicklungen reagieren kann. Als die Raven Guard während des Großen Bruderkrieges zusammengeschrumpft war, wurden die verbleibenden Truppen zu Experten für den Guerillakrieg, was sich noch bis heute in den Taktiken des Ordens widerspiegelt, denn er verwendet nur selten schwer gepanzerte Fahrzeuge. Auch sind die Raven Guard Spezialisten im Umgang mit Rhinos und Razorbacks. Diese werden für präzise Schlägen und der Einnahme von wichtigen Punkten genutzt.



### Namen

Orientiert Euch an der Liste um einen Namen für Euch zu finden.

### Raven Guard

#### Lens [62]

#### Advantages [96]

- Ambidexterity [5]
- Disappear [11]
- Enhanced Parry (One Weapon) [5]
- Gunslinger (All One-Handed Weapons using Guns/Beams/Liquid Projector) [20]
- Specialized Two-Weapon Fighting (Melee/Ranged) [5]
- Weapon Master (Small Group) [30]
- Wraith Slipping 4 (Talent: Invisibility Art, Stealth, Camouflage, Shadowing, Tracking) [20]

#### Perks [5]

- Akimbo (Melee/Ranged) [1]

### d10 Dark Angels

- |    |          |
|----|----------|
| 1  | Aajz     |
| 2  | Kayvaan  |
| 3  | Aethon   |
| 4  | Korvydae |
| 5  | Kraai    |
| 6  | Alerin   |
| 7  | Ardaric  |
| 8  | Damias   |
| 9  | Moradius |
| 10 | Nykona   |

# Raven Guard

Ninjas

- Finishing Move [1]
- Pistol-Fist (Bolt Pistol) [1]
- Sacrificial Parry (Melee) [1]
- Shtick (Flourish) [1]

## Disadvantages [-55]

- No Betcher's Gland [-25]
- No Vacuum Support [-3]
- No Temperature Tolerance [-2]
- Callous [-5]
- Odious Personal Habit (Dark, Brooding, Surly, Withhold comment despite being questioned repeatedly) [-15]
- Stubbornness [-5]

## Wildcard Skill

- upgrade Melee! [12] or Ranged! [12]

## Skills [4]

- Invisibility Art [2]
- Tracking [2]

# Space Wolves

Späher - können nicht Apothecary werden

## For Russ and the Allfather!

Der Große Kreuzzug trug die Space Wolves genau wie die Dark Angels in die entferntesten Winkel der Galaxie, und beide Orden vollbrachten mit die größten Taten des Kreuzzuges. Bei dieser Gelegenheit entwickelte sich auch die Fehde, die auch heute noch von beiden Legionen mitunter ausgetragen wird.

Es war während einer Schlacht, bei der Space Wolves und Dark Angels Seite an Seite kämpften, als plötzlich Lion El'Jonson seiner Legion befahl, vorzurücken, und so die Flanke seiner Verbündeten ungeschützt ließ. Während die Wölfe viele tapfere Krieger verloren, kämpften sich die Dark Angels vor und gewannen die Schlacht.

Anmerkung: diese Geschichte unterscheidet sich geringfügig von der Variante, wie sie die Dark Angels wiedergeben, was einerseits auf das Verstärken von 10 Jahrtausenden, andererseits auf eine gewisse Entfremdung durch den Stolz beider Legionen zurückzuführen ist.

Nach diesem Ereignis stürmte Russ vor und stellte seinen Bruder wutentbrannt zur Rede. Es entwickelte sich ein tagelanger Faustkampf zwischen beiden, in dem keiner die Oberhand gewinnen konnte. Endlich brachen beide erschöpft zusammen. Als sie sich wieder aufrichteten, wurde Russ der Unsinn ihres Handelns bewusst und er brach in schallendes Gelächter aus. Doch Jonson, gekränkt ob dieser Geste, schlug den Wolf nieder.

Danach trennten die Brüder sich und schworen einander ewige Rache. Seitdem herrscht zwischen den beiden Orden eine Fehde, die schon des öfteren blutig ausgefochten wurde. Normalerweise jedoch werden bei einem Zusammentreffen bloß die besten Kämpfer beider Parteien aus-

### d10 Space Wolf

- |    |         |
|----|---------|
| 1  | Logan   |
| 2  | Magni   |
| 3  | Ivar    |
| 4  | Skif    |
| 5  | Skold   |
| 6  | Yngvar  |
| 7  | Balmung |
| 8  | Hreidar |
| 9  | Haakon  |
| 10 | Erik    |



gewählt, um den Zweikampf von einst nachzustellen.

### Namen

Space Wolves haben nordische Namen. Wie immer hat es eine Liste aus welcher ihr auswählen oder würfeln könnt.

## Space Wolves Lens [62]

### Advantages

- Gunslinger (Guns (Boltguns) or Guns (Bolt Pistol)) [15]
- Fenrisian 3 [18]
- Upgrade Night Vision 9 [4]
- Teeth (Fangs; AD (5), +150%) [5]
- Wolf Hearing [12]
- Wolf Smelling [12]
- Weapon Master (Two Weapons) [25]

### Perks

- Sure-Footed (Ice) [1]

### Disadvantages

- Curse of the Wulfen (12 or less) [-20]

# Space Wolves

Späher - können nicht Apothecary werden

- Gluttony [-5]
- Keine Betcher's Gland [-25]
- Huge Weapons [1/level]
- Power Grappling [1]
- Greater Weapon Bond [5/weapon]

## Wildcard Skill

- upgrade Melee! [12]

## Skills

- upgrade Navigation (Land) [2]
- Survival (Arctic) [2]
- Tracking [4]

## Notes

- Curse of the Wulfen - Wie Berserk mit dem Unterschied, dass nach allen Berserk Würfeln noch gegen 15 gewürfelt werden muss. Falls dieser Wurf misslingt, verhältst du dich wie ein wildes Tier, flüchtest vom Kill Team und versteckst dich.
- Wulf Hearing und Smelling entspricht Discriminatory Hearing und Smelling. Jedoch können diese Fähigkeiten nur eingesetzt werden wenn der Helm nicht getragen wird.
- Fenrisian ist ein Talent welches die folgenden Skills enthält: Camouflage, Hiking, Navigation, Survival, Stealth und Tracking
- Die Zähne der Space Wolves wachsen bei älteren Wolves zu langen Fangzähnen heran die so hart sind dass sie Plasteel durchschlagen können.

## Chapter Upgrades

### Advantages

- You have grown so accustomed to your Power Armour that you may buy off the Limitations on your Discriminatory Hearing and Smell [3/ Advantage]
- You may buy Fenrisian up to 6 [6/level]
- Damage Resistance (Thick Skin, -40%) 1-10 [3/level]
- Acute Hearing 1-2 [2/level]
- Acute Smell and Taste 1-2 [2/level]
- Acute Vision 1-2 [2/level]
- Eye of the Storm [1] (DF11:25)
- Mountain of Meat [1]
- You're Next! [1]
- Focused Fury [1]

# Ultramarines

Anführer

## Courage and Honor!

Die Ultramarines wurden als die 13. Legion gegründet und sind einer der ältesten und mächtigsten Space Marine Orden. Gleichzeitig sind sie der Archetyp des Space Marine Ordens, weil sie das Vorbild für alle Codex-Orden sind und das Imperium entscheidend mitgeprägt haben. Im Gegensatz zu vielen anderen Legionen oder Orden ist die Geschichte der Ultramarines sehr gut dokumentiert und bietet detaillierte Einblicke in ihre Entstehung, ihre Entwicklung und ihre Rolle in der Geschichte des Imperiums. Untrennbar sind die Ultramarines mit der Geschichte ihres Primarchen Roboute Guillaume und ihrer Heimatwelten verbunden.

Macragge befindet sich am östlichen Rand der Galaxis und ist ein felsiger und unwirtlicher Planet, der zum Großteil aus kahlen und bergigen Hochländern und Ozeanen besteht. Die Welt hat alle Geschehnisse des Weltenbrandes ohne größere Schäden für seine Infrastruktur überstanden. Auch war die Welt nicht wie so viele andere isoliert worden, d.h. es gab einen fortwährenden Austausch und Verbindungen zu benachbarten Sternensystemen.



### Namen

Ultramarine Namen klingen römisch, auch hier hat es eine Liste zum auswählen oder würfeln.

### d10 Ultramarine

1	Marcus
2	Claudius
3	Gannys
4	Varen
5	Quintus
6	Scipio
7	Invictus
8	Lucian
9	Pasanius
10	Uriel

### Ultramarines

### Lens [62]

### Advantages

- Born War-Leader 2 [10]
- Favored Son [15]
- Gunslinger (Guns (Boltguns)) [15]
- Emperors Blessing [11]
- Luck [15]
- Tactician 1 [5]

### Disadvantages

- Fanaticism (Codex Astartes) [-15]
- Honesty (12 or less) [-10]

### Wildcard Skill

- upgrade Ranged! [12]

### Skills

- upgrade Leadership [1]
- Diplomacy [2]
- Savoir-Faire (Military) [1]

### Notes

- Favoured Son [15] (Luck (Wishing, Others Only, +0%)) - Du kannst einmal pro Stunde irgendeinen Wurf der in deiner Gegenwart gemacht wurde und der dir nicht passt, 2 mal rerollen lassen und das für dich passende Ergebnis wählen - solange der Wurf nicht dich direkt betrifft!
- Emperors Blessing [11] (Visualization (Blessing, Others Only, +0% [10]; Rules Exemption (Visualization bonus always at least +1 [1]) - You can "bless" one specific task carried out by somebody in your presence, but never yourself. Perform a one-minute rite over

# Ultramarines

## Anführer

him – this can't be rushed – and then make an IQ roll. If you succeed, he gets a bonus on the first roll he makes for that task. For a task so trivial that even critical failure means no harm or loss, the bonus is your margin of success. For most adventuring actions, halve this. For a combat roll, like "The first strike on the Demon in the next room," divide margin by three. Drop all fractions – but there's a minimum, guaranteed +1 if you succeeded at all. The blessing ends when its bonus is claimed, it's dispelled, or you bless another task. You can have at most one blessing active at a time. Similarly, no task can benefit from the blessing of more than one Ultramarine.

- More Favoured Son
- Most Favoured Son
- Ridiculous Luck
- Smooth Operator up to 6 [13/level]
- Tactician [5/level]
- Xeno Languages (up to accented) [4/Language]

- Tactician 1 [5] - You can avert many combat disasters through strategy and leadership. You may buy one level of Tactician (maximum three levels) per full 12 points in the Born War Leader advantage and Leadership, Strategy, and Tactics skills. Each level gives you one Tactics Point per game session to spend as a character point on Buying Success (B347), for you or anybody you can see on your side! Tactics Points refill at the start of each game session. There are limits on what Tactics Points can accomplish. First, they work only in battle. Second, they can aid attack, defense, and DX rolls, and all of the mundane tasks under Combat (Dungeons, DF2:10-12) – feigning death, hasty bandaging, identifying monster weaknesses, shouting advice, taunting, and even backstabbing by your friendly assassin – but cannot affect passive HT or resistance rolls, spellcasting, or supernatural abilities. Finally, you can't buy critical success; you're limited to turning failures into successes (1 point), or critical failures into failures (2 points) or successes (3 points).

## Chapter Upgrades

### Advantages

- Born War-Leader up to 6
- Emperors Blessing
- Intuition
- Intuition (Inspired)

# 2. Rolle wählen

***Burn the heretic! Kill the mutant! Purge the unclean!***

Nun müsst ihr eine Rolle auswählen. Am Besten besprecht ihr in der Gruppe, wer welche Aufgaben übernehmen will und wählt dann die entsprechende Rolle. Einige Rollen stehen nicht allen Orden zur Verfügung. So können Space Wolves nicht Apothecary werden und Black Templars ist die Rolle des Devastators und Librarian verwehrt. Die Adeptas Sororitas erleiden hierbei die grösste Einschränkung, sie können nicht Devastator, Librarian oder Techmarine werden.

Die Rollen können grob umrissen werden:

- Apothecary - Spezialist für Heilung, Medikamente, Kampfdrogen, Gifte, Krankheiten und biologische Kampfstoffe.
- Assault - Nahkämpfer der sich mit einem Raketenrucksack, genannt Sprungmodul (Jump Pack), über das Schlachtfeld bewegt.
- Devastator - Experte im Umgang mit schweren Waffen. Ist dank des Architecture Skills auch in der Lage Gebäude effizient zu sprengen.
- Librarian - Ein Psyker der die Feinde der Menschheit mit seinem Geiste bekämpft und das Killteam ebenso beschützt.
- Tactical - Experte im Umgang mit leichten Zweihandwaffen sowie Nahkampfwaffen. Der Allrounder schlechthin und eine gute Wahl für alle die sich nicht entscheiden können.
- Techmarine - Spezialist im Umgang mit Kriegsgerät



# Apothecary

Space Wolves können nicht Apothecary werden

“Yours is to serve, unto the last drop of your blood, that your brothers might live to fight on. Watch over them, heal them, offer up your very life should it extend theirs but a moment, and by your sacrifice the enemy be slain. And when the time comes that you must fulfil your most solemn oath, speak clearly, speak proudly, speed the bolt that brings his end and send him joyous to the Emperor’s side. Then do your duty, take that which is due, and know your mission is done.” – *Extract from the Apocrypha of Eons, Verse V, Chapter L (M40 Redaction)*

Spezialist für Heilung, Krankheiten und Gifte jeder Art. Er heilt Verwundete, reklamiert die Progenoiden aus Gefallenen, verseucht und vergiftet die Feinde. Er stellt medizinische Ausrüstung selbst her, besitzt spezielle Apparaturen, meist an einem Handschuh befestigt die immer ein Laserskalpell (im Kampf als Messer einsetzbar) und eine Spritze beinhalten.

## Apothecary Lens [100]

### Attributes

- IQ+2 or IQ+1/DX+1 [40]

### Advantages

- Higher Purpose (“Medic!”) [5]

### Perks

- Quick Reload (Acontricarum) [1]
- Retroactive Poisoning [1]

### Skills

- Invest [30] in Guns (Bolt Pistol or Boltgun) and Knife [15]
- Apothecary! [24]

### Notes

Apothecary! IQ/WC - Enthält die folgenden Skills, für einen IQ-based Roll.

- Bioengineering (Genetical Engineering) - Um auf die schnelle während eines Einsatzes neue Kampfstoffe zu entwickeln wird dieser Skill



benötigt. Kann natürlich auch in einem Laboratorium, wie üblich, eingesetzt werden. Hat die üblichen Equipment Modifier.

- Diagnosis - Damit kann Art und Schwere von Verletzungen oder Erkrankungen festgestellt werden.
- Electronic Operations (Medical) - Medizinische Gerätschaften erfordern diesen Skill. Er wird somit hauptsächlich als Complementary Skill für Diagnose, Pharmacy, Poison, Psychology oder Surgery verwendet.
- Electronic Repair (Medical) - Falls Geräte auf dem Einsatz beschädigt werden kann der Apothecary diese selbstständig reparieren.
- Engineering (Medical) - Damit könnt ihr einmal pro Tag eine neue Erfindung medizinischer Natur versuchen zu machen.
- First Aid - Damit könnt ihr den Space Marines den Helm schnell (1 sek.) entfernen um ihnen etwas zu spritzen oder mit dem Laserskalpell ein Loch in die Rüstung bohren und es dann wieder versiegeln. Heilen tut der Skill natürlich auch: 2d+2 in 30 Minuten, -10 für Insta. Heilt das doppelte (2x1d+1) weil alle Space Marines 20+ HP haben.
- Pharmacy (Synthetic) - Erkennen und herstellen von Medikamenten für die Adeptus Astart-

# Apothecary

Space Wolves können nicht Apothecary werden

es.

- Physician - Der Arzt Skill: Verabreichen, überwachen und dosieren von Medikamenten fallen hierunter.
- Poisons - Das erkennen und herstellen von Giften.
- Psychology (Adeptus Astartes) - Erkennen abnormaler Verhaltensweisen von Space Marines und deren Heilung. Kann angewendet werden um einen Space Wolf oder einem Blood Angel bei ihren Berserk rolls zu helfen.
- Religious Ritual (Apothecary) - Um Progenoiden korrekt zu entfernen, wird dieser Skill eingesetzt
- Surgery - Wenn Eingriffe und Amputationen anstehen wird dieser Skill genutzt. Kann auch genutzt werden um Ressourcen für Poisons oder Proben für Bioengineering gefallenen Feinde zu extrahieren.

## *Apothecary Upgrades*

### **Advantages**

- Gadgeteer (Apothecary, -50%) or Quick Gadgeteer (Apothecary, -50%) [13 or 25] - Viel schnelleres erforschen

### **Perks**

Pro 12 CP in Apothecary! darfst du dir einen Apothecary Perk kaufen.

- Better Pharmacy (+1 auf ein Rezept) [1]
- Drugged (Kauft -1 auf Malus weg, wenn mehrere Drogen gleichzeitig gespritzt werden) [1/level]

### **Skills**

- Platzhalter

## *Archetypes*

- Platzhalter

# Assault Marine

“Look not behind you, brother. Know in your heart that your kin are there, offering their fire and their prayers. Look instead to your foe as you scream from the skies upon jets of white fire. Take but one instant to savour the fear in his eyes as he looks skywards, and there, in the keen edge of your blade, he sees his doom, delivered by your hand.” – *Extract from the Apocrypha of Eons, Verse I, Chapter VI*

Assault Marines haben sich auf Nahkampf spezialisiert. Man findet sie zumeist an der vordersten Front und bei Sturm- oder Frontalangriffen auf feindliche Stellungen. Die großen Besonderheiten der Sturmtruppen sind jedoch die speziellen Sprungmodule, welche die Assault Marines in die Lage versetzen große Sprünge auszuführen. Dadurch gewinnen sie an Beweglichkeit und Geschwindigkeit, sie können sogar aus Thunderhawks in großer Höhe abspringen, um als Schocktruppen zu fungieren.



## Assault Marine Lens [100]

### Attributes

- DX+2 [40]
- HT+1 [10]

### Perks

- One suitbale Perk

### Skills

- Invest [34] in Guns (Bolt Pistol), a DX/A Melee Weapon Skill and Melee!
- Upgrade Piloting (Flight Pack) [11]
- Aerobatics [4]

### Notes

- Assault Marines können vor dem Antreten der Mission frei entscheiden ob sie ein Sprungmodul (Jump Pack) mitnehmen wollen.
- Das Sprungmodul hat folgende Eigenschaften: Es wiegt 40 lbs und ermöglicht einen kontinuierlichen Flug von 2s Dauer mit 14 Move/s und hat genügend Treibstoff für insgesamt 10s Flug. Üblicherweise wird das Sprungmodul eingesetzt um sich schnell über das

Schlachtfeld zu bewegen. Alternativ steigen Assault Marines senkrecht in die Höhe, drehen den Schub um und stürzen sich im Sturzflug auf Feinde (Move and Attack oder Heroic Charge), diese Aktion verbraucht 2s Treibstoff, obschon man nur 1s fliegt: Man kann auswählen ob man dabei +3d auf *einen* Attack oder 10d Double Knockback Schaden auf Area 2 macht. Der Space Marine kann das Sprungmodul jederzeit abwerfen (Free Action), es wird von den Wachtmeistern aber gerne gesehen wenn es von der Mission zurück gebracht wird.

- Das Sprungmodul ermöglicht den Ausstieg aus einem Thunderhawk Gunship in grosser Höhe. Dabei werden zusätzliche Treibstoffkannister angebracht welche nach der Landung automatisch abgeworfen werden. Im Notfall kann man auch den internen Treibstoffvorrat verwenden, muss aber das abbremesen richtig terminieren.
- Das einschalten des Flugmodus ist eine Free Action.
- Aktionen die mit dem Sprungmodul ausgeführt werden erfordern einen Wurf gegen Piloting (Flight Pack). Also Fast-Draw, Attacks, Move... erfordern alle einen Wurf.

# Assault Marine

- Während man fliegt kann man Aerobatics anwenden um seinen Dodge zu verbessern. Man kann niemals Acrobatics anwenden, während man fliegt. Umgekehrt kann man Aerobatics nicht anwenden wenn man fliegt.
- Man darf während des Flugs "nach oben" Retreat Dodge machen und erhält dafür +4 statt die üblichen +3.

## Upgrades

### Advantages

- Platzhalter

### Perks

- Platzhalter

### Skills

- Platzhalter

## Archetypes

- ST um das Sprungmodul zu tragen und gleichzeitig hoch mobil zu bleiben ist ST und Lifting ST sehr beliebt. Natürlich auch DX sowie alle einhand Nah- und Fernkampfweapenskills. Acrobatics zu erhöhen ist ebenfalls eine lohnende Investition.

# Devastator

Black Templars und Adepta Sororitas können nicht Devastator werden

“Look to your fore—there you shall see your foe. Blast him! With bolt, flame, and plasma, lay waste to his body and shrive his very soul. Do this so that your brothers may close upon their target, do it because their very lives depend upon your deeds, do it because they are your kin, and you are theirs, and you can never fail.” – *Extract from the Apocrypha of Eons, Verse I, Chapter V*

Devastator Marines sind Spezialisten für schwere Waffen. Devastators werden in Kämpfen eingesetzt, in denen schwere Waffen erforderlich sind, wie zum Beispiel beim Sturm auf befestigte Stellungen oder gegen schwer gepanzerte Gegner. Ihre Aufgabe im Kampf besteht dabei, sich meist stationär oder nur minimal mobil zu verhalten, und das Ziel aus großer Distanz anzugreifen. Es versteht sich, dass Devastators ernst zu nehmende Gegner mit beeindruckender Feuerkraft sind.

## Devastator Marine Lens [100]

### Attributes

- DX+2 [40]
- HT+1 [10]

### Perks

- Cookie Cutter [1]
- Tracer Eyes [1]
- Walking Armoury (Heavy Bolter or Heavy Flamer) [1]
- Form Mastery (Heavy Bolter or Heavy Flamer) [1]

### Skills

- Invest [38] in Guns (Heavy Bolter) or Liquid Project (Heavy Flamer), Spear and Ranged!
- Architecture [8]

### Notes

- Der Perk Cookie Cutter lässt dich Löcher in Wände schießen. Architecture hilft, um keine tragenden Wände zu erwischen.
- Devastators können ein Ready Maneuver ausführen (oder Multitask, einen FP zahlen) und sich somit “verankern” - der Move sinkt



auf 0 (Keine Steps, kein Retreat) dafür wird die RoF verdoppelt und die Gegner auf welche geschossen wurden demoralisiert.

## Archetypes

Die meisten Devastators kaufen sich DX und ST oder soviel Lifting ST wie sie dürfen. Walking Armoury ist der absolute Lieblingsperk von Devastators. Tracer Eyes sollte man sich ebenfalls unbedingt kaufen. Waffenskill kann man als Devastator auch nie genug haben, denn je mehr Rapid Strikes man macht, umso mehr Gegner erledigt man auf einmal. Somit sind auch Techniques unentbehrlich. Den Architecture Skill sollte man nicht vernachlässigen, dieser macht aus dem Devastator auch einen Experten um Gebäude gezielt zu sprengen. Um Panzerabwehrwaffen verwenden zu können erhöht man den Guns (Light Anti-Armour Weapon) Skill, gelenkte Geschosse werden mit Artillery (Guided Missiles) geschossen. Extra Attack (Multistrike, +20%) ist lohnenswert, Peripheral Vision ebenfalls. Im Endgame kann man sich überlegen seine Combat Reflexes mit Enhanced Time Sense zu ersetzen um dann anfliegende Geschosse mittels Area Defense Perk abschießen zu können.

# Devastator

Black Templars und Adepta Sororitas können nicht Devastator werden

# Librarian

Black Templars und Adepta Sororitas können nicht Librarian werden

“Your fate is to know that which may not be known, to look into those places of darkness and desolation and know that horrors look back upon you. Speak not to your brothers of such things, but use the gifts you have been given, by the Emperor himself, to blast and sear and rend and banish all those who would deny us our destiny.”  
– Extract from the Apocrypha of Eons, Verse XXI, Chapter LXI (Appendix cii)

Alle Librarians wurden als Psyker geboren und sind fähig die Kräfte des Geistes gegen die Feinde der Menschheit ins Feld zu führen.

**WARNUNG:** Wer einen Psyker spielen will, darf sich nicht vor intensivem Studium der Regeln drücken. Die meisten Fähigkeiten muss man selber bauen und dem GM zur Bewilligung vorlegen. Ich halte mich am ehesten an Psi wie es in DF14 beschrieben wird.



## Librarian Lens [100]

### Attributes

- IQ+2 or IQ+1/DX+1 [40]

### Advantages

- Psyker Talent 2 [10] (Psi Talent gibt +1 pro Stufe auf alle Würfe (meist gegen IQ, Will, Perception und Brawling) um Psykerfähigkeiten zu aktivieren, diese zu analysieren, Psykerangriffe ins Ziel zu lenken und so weiter. Psykerfähigkeiten kosten 1 FP um sie eine Minute zu aktivieren und 1 FP/minute um sie aufrecht zu erhalten - oder 1 FP pro Attack. Wenn man diese Fähigkeiten benutzt, werden Chaosgefahren angezogen. Der GM würfelt im geheimen 3d jedes mal wenn man eine Fähigkeit ausserhalb des Kampfes aktiviert oder einmal nach einem Kampf in welchem diese Fähigkeiten eingesetzt wurden. Bei 6 oder weniger erscheint eine Gefahr aus dem Warp. Psyker kostet [5/level] und kann bis Level 6 erweitert werden.
- Choose Psyker Abilities for [30], spend rest overs however you like or save them

### Skills

- Invest [19] in Guns (Bolt Pistol), Broadsword and Brawling
- Forbidden Lore (Psyker) [1]
- Forbidden Lore (Demons) [1]
- Hazardous Materials (Psyonik) [1]
- Hazardous Materials (Demonic) [1]

### Psyker Abilites

- Smite [24.5/Level] (Der Psyker kann tödliche Blitze aus seiner Hand auf Gegner schießen. Benutze Brawling+Psyker Talent um bis zu 20m weit zu treffen. Der Gegner kann Dodgen, falls er getroffen wird zählt seine Rüstung nicht! Eine RoF von 10 gepaart mit Rcl 1 rundet das Ganze ab. Pro Level macht man 1d burn Schaden - bis max. Level 6 (Mit Psyker 6).)
- Iron Arm [7] - Der Psyker kann mit seinem Geist Attacken mit Reach C parrieren. Dies kostet einen FP. Er kann solange parrieren, wie er mit seinem Parry ((Brawling Skill + Psyker Talent) / 2 + 3) drei oder mehr “effective Skill” hat. Ohne Psykslinger hat er -4 auf wiederholende Parries, mit -2.

# Librarian

Black Templars und Adepta Sororitas können nicht Librarian werden

Weitere mögliche Fähigkeiten

- Battlesense
- Dispel Psi
- Empathy
- Fear
- Intuition
- Mind Blast
- Mind Shield
- ...

## Bufs and Debufs

Bufs und Debufs sind modelliert wie die Bard-Songs aus DF11:20, haben aber eine von den Bard-Songs abweichende Modifikatorenliste.

Modifier: Area Effect, 2 yards, +50%; Power Modifier (Psyker), -10%; Based on Will, +20%; Emanation, -20%; Malediction 1, +100%; Selective Area, +20% =  $50-10+20-20+100+20 = +160\%$

- Hit them [38] - Jeder Bruder der in deinem oder einem angrenzenden Hex steht, erhält +1 auf alle Weapon Skills. (Affliction 1 (Advantages (+1 to Weapon Skill), +120%; Bufs, +160%))
- Doom [30] - Jeder Gegner der in deinem oder einem angrenzenden Hex steht und einen Quick Contest (Will) verliert, erhält -4 auf DX. (Affliction 1 (Attribute Penalty: DX-4, +40%; Debuff, +160%))

# Tactical

“No place shall be denied to them, no enemy shall bar their way. They shall be proud of heart and stoic of spirit. They shall be measured and wise, yet their hatred shall burn with such heat that their enemies wither and die before them. They shall be masters of every weapon, every ploy, and every strategy, fierce in the attack and solid in the defence. They shall go where others fear to tread, and return victorious, that we all might live but one more day.” – *Extract from the Apocrypha of Eons, Verse I, Chapter III*

Tactical Marines bilden das Rückgrat jedes Space Marine Ordens. Die Standardbewaffnung ist der Bolter. Optional stehen diesem Truppentyp eine Reihe von Sturm- sowie schweren Waffen zur Verfügung. Aufgrund dieser Ausrüstung sind sie äußerst flexibel und können auf die meisten Situationen effektiv reagieren.

## Tactical Marine Lens [100]

### Attributes

- DX+2 [40]
- HT+1 [10]

### Perks

- Peerless Slayer Training (Vitals/Ranged!) [9]

### Perks

- Tracer Eyes [1]
- Form Mastery (Boltgun) [1]
- Bend the Bullet (Guns (Boltgun)) [1]

### Skills

- Invest [38] in Weapon Skills and Techniques. Guns (Boltgun), Broadsword and Ranged! pls any Targeted Attack is recommended.

### Notes

- Der Perk Tracer Eyes gibt +1 auf Skill wenn mit einer Waffe mehr als ein Schuss abgegeben wird.

## Archetypes

DX über alles. Als Alrounder ist so gut wie alles



was man kaufen kann empfehlenswert. Walking Armoury für verschiedene Waffen ist empfehlenswert. Waffenskill und Techniques kann man als Tactical Marine nie genügend haben, also heftig Punkte rein stecken!

# Techmarine

“Yours is to heed the machine as others heed their kin. Tend to the war spirits all about, but do so in the knowledge that you do the Emperor’s duty. Without your ministrations, no bolt may be fired, and no enemy slain.” – *Extract from the Apocrypha of Eons, Verse III, Chapter CIV*

Jene Krieger die eine Affinität für Technologie haben werden, dank uralter Bündnisse zwischen dem Adeptus Astartes und dem Adeptus Mechanicus zu den Dienern des Maschinengottes gesendet. Dort lernen sie über Jahre die Riten der Aktivierung, der Instandhaltung und der Erweckung bzw. der Beschwichtigung des Zornes des Maschinengeistes kennen. Nach der Rückkehr zu ihrem Orden leben sie zurückgezogen vom Rest ihrer Ordensbrüder. Als Techpriester werden sie jedoch hoch von ihrem Orden geschätzt und anerkannt, denn sie sind es, die die „Sakramente der Schlacht“ überwachen und den Zorn der Maschinengeister erwecken.



## Techmarine Lens [100]

### Attributes

- IQ+2 [40]

### Advantages

- Gadgeteer (Quick) (Combat Engineering, -50%) [25]
- Versatile [5]
- Extra Arms 1 (Extra Flexible, +50%) [15]

### Skills

- Invest [11] in Axe/Mace and Guns (Bolt Pistol)
- Remove Armoury Skills [-11]
- Techmarine! [12]
- Upgrade Scrounging [3]

### Notes

- Die Gadgeteering Regeln sind von Monster Hunters abgeleitet. Fragt den GM nach dem Gadgeteering Regelblatt. Dort sind alle nötigen Informationen aufbereitet.
- Der dritte Arm kann für jede Tätigkeit ausserhalb des Kampfes eingesetzt werden um diese schneller zu erledigen. Im Kampf kann er beim

Grappling als dritter Arm genutzt werden. Ausserdem darf man sich ein zusätzliches Extra Attack (Extra Arm Only, -20%) [20] nur für den zusätzlichen Arm kaufen.

- Die Combat Engineering Limitation des Quick Gadgeteer Advantage lässt Euch vom Geschwindigkeitsvorteil und den mildereren Modifiers nur profitieren, solange ihr Dinge erfindet, die im Kampf eingesetzt werden können.
- Der Wildcard Skill Techmarine! ersetzt alle Engineering Spezialisierungen und dient als Mathematics Prerequisite für alle anderen Skills. Wichtiger ist jedoch, dass Techmarine! jeden Wurf der für inventing (B473) oder gadgeteering (B475) benötigt wird ersetzt! Dies beinhaltet Concept-, Prototype-, Analyse- und Modifikationswürfe - alles bis auf den Wurf um die benötigten Teile zu finden (Normalerweise Scrounging, manchmal wird aber auch ein anderer, spezialisierter Skill benötigt).
- Basic Equipment für Combat Engineering hat der Techmarine in seinem Arm integriert.

### Archetypes

# Techmarine

Techmarines kaufen sich IQ und/oder Techmarine! Wildcard Skill. Auch Scrounging sollten sie nicht vernachlässigen. Ansonsten ist der Equipment Bond Perk lohnenswert.

# 3. Individualisieren



Ihr dürft nun 50 CP ausgeben, unten findet ihr eine Liste mit dem Erlaubten. Darüber dürft ihr jeden Skill den ihr besitzt um maximal [8] erhöhen.

Ich empfehle jedem seinen Basic Speed auf 7.00 zu schrauben, um ein Dodge und Move mehr zu haben. Ob durch HT, DX oder puren Basic Speed ist egal. Dies gilt auch für die IQ lastigen Rollen wie Apothecary, Librarian oder Techmarine - bei diesen teilt ihr eure Punkte am besten 50/50 in IQ und DX/HT auf.

## Attributes

- ST 1-5 [9/level]
- DX 1-2 [20/level]
- IQ 1-2 [20/level]
- HT 1-5 [10/level]
- HP 1-3 [2/level]
- Will 1-4 [5/level]
- Per 1-4 [5/level]
- FP 1 [3/level]
- Basic Speed bis +2.00 [5/0.25 Basic Speed]
- Basic Move 1-3 [5/level]

## Advantages

- Absolute Direction [5] or 3D Spatial Sense [10]
- Absolute Timing [2]
- Ambidexterity [5]
- Catfall [10]
- Charisma 1-4 [5/level]
- Common Sense [10]
- Daredevil [15]
- Eidetic Memory [5] or Photographic Memory [10]
- Enhanced Block 1 [5]
- Enhanced Dodge 1 [15]
- Enhanced Parry 1 [10]
- Enhanced Time Sense [30] - as an upgrade to Combat Reflexes, see Gun Fu for Full Rules
- Extra Attack 2 (Multistrike, +20%) [30]
- Fearlessness 3-4 [2/level]
- Flexibility [5]
- G-Experience [1-10]
- Gizmo 1-2 [5/level]
- Gunslinger [25]
- Hard to Kill 1-2 [2/level]
- Hard to Subdue 1-2 [2/level]
- Heroic Reserve [3/level] - One FP per full 10 Points in Combat Skills (Melee, Ranged, Unarmed - chi skills don't count)
- High Manual Dexterity 1-4 [5/level]
- Higher Purpose (Kill *Specialize by Threat*) [5/ Specialization]
- Language (High Gothic) (Native) [6]
- Luck [15]
- Mind Shield 1-2 [4/level]
- Perfect Balance [15]
- Peripheral Vision [15]
- Regeneration (Slow, 1 HP/12h) [10]
- Resistant to Metabolic Hazards +8 [+5] -upgrade
- Serendipity [15]
- Single-Minded [5]
- Special Rapport (One Kill Team Member) [5]
- Talents: Stalker 1-4 [5/level], Mr. Smash 1-4 [5/level], Born Soldier [5/level], Born Tactician [8/level], Jack of all Trades 1-3 [10/level] - Ja diese Talente "stacken" mit Talenten Eures Chapters.
- Unfazeable [15]
- Very Fit [15]
- Very High Pain Threshold [5] - upgrade

Spend as you like

# Individualisieren

- Voice [15]
- Weapon Master [45]

## Perks

Du darfst dir einen Perk kaufen pro [10] welche du ihn die folgenden Skills gesteckt hast: Armoury (Any), Brawling, Judo, Karate, Melee!, Ranged!, Wrestling.

- Akimbo
- Bend the Bullet
- Cool Under Fire
- Dial-a-Round
- Dirty Fighting
- Drunken Fighting
- Dual Ready
- Drive-by Shooting
- Fastest Gun in the West
- Grip Mastery
- Improvised Weapons
- Flimsy Cover
- Gun Shtick (Next Time, It's Your Head)
- Gun Shtick (Stone-Cold Killer)
- Gun Shtick (Trick Reload)
- Gun Shtick (Twirl)
- Gun Shtick (Wall o' Lead)
- Off-Hand Weapon Training
- One-Armed Bandit
- Pistol-Fist
- Quick Reload
- Quick-Sheathe
- Reach Mastery
- Sacrificial Parry
- Sacrificial Block
- Shield-Wall Training
- Sure-Footed (Specialize)
- Tacticool
- Tracer Eyes
- Trademark Move
- Walking Armoury
- Weapon Bond

- DX up to 25 [20/level]
- IQ up to 25 [20/level]
- HT up to 25 [10/level]
- HP up to ST+30%
- Will up to 25
- Per up to 25
- FP up to HT+30%
- Basic Speed up to  $(DX+HT)/4+2.00$
- Basic Move up to Basic Speed+3

## Adeptus Astartes Maximale Attributewerte

Die folgenden Werte sind die maximalen Attributewerte die ein Adeptus Astartes erreichen kann:

- ST up to 30 [9/level]

Spend as you like

# Fähigkeiten

## Vorteile

### **Betcher's Gland**

**25 points**

Du kannst Säure bis zu 2 Meter weit spucken. Diese macht 3 Sekunden lang 1d cor Schaden. Vor dem Einsatz muss man sich eine Minute vorbereiten, oder man macht 1d/2 cor Schaden. Ein Treffer ins Face trifft automatisch die Augen. Die Säure ist eher gedacht um sich aus Fesseln oder einem Gefängnis zu befreien als dass man sie im Kampf einsetzt.

*Statistics:* Innate Attack (1d Corrosion; Cyclic, 1 Second, 2 Cycles, +200%; Jet, +0%; Reduced Range 2, -20%; Takes Recharge, 15 seconds, -20%; Weakened without 1 minute preparation, -10%) [25]

### **Damage Resistance 5 (Vitals Only, -30%)**

**18 points**

Dein Brustkorb hat über den Vitals starke Verknöcherungen. Du hast extra 5 DR, falls du in die Vitals getroffen wird. Achtung: Ist auf dem Charakterblatt nicht korrekt vermerkt!

### **Discriminatory Taste**

**B49, 10 points**

Du hast einen ausgeprägten Geschmackssinn der deine Zunge hochempfindlich sein lässt. Du kannst dir mit einem IQ+4 roll einen Geschmack merken und diesen dann mit einem IQ roll wiedererkennen. Dies kann für verschiedenste Dinge eingesetzt werden: Wenn Du einem toten Ork die Füße leckst, kannst du z.B. herausfinden ob er aus einem Gebiet stammt, in welchem du den Boden vorher gegessen hast.

### **Doesn't Breathe (Oxygen Storage (x50), -40%)**

**B49, 10 points**

Du kannst deinen Atem fünfzig mal so lange wie normaler Mensch anhalten. 1 Minuten x 50 = 50 Minuten.

### **Legal Enforcement Powers 3**

**15 points**

Um deinen Auftrag zu erfüllen darfst du zu allen dir zur Verfügung stehenden Mittel greifen.

### **Legal Immunity 1**

**5 points**

Die Gesetze der Menschen kümmern dich nicht. Die deines Ordens schon und diese sind mindestens so streng, aber anders ausgeprägt. Zivile Verluste werden

zum Beispiel hingenommen, wenn sie zur Erfüllung des Auftrages notwendig sind.

### **Less Sleep 4**

**8 points**

Du brauchst in 24h 4 Stunden schlaf und kannst dann 20h wach sein ohne FP zu verlieren oder gegen HT würfeln zu müssen.

### **Metabolism Control 9**

**45 points**

Du kannst deine Körperfunktionen ausserordentlich gut kontrollieren. Alle HT Würfe wegen Bleeding oder Würfe zur Heilung von Krankheiten oder Giften (nicht Resist Würfe!) erhalten +9. Du kannst in eine Trance gehen in welcher dein Sauerstoffvorrat (150 Minuten) auf 1500 Minuten oder 25 Stunden verzehnfacht wird. Ausserdem kannst du  $3 \cdot 512 = 1536$  Tage (4 Jahre) ohne Wasser und  $30 \cdot 512 = 14336$  Tage (40 Jahre) ohne Nahrung auskommen. Falls Du eine Mortal Wound erleidest und in die Trance gehst, hilft dir diese Fähigkeit bei den halbstündlichen HT rolls ob du stirbst (HT+9). Während du in der Trance bist, nimmst du deine Umgebung nicht wahr. Du kannst einen "Wecker" stellen und nach einer vorbestimmten Zeit wieder aufwachen. Falls du verletzt wirst, wachst du automatisch auf.

### **Nictitating Membrane 1**

**1 points**

1 DR auf die Augen und +1 auf HT Rolls wenn die Augen betroffen sind.

### **Psychometry (Active Only, -20%; Must Eat Target, -20%; Only on Flesh and Blood, -20%; Sensitive, +30%; Takes Extra Time (+2), -20%)**

**10 points**

Du kannst Organismen aus Fleisch und Blut essen um an deren Erinnerungen an Ereignisse und Gefühle zu gelangen. Kann einen Fright Check nach sich ziehen, falls es furchteinflössende Eindrücke waren. Du musst 2 Ready und 2 Concentrate Maneuver machen um die Fähigkeit einzusetzen. Danach würfelst du gegen IQ. Erinnerungen des selben Tages haben keinen Abzug, bis zu 10 Tage -1, bis zu 100 Tage -2, bis zu 3 Jahren -3, bis zu 30 Jahren -4, bis zu 300 Jahren -5, usw.. Dies kann zum Beispiel eingesetzt werden um sich in einer fremden Umgebung zu orientieren.

### **Racial Memory (Passive)**

**15 points**

Wie mache ich was

**39**

# Fähigkeiten

- In deinen Adern fließt nicht nur das Blut des Imperators, sondern das von Generationen von Space Marines. Der GM wird, falls es die Situation erfordert, für dich einen IQ Wurf machen und dir mitteilen, an was du dich erinnerst.

## **Radiation Tolerance (PF5)**

**10 points**

Radioaktive Strahlung trifft dich nur mit einem fünftel der normalen Stärke.

## **Reduced Consumption 2 (Cast-Iron Stomach)**

**2 points**

Du brauchst nicht weniger Nahrung als Normal sondern du kannst essen was du willst. Verrottetes Fleisch, Holz... solange es einen Nährwert aufweist, wirst du davon satt.

## **Renown 0**

**0 points**

Du bist frisch in der Deathwatch und musst dich erst beweisen. Dieser Vorteil spiegelt dein Ansehen wieder und schaltet Zugriff auf alte und mächtige Waffen frei. Ausserdem hilft Renown, wenn ihr die Deathwatch um Hilfe bitten wollt. Hierbei verhält sich Renown wie Rank [7/level] mit einem 25 Punkte Patron in Social Engineering: Pulling Rank.

## **Temperature Tolerance (8) (Mitigator: weekly treatments; specific source)**

**3 points**

Du hast wenig von Kälte und Hitze zu befürchten. Solange die Temperatur zwischen  $-36^{\circ}\text{C}$  und  $70^{\circ}\text{C}$  liegt fühlst Du dich wohl und musst keine HT rolls machen. Diese Fähigkeit ist nur aktiv, wenn dir ein Apothecary vorher die nötige Chemo-Therapie verabreicht hat - dauert mindestens eine Stunde.

## **Vacuum Support (Mitigator: weekly treatments; specific source)**

**2 points**

Du bist Immun gegen jegliche Art der Dekompression, sei es durch tauchen oder im Vakuum. Diese Fähigkeit ist nur aktiv, wenn dir ein Apothecary vorher die nötige Chemo-Therapie verabreicht hat - dauert mindestens eine Stunde.

## **Perks**

## **Feature (Extended Lifespan, x8)**

**0 points**

Du kannst zwar sehr alt werden ( $8 \times 80 = 640$  Jahre im Schnitt) aber da die meisten Marines vorher fallen und solch grossen Zeitabschnitte in der Kampagne sowieso keine Rolle spielen, ist dies gratis und ein Feature.

## **Power Armour Neuronal Interface**

**1 point**

Deine Power Armour ist direkt mit deinem Nervensystem verbunden.

## **Sanitized Metabolism**

**1 point**

Die Abfälle die dein Körper produziert sind minimal und sterilisiert. Du hast nie schlechten Atem, Akne oder schwitzt übermässig.

## **Nachteile**

### **Code of Honor (Deathwatch)**

**-15 points**

Ehre deine Ausrüstung. Trage die Farben deines Ordens mit Stolz. Verehere deinen Primarchen und seinen Vater, den Imperator. Erhalte die Reinheit deiner Gen-Saat. Halte die Schwüre deiner Kampfbrüder und die Traditionen ihrer Orden hoch. Zeige kein Erbarmen mit Verrätern. Behalte die Geheimnisse die dir während deiner Zeit bei der Deathwatch offenbart werden für dich.

### **Duty (Deathwatch)**

**-20 points**

Du leistest Dienst bei der Deathwatch und musst die Befehle die du erhältst ausführen. Falls sich ein Widerspruch aus deinen Befehlen und den Grundsätzen deines Chapters ergibt, ist dies eine wundervolle Möglichkeit diesen Konflikt zu spielen.

### **Sense of Duty (Kill Team)**

**-5 points**

Du fühlst dich den Brüdern die mit dir Seite and Seite kämpfen verpflichtet.

### **Unusual Biochemistry**

**-5 points**

Medikamente die für Menschen gemacht wurden, wirken bei dir nicht. Im Extremfall kannst du sogar Schaden davon tragen.

# fähigkeiten

## Wildcard Skills

### *Fist!*

DX/WC

This skill can be used instead of Boxing, Brawling, Karate, Judo, Sumo Wrestling, Wrestling, Savoie-Faire (Dojo) (IQ-based). All mentioned skills default from this skill, if learned additionally. You receive one Wildcard token per 12 CP to spend like a destiny point for the skill covered.

Brawling und Karate - Ihr habt beide Skills, weil einige Techniken nur mit einem und nicht dem anderen Skill erlernt werden können. Da ihr aber Beides könnt, stehen euch praktisch alle Techniques aus Martial Arts zur Verfügung.

Judo und Wrestling - Judo um Gegner zu werfen, Wrestling um sie zu festzuhalten und Glieder zu brechen.

### *Melee!*

DX/WC

This skill can be used instead of Axe/Mace, Broadsword, Knife, Polearm, Shortsword, Spear, Staff, Two-handed Axe/Mace, Two-handed Sword, Shield (Shield) and Fast-Draw(All Melee). All mentioned skills default from this skill, if learned additionally. You receive one Wildcard token per 12 CP to spend like a destiny point for the skill covered.

### *Ranged!*

DX/WC

This skill can be used instead of Guns, Beam Weapons, Liquid Project, Fast-Draw (Any Gun, Ammo, Grenades), Thrown Weapon (all), Throwing, Artillery (IQ-based). All mentioned skills default from this skill, if learned additionally. You receive one Wildcard token per 12 CP to spend like a destiny point for the skill covered.

### *Apothecary!*

IQ/WC

This skill can be used instead of Bioengineering (Genetical Engineering), Diagnosis, Electronic Operations (Medical), Electronic Repair (Medical), Engineering (Medical), First Aid, Hazardous Materials (Biological), Mathematics (Applied), Pharmacy (Synthetic), Physician, Poison, Psychology (Adeptus Astartes), Religious Ritual (Apothecary), Surgery and Fast-Draw (Medical Gear). All mentioned skills default from this skill, if learned additionally. You receive one Wildcard token

per 12 CP to spend like a destiny point for the skill covered.

### *Techmarine!*

IQ/WC

This skill can be used instead of any Engineer Skill and for all the rolls to invent new Gadgets. It also counts as a Mathematics prerequisite for any other skill. All mentioned skills default from this skill, if learned additionally. You receive one Wildcard token per 12 CP to spend like a destiny point for the skill covered.

## Skills

### *Battlesuit*

DX/A

Dieser Skill hilft dir deine Rüstung schnell an- und auch wieder auszuziehen. Er deckelt dein DX nicht wenn du eine Power Armour trägst.

### *Explosives (Fireworks)*

IQ/A

Dieser Skill dient dazu effektiv Brände legen zu können.

### *Hidden Lore (Chaos)*

IQ/A

Wissen über die Gefahren des Chaos, deren Ausrüstung, Basen, Mitglieder, Missionen, Strategien, Flotten.

### *Hidden Lore (Deathwatch)*

IQ/A

Wissen über die Geheimnisse der Deathwatch: Ausrüstung, Basen, Mitglieder, Missionen, Strategien, Flotte.

### *Hidden Lore (Home Chapter)*

IQ/A

Ersetze Home Chapter mit dem gewählten Chapter. Beinhaltet Ausrüstung, Basen, Mitglieder, Missionen, Strategien, Flotte.

### *Hidden Lore (Xenos)*

IQ/A

Wissen über Ausserirdische und deren Ausrüstung, Basen, Mitglieder, Missionen, Strategien, Flotten.

### *Forward Observer*

IQ/A

# fähigkeiten

Wird benutzt um Fernfeuer ins Ziel zu lenken, z.B. Artillerie oder einen Marschflugkörper.

## ***Intimidation***

**Will/A**

Zusätzlich zum normalen Einschüchtern, kann man den Skill im Kampf benutzen um Agro auf- oder abzubauen.

## ***Savoir-Faire (Home Chapter)***

**IQ/E**

Du weisst wie man sich in deinem Chapter zu verhalten hat, aber natürlich auch wie man an nötige Infos kommt. Man kann andere Chapter, die dem eigenen Verwandt sind defaulten, -2 bis -6.

## ***Savoir-Faire (Military)***

**IQ/E**

Du kennst die Imperiale Garde und kannst dir in ihrem Umfeld gehör verschaffen.

## ***Spacer***

**IQ/E**

Du weisst wie man als Besatzungsmitglied auf einem Raumschiff dient.

# Bolt Weapons

Bolter sind im Allgemeinen keine feingliedri- gen Waffen. Boltguns, welche die Space Marines verwenden sind größer und schwerer als die, welche normale Menschen tragen. Bolter sind so schwer, dass beide Hände benötigt werden um diesen entsprechend zu führen. Dennoch gelingt es versierten Schützen den Pistolengriff auch nur mit einer Hand zu halten und zu bedienen.



Bolter sind so aufgebaut, dass sie mit einer Reihe von Zusatzgeräten und/oder Munitionstypen angepasst werden können. Dazu zählen Zieloptiken, Schalldämpfer, Kombiwaffen-Aufsätze, Bajonette etc.

## GUNS (BOLT PISTOL) (Ranged!, DX-4, Guns (Boltgun)-2, Guns (Heavy Bolter)-2)

Weapon	Ammunition	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Bolt Pistol	Standart	9d (2) pi++	2	100/300	3	10(3)	17	-3	2	10	0/2	0
	follow-up	1d cr ex [1d]										

## GUNS (BOLTGUN) (Ranged!, DX-4, Guns (Bolt Pistol)-2, Guns (Heavy Bolter)-2)

Weapon	Ammunition	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Boltgun	Standart	9d (2) pi++	4	300/900	10	30(3)	17†	-5	2	30	0/5	0
	follow-up	1d cr ex [1d]										
Stalker Boltgun	Standart	9d (2) pi++	5	300/900	10	30(3)	17†	-5	2	30	20	3
	follow-up	1d cr ex [1d]										

## GUNS (HEAVY BOLTER) (Ranged!, DX-4, Guns (Bolt Pistol)-2, Guns (Boltgun)-2)

Weapon	Ammunition	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Heavy Bolter	Standart	9d (2) pi++	6	500/1500	20	300(5)	20†	-7	2	60	0/5	0
	follow-up	1d cr ex [1d]										

## Bolt Weapon Ammunition Choices

Designation	Mode	Damage	Acc	Range	RoF	ST	WPS	Req**	Ren***
Extra Powerful*	Standart	10d (2) pi++	same	+50%	same	+2	0.05	2	1
	follow-up	any							
Metal Storm	Standart	no follow-up!	same	same	x2	same	0.05	1	1
Hellfire	Standart	9d (2) pi++	same	same	same	same	0.05	1	1
	follow-up	1 Dose of Poison							
Vengeance	Standart	9d (3) pi++	same	same	same	same	0.05	3	2
	follow-up	1d cr ex [1d]							
Stalker	Standart	9d (2) pi++	+1****	same	same	same	0.05	2	3
	follow-up	1d cr ex [1d]							
Stingray	Standart	1d (0.25) burn sur	same	same	same	same	0.05	4	3

\*Can be combined with any other ammunition type; \*\*Requisition cost per 30 Shots; \*\*\*Renown needed to unlock; \*\*\*\*Add to base Accuracy

## Bolt Pistol Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Storm	RoF 6		5	2

# Bolt Weapons

## Bolt Pistol Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Fine	+1 Acc		5	3
Fine, Storm	+1 Acc, RoF 6		10	4
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc	+1	9	3
Silencer 1	Hearing -1, -1 Bulk	+3	2	1
Silencer 2	Hearing -2, -1 Bulk	+4	4	2
Silencer 3	Hearing -3, -1 Bulk	+5	6	3
Arm Weapon Mount	Lässt die Hand frei	+2	10	4

## Boltgun Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Storm	RoF 15		5	3
Fine	+1 Acc		5	4
Fine, Storm	+1 Acc, RoF 15		10	5
Very Fine	+2 Acc		10	6
Very Fine, Storm	+2 Acc, RoF 15		20	7
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Flamer	+30 Weight, Linked Flamer	+30	10	3
Linked Plasma Gun	+30 Weight, Linked Plasma Gun	+30	20	4
Linked Melta Gun	+30 Weight, Linked Melta Gun	+30	30	5
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Silencer 1	Hearing -1, -1 Bulk	+3	2	1
Silencer 2	Hearing -2, -1 Bulk	+4	4	2
Silencer 3	Hearing -3, -1 Bulk	+5	6	3

## Stalker Pattern Boltgun Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Boltgun Stalker Pattern	+1 Acc	30	20	3
Storm	RoF 15		10	4
Fine	+1 Acc		10	5
Fine, Storm	+1 Acc, RoF 15		20	6

# Bolt Weapons

## Stalker Pattern Boltgun Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Very Fine	+2 Acc		20	7
Very Fine, Storm	+2 Acc, RoF 15		40	8
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Flamer	+30 Weight, Linked Flamer	+30	10	3
Linked Plasma Gun	+30 Weight, Linked Plasma Gun	+30	20	4
Linked Melta Gun	+30 Weight, Linked Melta Gun	+30	30	5
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Silencer 1	Hearing -1, -1 Bulk	+3	2	1
Silencer 2	Hearing -2, -1 Bulk	+4	4	2
Silencer 3	Hearing -3, -1 Bulk	+5	6	3

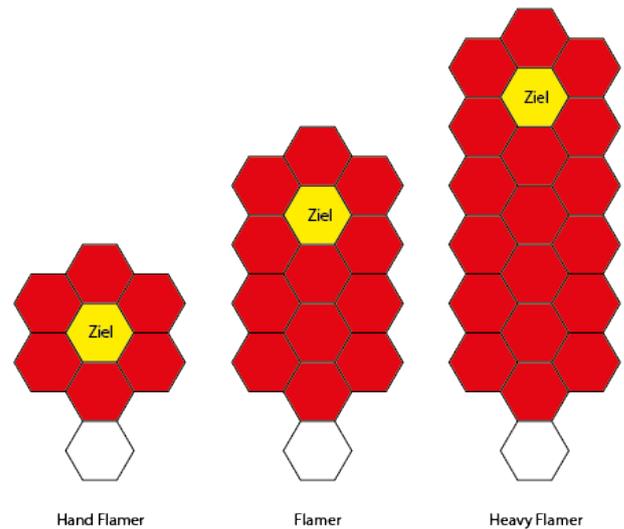
## Heavy Bolter Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Storm	RoF 40		5	3
Fine	+1 Acc		5	4
Fine, Storm	+1 Acc, RoF 40		10	5
Very Fine	+2 Acc		10	6
Very Fine, Storm	+2 Acc, RoF 40		20	7
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Heavy Flamer	+60 Weight, Linked Heavy Flamer	+30	10	3
Linked Plasma Cannon	+60 Weight, Linked Plasma Cannon	+30	20	4
Linked Multi-Melta	+60 Weight, Linked Multi-Melta	+30	30	5
Suspensor	+1 Skill (Braced), -20 Weight, -2 Bulk	-20	5	2
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	3	2
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Silencer 1	Hearing -1, -1 Bulk	+3	2	1
Silencer 2	Hearing -2, -1 Bulk	+4	4	2
Silencer 3	Hearing -3, -1 Bulk	+5	6	3

# flamer

Flamer unterscheiden sich von normalen Fernkampf-  
waffen:

- Flamer können höchstens einmal pro Runde feuern, haben RoF 1
- Flamer zünden die getroffenen Gegner an. Nach dem Anzünden wird jede Sekunde 1/3 des Schadens nochmal zugefügt. Brennen tut das für 2dx5 Sekunden - normalerweise den ganzen Kampf lang.
- Flamer greifen mit einem Cone Angriff an. Schaut Euch die Grafik an. Jedes rote Hex und das gelbe Zielhex wird getroffen!
- Flamer-Angriffe gelten als Large Area Injury - der DR zählt nur zur Hälfte, es sei denn man hat eine "Sealed" Rüstung.
- Flamer-Angriffe fügen Horden demoralisierenden Schaden zu. Der Armor Divisor der Horde sinkt um eine Stufe.



<b>LIQUID PROJECTOR (HAND FLAMER) (Ranged!, DX-4, Liquid Projector-2)</b>											
Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Hand Flamer	9d burn (Large Area Injury)	0	2	Cone	3(3)	17	-3	0	10	0/2	0/2
<b>LIQUID PROJECTOR (FLAMER) (Ranged!, DX-4, Liquid Projector-2)</b>											
Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Flamer	9d burn (Large Area Injury)	0	4	Cone	10(3)	17†	-5	2	30	0/5	0/5
<b>LIQUID PROJECTOR (HEAVY FLAMER) (Ranged!, DX-4, Liquid Projector-2)</b>											
Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Heavy Flamer	9d burn (Large Area Injury)	0	6	Cone	30(5)	20†	-7	0	60	0/5	0/5

# Plasma Weapons

Plasmawaffen sind eine Klasse Energieprojizierender Waffen, die hauptsächlich von menschlichen Streitkräften benutzt werden, also von der Imperialen Armee, den Space Marines, den Chaos Space Marines und von Chaoskultisten. Es gibt sie in allen Größen, von der kleinen Plasmapistole bis hin zu riesigen Geschützen, die als Raumschiffwaffen dienen.

Eine Plasmawaffe verschießt, wie der Name verrät, Plasma, das heißt Materie (meist Wasserstoff), die zumeist durch Kernfusion auf enorm hohe Temper-



aturen gebracht wird. Durch die daraus resultierende Hitzeentwicklung kann sie die meisten Panzerungen mit Leichtigkeit durchdringen.

## BEAM WEAPONS (PLASMA PISTOL) (Ranged!, DX-4, Beam Weapons-2)

Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Plasma Pistol	4d (5) burn ex	3	100/300	1	5(3)	17	-3	2	10	0/5	2

## BEAM WEAPONS (PLASMAGUN) (Ranged!, DX-4, Beam Weapons-2)

Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Plasma Gun	6d (5) burn ex	6	300/900	3	15(3)	17†	-5	2	30	0/10	2

## BEAM WEAPONS (PLASMA CANNON) (Ranged!, DX-4, Beam Weapons-2)

Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Plasma Cannon	8d (5) burn ex	9	500/1500	5	50(5)	20†	-7	2	60	0/10	2

### Plasma Pistol Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Charged	Charge 1s, next Round do double Damage		10	3
Fine	+1 Acc		10	4
Fine, Charged	+1 Acc, Charge 1s, next Round do double Damage		20	5
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc	+1	12	4
Arm Weapon Mount	Lässt die Hand frei	+2	10	4

### Plasma Gun Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Charged	Charge 1s, next Round do double Damage		10	4
Fine	+1 Acc		10	5
Fine, Charged	+1 Acc, Charge 1s, next Round do double Damage		20	6
Very Fine	+2 Acc		20	7
Very Fine, Charged	+2 Acc, Charge 1s, next Round do double Damage		40	8
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Flamer	+30 Weight, Linked Flamer	+30	10	3
Linked Plasma Gun	+30 Weight, Linked Boltgun	+30	20	4
Linked Melta Gun	+30 Weight, Linked Melta Gun	+30	30	5
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2

# Plasma Weapons

## Plasma Gun Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Scope 5	+5 Acc, -1 Bulk	+1	15	5

## Plasma Cannon Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Charged	RoF 10		10	4
Fine	+1 Acc		10	5
Fine, Charged	+1 Acc, RoF 10		20	6
Very Fine	+2 Acc		20	7
Very Fine, Charged	+2 Acc, RoF 10		40	8
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Heavy Flamer	+60 Weight, Linked Heavy Flamer	+60	10	3
Linked Plasma Cannon	+60 Weight, Linked Heavy Bolter	+60	20	4
Linked Multi-Melta	+60 Weight, Linked Multi-Melta	+60	30	5
Suspensor	+1 Skill (Braced), -20 Weight, -2 Bulk	-20	5	2
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Scope 5	+5 Acc, -1 Bulk	+1	15	5

# Spezialwaffen

Hendentiorum in exerum accus simus aut eum quossun tiosam nonsectemque la doloriberum endantorpos ium ium, expliqu aeuapta si ra cone consequi vidus, quodis quam, sero beaurita volorates expero con ex endaecus estios seditae velendit aligniam rem aperum eium volorporro tempori ut ipsae sum re, quiatam estota perum vitatur autas quatur, comniaerecae non poreper uptatio quodit, omnita volores sequis dolo moluptate reperum quo in nus volupis et la quis ne nonsequ ideserrum vendam, omnisciis estes dionse con pos doluptur, odipsant. Et rerunti atendi temporestion corporiti voluptati beaquis estiorunt perspel estio. Us eos dolori aut atur anducium vel in evendissed quos min nus.

Edit ma alis verovit eos et iur repella ndandae se- quiss equatem nosam il magnatquas pedis il ma si ad maio quias etur ant int, sunt et oditibea impost latem sam ius aut plit latem evernat.

Hillori apercil iquist laboribusdae volut aliqui arument re pore mod que sanda id maio offic temquo molorio quatur aut a num alicil int max- imenem ant.

Rum et, sit rem re, odic te consequae eicium id quosa aut vollabo rendissus ab ilit ipitatusam venecer chitate nducienem. Itatur saectenimi, num consequi vernate mquiatur? Quanto con- senetur? Cat ulparum re poritia cupitio ritatia tus- tia et laborem verum qui dolorehent abo. Voles et aut posam nulliam et maio officient reped untur

## BEAM WEAPONS (LAS CANNON) (Ranged!, DX-4, Beam Weapons-2)

Weapon	Damage	Acc	Range	RoF	Shots	ST	Bulk	Rcl	Wgt	Req	Ren
Las Cannon	8d (5) burn ex	12	1000/3000	5	5(5)	20†	-8	1	60	10	2

### Las Cannon Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Storm	RoF 2		10	4
Fine	+1 Acc		10	5
Fine, Storm	+1 Acc, RoF 2		20	6
Very Fine	+2 Acc		20	7
Very Fine, Storm	+2 Acc, RoF 2		40	8
Bayonet	New Attack Mode	+3	2	1
Chainblade	New Attack Mode	+9	3	2
Linked Heavy Flamer	+60 Weight, Linked Heavy Flamer	+30	10	3
Linked Plasma Cannon	+60 Weight, Linked Heavy Bolter	+30	20	4
Linked Multi-Melta	+60 Weight, Linked Multi-Melta	+30	30	5
Suspensor	+1 Skill (Braced), -20 Weight, -2 Bulk	-20	5	2
Reflex Sight	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	3
Laser Rangefinder	+1 Skill, -1 Bulk	+0.5	5	2
Scope 1	+1 Acc, -1 Bulk	+1	3	1
Scope 2	+2 Acc, -1 Bulk	+1	6	2
Scope 3	+3 Acc, -1 Bulk	+1	9	3
Scope 4	+4 Acc, -1 Bulk	+1	12	4
Scope 5	+5 Acc, -1 Bulk	+1	15	5

# Kettenwaffen

Kettenwaffen sind Nahkampfwaffen, die anstelle einer Klinge eine um ein Sägeschwert rotierende Kette besitzen, die mit Sägezähnen besetzt ist, ähnlich einer Kettensäge. Kettenwaffen werden von vielen Völkern des Warhammer 40.000-Universums genutzt, darunter an erster Stelle Orks, Eldar, Chaos Space Marines, Space Marines und auch so gut wie alle anderen imperialen Streitkräften.

Die Unterschiede der Waffen, in Material und Bauart sind groß und reichen von den plumpen Kettenschwertern der Orks bis zu den schlanken, hochbeschleunigten der Eldar. Kettenwaffen können Rüstungen gut durchdringen, sind dabei jedoch nicht so wirkungsvoll wie z.B. Energiewaffen. Das Adeptus Astartes setzt in großem Maße Kettenwaffen bei ihren Sturm- und Nahkampftruppen ein. Die Waffen werden gehegt, gepflegt und gelten als kostbare, heilige Objekte zur Ausführung ihrer Pflicht gegenüber dem Imperator.



Zusammen mit den Boltwaffen stellen Kettenwaffen die typische Grundausrüstung eines Space Marines dar. Alle die folgenden Waffen wurden für SM+1 Adeptus Astartes hergestellt.

## KNIFE (Melee!, DX-4, Force Sword-3, Main-Gauche-3 or Shortsword-3)

Weapon	Modus	Damage	Parry	Reach	ST	Wgt	Req	Rwn
Combat Knife	swing	sw-1 (2) cut	-1	C,1	10	3	-	-
	thrust	thr (2) imp						
Chainfist	swing	sw+1+1d (3) cut	0	C,1	15	10	0/5	0
	thrust	thr+3+1d (3) imp						

## AXE/MACE (Melee!, DX-5, Flail-4 or Two-Handed Axe/Mace-3)

Weapon	Modus	Damage	Parry	Reach	ST	Wgt	Req	Rwn
Chainaxe	swing	sw+4+1d (3) cut	0	1,2	17	10	0/5	0

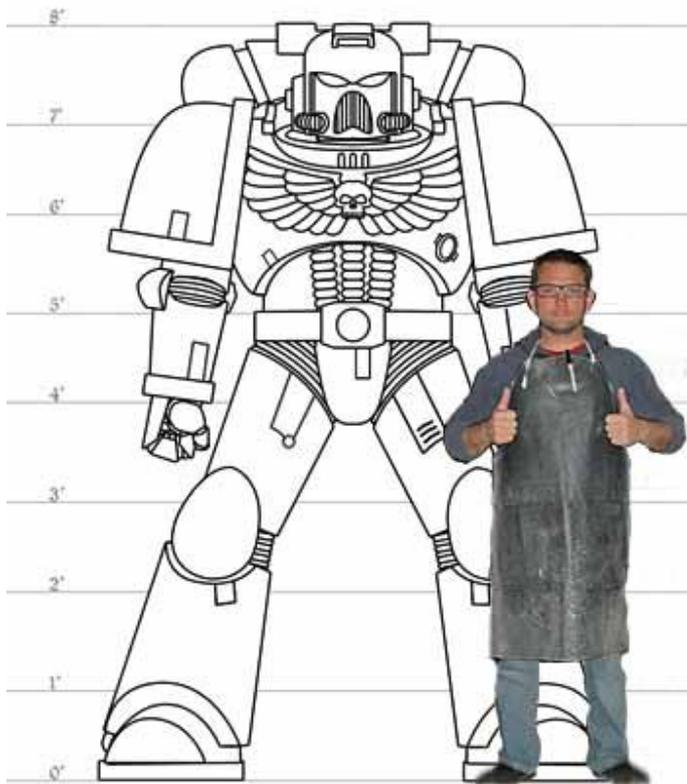
## BROADSWORD (Melee!, DX-5, Force Sword-4, Rapier-4, Saber-4, Shortsword-2, Two Handed Sword-4)

Weapon	Modus	Damage	Parry	Reach	ST	Wgt	Req	Rwn
Chainsword	swing	sw+1+1d (3) cut	0	1,2	15	10	0/5	0
	thrust	thr+3+1d (3) imp		1				

## Chainweapon Upgrade Choices

	Note	Wgt	Req	Ren
Fine	+1d dmg		5	2
Balanced	+1 Skill		5	3
Fine, Balanced	+1d dmg, +1 Skill		10	4
Very Fine	+2d dmg		10	5
Very Fine, Balanced	+2d dmg, +1 Skill		20	6
Psi-Inert	Psyker Abilites allow no parry		*2	+1
Adamantine	Unbreakable		*4	+2

# Power Armour



Die wichtigste Ausrüstung die jeder Space Marine besitzt ist seine Power Armour. Die Power Armour der Space Marines gibt es wie alle Ausrüstungsgegenstände der Space Marines in zig Ausführungen. Die Astartes Mark 7 "Aquila" (Eagle) Armour gilt aber gemein als Standard und hat die folgenden Eigenschaften.

## Astartes Mark 7 "Aquila" (Eagle) Power Armour

- Damage Resistance 70/50 - 70 DR schützt gegen Angriffe auf den Skull, Torso und die Fussunterseite, alle anderen Hitlocations sind mit 50 DR geschützt
- Radiation Protection 10 - Schützt vor radioaktiver Verstrahlung
- Striking ST +10 - mo' melee damage
- Lifting ST +10 - mo' encumbrance
- Super Jump 1 - mo' range
- Backpack Power Unit - Enthält alle Lebenserhaltungssysteme (Pressure Support 10 ATM; Climate Control -272 °C bis 120 °C; Vacuum Support; Air Tank 24h / Oxygen)
- Magnetisierte Solen - Du kannst auf Metaloberflächen aufrecht gehen und "klebst"

daran fest. Wird also beispielsweise auf einer Raumschiffaussenhülle nicht abdriften. Kann ein- und ausgeschaltet werden.

- Nutrient Reservoir - Selbstauffüllender Nährstoffspeicher der dem Marine erlaubt auch während des Kampfes Wasser und Nahrung aufzunehmen. Seine Ausscheidungen werden aufbereitet und ein ausgeruhter Marine kann im Anzug eine Woche ohne Wasser oder Nahrung überleben.
- Life Signs Monitor - +1 auf Diagnosis wenn Träger der Rüstung analysiert wird.

## Helmet

- Sealed - Wenn der Helm zur Rüstung getragen wird ist die Rüstung hermetisch versiegelt (Sealed).
- Small Radio - Funkgerät, Secure (Encryption), 10km Reichweite
- Respirator Vox Grill - Verstärkt die Stimme des Trägers (Penetrating Voice) und filtert Verseuchungen heraus (Filter Lungs).
- Photolenses - Schützt den Marine vor Flashbangs und ähnlichen hellen Blitzen (Protected Vision).
- Audiofilter - Schützt den Marine vor lauten Geräuschen (Protected Hearing).
- Auto-senses - Du kannst so gut riechen und hören in der Armour wie ohne. Fast, wirft jetzt jeder Space Wolf ein: Ihre Sensoren sind so fein, dass sie das Riechen und Hören mit ihren Wolfssinnen mit dem Helm erst erlernen müssen.

# Power Armour

## Power Armour Upgrade Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Power Armour		290	0/5	0
Artificer Armour	Only 3/4 Weight	217.5	5	2
Hardened	Removes one level off Armordivisor		10	3
Artificer, Hardened	see above		20	4
IR Cloaking	-8 to detect by infra or thermal imaging	+3	2	1
Chameleon Surface	UT99: Multispectral Chameleon Surface	+6	3	2
Striking ST +1		+2	3	1
Striking ST +2		+4	6	2
Striking ST +3		+6	9	3
Striking ST +4		+8	12	4
Striking ST +5		+10	15	5
Lifting ST +1		+2	3	1
Lifting ST +2		+4	6	2
Lifting ST +3		+6	9	3
Lifting ST +4		+8	12	4
Lifting ST +5		+10	15	5
Enhanced Protection 1	+40 lbs, +10/5 DR	+40	5	1
Enhanced Protection 2	+80 lbs, +20/10 DR	+80	10	2
Apothecary Injector 1 Doses	Injects Drugs as Free Action or by predetermined command. Apothecary Power Armour Only	+2	3	2
Apothecary Injector 3 Doses		+2	6	3
Apothecary Injector 5 Doses		+2	9	4
Medical Injector 1 Doses	Injects Drugs as Free Action or by predetermined command.	+2	9	4
Medical Injector 2 Doses		+2	12	5
Medical Injector 3 Doses		+2	15	6
Ornate 1	+1 to Intimidation Skill		3	1
Ornate 2	+2 to Intimidation Skill		6	2
Ornate 3	+3 to Intimidation Skill		9	3
Ornate 4	+4 to Intimidation Skill		12	4
Ornate 5	+5 to Intimidation Skill		15	5
Back Banner	+1 to Leadership if helping Brother recover	5	3	1
Grenade Dispenser 1	+2 Grenades, 12 Total - Fast-Drawable		2	1
Grenade Dispenser 2	+4 Grenades, 14 Total - Fast-Drawable		4	2
Grenade Dispenser 3	+6 Grenades, 16 Total - Fast-Drawable		6	3
Grenade Dispenser 4	+8 Grenades, 18 Total - Fast-Drawable		8	4
Grenade Dispenser 5	+10 Grenades, 20 Total - Fast-Drawable		10	5

# Ausrüstung

## General Equipment Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Binoculars	+2 Vision	1	2	0
Binoculars, Infra-red	+2 Vision, Infravision	2	3	1
Cartograph	+1 to Navigation (Land), +1 to Tactics if used to approach	1	2	0
Cluster Mines	2 hex,	8	2	0
Demolition Charge	Sprengstoff mit Zünder	2	2	0
Elucidator	Goth-Dialekt Übersetzungsmaschine	2	2	0
First Aid Kit	+1 to First Aid Skill, 5 uses	5	2	0
Melta Bomb	Sehr starke Richtladung mit Zünder	24	10	0
Multikey	Passe-partout	0	2	0
Pict Recorder	Videokamera	2	2	0
Restraints	Fesseln für ein Monster	8	2	0
Screamers	Proximity Alarm	3	2	0
Search Endoscope	Erlaubt durch schmale Öffnungen zu schauen	2	3	0
Signum	Techmarine Only; Enhances Skill to Hit only of Teammates	10	5	2
Signum Link	Per Teammember that attacks the same target, +1 to Skill - needs a Signum to coordinate	1	2	0
Stummer	Reverse of a Screamer	4	2	0
Teleport Homer	Genaue Position zum Teleportieren	0	1	0
Vox-Caster	Starkes Funkgerät, erreicht den gesamten Planeten	1	3	0

## Psyker Equipment Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Power Item 1	Extra FP 1	2	2	1
Power Item 2	Extra FP 2	4	4	1
Power Item 3	Extra FP 3	6	6	1
Power Item 4	Extra FP 4	8	8	2
Power Item 5	Extra FP 5	10	10	2
Power Item 6	Extra FP 6	12	12	2
Power Item 7	Extra FP 7	14	14	3
Power Item 8	Extra FP 8	16	16	3
Power Item 9	Extra FP 9	18	18	3
Power Item 10	Extra FP 10	20	20	4
Power Item 11	Extra FP 11	22	22	4
Power Item 12	Extra FP 12	24	24	4
Power Item 13	Extra FP 13	26	26	5
Power Item 14	Extra FP 14	28	28	5
Power Item 15	Extra FP 15	30	30	5
Power Item 16	Extra FP 16	32	32	6
Power Item 17	Extra FP 17	34	34	6
Power Item 18	Extra FP 18	36	36	6
Power Item 19	Extra FP 19	38	38	7
Power Item 20	Extra FP 20	40	40	7

# Ausrüstung

## Psyker Equipment Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Power Item 21	Extra FP 21	42	42	7
Power Item 22	Extra FP 22	44	44	8
Power Item 23	Extra FP 23	46	46	8
Power Item 24	Extra FP 24	48	48	8
Smite Enhancer 1	Smite +1 dmg pro Dice		3	1
Smite Enhancer 2	Smite +2 dmg pro Dice		6	2
Smite Enhancer 3	Smite +3 dmg pro Dice		9	3
Smite Enhancer 4	Smite +4 dmg pro Dice		12	4
Smite Enhancer 5	Smite +5 dmg pro Dice		15	5
Smite Enhancer 6	Smite +6 dmg pro Dice		18	6
Smite Enhancer 7	Smite +7 dmg pro Dice		21	7
Smite Enhancer 8	Smite +8 dmg pro Dice		24	8

# Apothecary Equipment

## Allgemeine Ausrüstung

Alle folgenden Ausrüstungsgegenstände kann der Apothecary mit Engineer (Medical) verbessern. Überlegt Euch die Verbesserung oder Änderung und teilt dies dem GM mit. Der GM wird auf Eure Aufforderung hin für Euch zu würfeln. Darf man einmal am Tag versuchen. Regeln üblich nach New Inventions.

- Acontricarum - Spritze, im Handschuh von Apothecaries verbaut, somit immer ready. Kann 5 Dosen Medizin aufnehmen. Es ist eine Free Action zu wählen welches Medikament oder Gift man verwenden will. Das benutzen eines eines Medikaments .... Nachladen mit Fast-Draw (Medical Gear) Wurf oder Ready Maneuver und Electronics Operation (Medical) Wurf. Ohne Fast-Draw dauert das 1s, mit ist es eine Free Action. Kann im Nahkampf benutzt werden um Gifte zu spritzen, dabei den Knife Skill verwenden. Kann nicht parrieren. Wiegt 6 lbs.
- Laserscalpel - Skalpell, im Handschuh von Apothecaries verbaut, somit immer ready. Nutzt Knife Skill, Armordivisor (5), kann nicht parrieren. 6 lbs. Ein Electronics Operation (Medical) als Free Action oder ein Ready Maneuver kann ein Loch in eine Rüstung bohren um etwas zu spritzen, dabei geht das "Sealed" der Rüstung nicht verloren. Somit kann man in einem verseuchten Gebiet oder in Vakuum den Brüdern Medikamente verabreichen.
- Narthecium - Ein Crash Kit, gibt +2 auf First Aid. Kann zehn Mal benutzt werden, 15 lbs.
- Poison/Pharmacy Kits. Helfen bei der Herstellung von Giften und Medikamenten im Feld. Mini-Kit gibt -2 auf Skill und wiegt 4 lbs. Portable-Kit gibt +0 auf Skill und wiegt 20lbs, Field-Kit gibt +1 auf Skill und wiegt 100 lbs. Ein Workshop gibt +2 auf Skill und wiegt 500 lbs. Hier wären übliche Verbesserungen ein Upgrade auf "Good" oder "Fine".
- Drugs and Poisons Vessel - Kann bis zu 30 Dosen aufnehmen. In Apothecary Power Armour eingebaut.

## Gifte

Jede Dosis Gift wiegt in einem sicheren Behältnis 0.5 lbs. Gifte werden entweder über Nahkampfwaffen, Munition oder direkt über ein Acontricarum verabreicht. In einem Acontricarum oder an eine Nahkampfwaffe appliziert (Letzteres braucht einen Armoury (Melee Weapons) Wurf) ist das Gift drei Mal einsetzbar. Mit einem Armoury (Small Arms) Wurf können mit einer Dosis drei "Hellfire" Patronen (Müssen separat gekauft werden) abgefüllt werden.

## Herstellung

Die Herstellung jedes Giftes dauert eine Stunde und erfordert einen Wurf gegen Poisons. Wenn ihr in einer sicheren Basis seid, dann habt ihr mindestens ein Portable-Kit zur Verfügung. Ansonsten gelten die üblichen Equipment Modifier. "Margin of Success" bestimmt wie lange die Herstellung dauert unter Berücksichtigung der normalen "Time Spent" Regeln. Crit Success erlaubt die Herstellung einer Dosis ohne Zeitaufwand, Crit Fail verbraucht die gesamte, übrige Zeit die dem Apothecary verbleibt.

## Wirkung verbessern

Man kann versuchen die Wirkung zu intensivieren. Pro -2 auf den Poisons Skill beim Herstellen gibts -1 auf den Resist, dies kann bis maximal -5 auf den Resist (oder -10 auf Skill) machen. Neben dem Resist kann die Effekte der Gifte verstärken, schaut auf die "Tabelle der Toxika" für genauere Informationen. Auf beim Effekte verbessern gilt, dass man das Gift maximal um fünf Stufen verbessern kann. Dafür kann man Resist und Effekt verbessern. Danach muss man mit Bioengineering (Genetic Engineering) eine neue Version erfinden.

# Apothecary Equipment

## Medizin

Jede Dosis Medizin wiegt in einem sicheren Behältnis 0.5 lbs. Medikamente können über das Acontricarum des Apothecary verabreicht werden. Dies geht nicht durch die Power Armour. Siehe Acontricarum für Regeln wie das mit der Rüstung funktioniert.

## Herstellung

Die Herstellung jedes Medikaments dauert eine Stunde und erfordert einen Wurf gegen Pharmacy (Synthetic). Wenn ihr in einer sicheren Basis seid, dann habt ihr mindestens ein Portable-Kit zur Verfügung. Ansonsten gelten die üblichen Equipment Modifier. "Margin of Success" bestimmt wie lange die Herstellung dauert unter Berücksichtigung der normalen "Time Spent" Regeln. Crit Success erlaubt die Herstellung einer Dosis ohne Zeitaufwand, Crit Fail verbraucht die gesamte, übrige Zeit die dem Apothecary verbleibt.

## Wirkung verbessern

Man kann versuchen die Wirkung zu intensivieren, schaut auf die "Tabelle der Medizin" für genauere Informationen. Man kann den Effekt maximal um fünf Stufen verbessern (-10 auf Skill). Danach muss man mit Bioengineering (Genetic Engineering) eine neue Version erfinden.

## Medizin verabreichen und nachladen

Pro verschiedene Art von Medizin/Gift erhalten alle Würfe beim nachladen -1. Beim Verabreichen muss Patient, falls verschiedene Arten von Medizin gespritzt wird, ein HT minus Anzahl Arten von Medizin Wurf geschafft werden, ansonsten verpufft die Wirkung.

Tabelle der Medizin

Name	Effekt	Effekt Modifier
De-Tox	Negier Gift	
Painless	Immunity to Pain für 6s	Pro -2 Pharmacy (Synthetic), +2s
Resuscitex	Weckt aus Stun/Unconsciousness	
Andrenalinum	Pro Dosis 4 FP	Pro -2 Pharmacy (Synthetic), +2 FP
Percurox	Pro Dosis 16 HP	Pro -2 Pharmacy (Synthetic), +8 HP
Concitus	Pro Dosis 1 Move und Dodge für 6s	Pro -2 Pharmacy (Synthetic), +2s
Polyendorax	Pro Dosis 16 HP + 4 FP	Pro -4 Pharmacy (Synthetic), +2 FP & 8 HP

Tabelle der Toxika

Name	Resist	Effekt	Effekt Modifier
Deadlock	HT-5	Paralysis bis Resisted, danach Stunned.	
Genophage	HT-5	6d-6 tox/s bis Resisted oder Tod	Pro -2 auf Poisons Skill, plus 1d-1 tox/s
Clumsiness	HT-5	DX-2	Pro -2 auf Poisons Skill, minus 1 DX
Weaken Health	Will-5	HT-2	Pro -2 auf Poisons Skill, minus 1 HT
Break Will	HT-5	Will-2	Pro -2 auf Poisons Skill, minus 1 Will
Hinder	HT-5	-1 Dodge und -1 Move	Pro -2 auf Poisons Skill, minus 1 Dodge & Move

# Apothecary Equipment

## Apothecary Equipment Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Acontricarum 0	5 Plätze in der Spritze	6	0	0
Acontricarum 1	1 zusätzlichen Platz in der Spritze für Gifte oder Medizin	7	3	1
Acontricarum 2	2 zusätzliche Plätze in der Spritze für Gifte oder Medizin	8	6	2
Acontricarum 3	3 zusätzliche Plätze in der Spritze für Gifte oder Medizin	9	9	3
Acontricarum 4	4 zusätzliche Plätze in der Spritze für Gifte oder Medizin	10	14	5
Acontricarum 5	5 zusätzliche Plätze in der Spritze für Gifte oder Medizin	11	20	7
P&D Vessel 0	30 Plätze in der Power Armour des Apothecaries	0	0	0
P&D Vessel 1	3 zusätzliche Plätze in der Power Armour des Apothecaries	1	3	1
P&D Vessel 2	6 zusätzliche Plätze in der Power Armour des Apothecaries	2	6	2
P&D Vessel 3	9 zusätzliche Plätze in der Power Armour des Apothecaries	3	9	3
P&D Vessel 4	12 zusätzliche Plätze in der Power Armour des Apothecaries	4	14	5
P&D Vessel 5	15 zusätzliche Plätze in der Power Armour des Apothecaries	5	20	7

## Apothecary Kit Choices

Name	Note	Wgt	Req	Ren
Mini-Kit	Poison or Pharmacy, -2 auf Skill	4	0	0
Portable-Kit	Poison or Pharmacy, Basic Equipment (=0 auf Skill)	20	5	1
Field-Kit	Poison or Pharmacy, +1 auf Skill	100	10	3
Workshop	Poison or Pharmacy, +2 auf Skill	500	30	5
Good	+1 auf Skill		*1.5	+1
Fine	+2 auf Skill		*2	+2

# Extra Effort

Die folgenden Optionen gelten nur im Kampf. Sofern man genügend FP hat, darf man alle Optionen von unten kombinieren! Jede kostet pro Einsatz einen FP, falls nicht anders vermerkt. Man kann also zum Beispiel in seinem Zug ein Heroic Charge mit einem Multi-Task und einem Rapid Reload machen. Der Spass kostet dann aber 3 FP.

## Acrobatics Galore

Bezahlt einen FP, dann darfst du ein zweites, drittes, viertes.. Acrobatics/Aerobatics machen. -1 pro Acrobatics Galore auf den Acrobatics/Aerobatics Wurf pro Runde. Beispiel: Bei deinem fünften Acrobatics ausweichen in einer Runde musst du Acrobatis-4 würfeln nachdem du den FP bezahlt hast.

## Heroic Charge

Alle Abzüge die sich aus einem Move and Attack normalerweise ergeben, zählen bei einem Heroic Charge nicht. Gunslinger dürfen bei einem Heroic Charge ihren üblichen Acc Bonus für die Waffe hinzuzählen.

## Fuck the Malus

Du kannst dir Abzüge auf Würfe wegkaufen. Kostet pro -1 einen FP. Beispiel: Powerblow-10 für Instant? Fuck the Malus! Ich bezahle 10 FP und kann Power Blow+0 würfeln.

## Multitask

Man darf einen normalen Kampfung ausführen und dabei zusätzlich eine einfache nicht-kampf Tätigkeit erledigen (Licht löschen, Auto starten.. im allgemeinen etwas was keinen Wurf erfordert). Man darf sogar eine komplexe Tätigkeit ausführen (z.B. Computer Hacking), hat dann aber -10 auf den Wurf.

## Near Thing

“Das war knapp” würde das wohl auf Deutsch heissen. Wenn Du einen DX roll im Kampf failest und deshalb herunterfallen würdest, um auf den Beinen zu bleiben oder weil Deine Waffe wegen eines Crit Fails herunterfällt, kannst Du einen FP bezahlen um es ungeschehen zu machen.

## Rapid Reload

Sofort nachladen, ohne Wurf. Auch während einer Salve. Erhöht natürlich nicht die RoF!

## Second Wind

Jeder FP heilt einen HP. Da aber nur im Kampf einsetzbar, kann dies nicht zur normalen Heilung nach dem Kampf verwendet werden.

## Shake it Off!

Negiert einen nicht geschafften HT wurf. Verhindert also Knockdown und Unconsciousness.

## Flurry of Blow

Halbiert den Rapid Strike Abzug, falls du Gunslinger oder Weaponmaster auf die benutzte Waffe nicht besitzt.

## Giant Step

Du kannst einen FP bezahlen um während eines Attack oder eines Defensive Attack Maneuvers einen zusätzlichen Step zu machen.

## Great Lunge

Du kannst All-Out Attack (Long) ausführen und trotzdem noch verteidigen. Inkompatibel mit All-Out Attack, Defensive Attack, Defensive Grip)

## Mighty Blow

Du kannst All-Out Attack (Strong) ausführen und trotzdem noch verteidigen.

## Feverish Defense

Du erhältst für einen FP +2 auf eine beliebige Active Defense.

## Rapid Recovery

Du kannst ein Parry machen nach einem Attack Maneuver welches mit einer unbalanced Waffe ausgeführt wurde oder mit jeder Waffe nach einem Move and Attack.

# Renown

Renown dient in Deathwatch zwei Dingen: Erstens könnt ihr dadurch bessere Waffen, Rüstung, Upgrades und Equipment unlocken. Zweitens könnt ihr dadurch Euren Patron, die Deathwatch, um Hilfe bitten.

## Wie setzt sich Renown zusammen

Renown ist grundsätzlich Rank wie es in GURPS Social Engineering beschrieben ist und setzt sich folgendermassen zusammen:

- Nominal Hierarchical Position With Title 1 - zählt wie ein Courtesy Rank, verschafft Euch also Ansehen in der Deathwatch.
- Chain of Command 1 - Ihr habt Vorgesetzte die euch Befehle erteilen und Untergebene, die von Euch Befehle empfangen (Im Allgemeinen sind dies Servitoren).
- Large Resources 2 - Ihr habt Zugriff auf Orbital Bombardment, Dreadnoughts, Resupplies, Extractions...
- Special Assets 1 - Die Unlocks für die Waffen
- Uniqueness 0 - Die Deathwatch gibt es nur einmal
- Legitimacy 2 - Die Deathwatch wird von den mächtigsten Organisationen des Imperiums anerkannt.

Macht unter dem dem Strich [7/Level], Euer Patron zählt als [25] Patron im Sinne von GURPS Social Engineering - Pulling Rank. Die entsprechende Tabelle findet ihr etwas weiter unten.

## Wie erhalte ich Renown

Renown könnt ihr nicht mit Bonus CP kaufen, ihr erhaltet es als Belohnung für geschaffte Missionen. Die folgende Tabelle gibt Auskunft darüber, wie viele Missionen ihr erfolgreich abschliessen müsst, um den jeweiligen Renown zu erhalten:

Missions	Renown	Assistance Roll	Title
0	0	3	Neophyte
1	1	5	Initiated
3	2	7	Proven
6	3	9	Respected
10	4	10	Distinguished

Missions, Renown and Title Table

Missions	Renown	Assistance Roll	Title
15	5	11	Famed
21	6	12	Revered
28	7	13	Notorious
36	8	14	Hero

## Wie benutze ich Renown

Die Unlocks für Waffen erhältst du automatisch. Leider sind nicht immer alle Waffen auf allen Watchstations verfügbar. Sobald eine Waffe unlocked ist, könnt ihr sie mit Signature Wargear permanent kaufen und sie zu Eurer persönlichen Waffe machen. Die geht nicht mit "consumables" wie Granaten oder Munition. Darüber hinaus könnt ihr von der Deathwatch die folgenden Dinge mit Requisition erhalten. Jeder Spieler kann einmal pro Session ohne Abzug einen Assistance Roll (AR) machen.

## Assistance Roll

Der Assistance Roll wird gegen den Wert aus der "Assistance Roll Table" beim jeweiligen Renown Level gemacht. Wer den Roll schafft, kriegt die gewünschte Unterstützung, falls nicht gibt es nichts. Crit Fail zieht nur bei "Süschnowünsch" Anfragen Disziplinierungsmassnahmen nach sich. Die folgenden Modifier kommen dabei zum Zug.

## Persönliche Modifier:

- Charisma: +1/Level; jedoch nur bei Requests die persönlich von Angesicht zu Angesicht gemacht werden können.
- Leadership Skill: +2 bis -2; wie bei einem Complementary Roll. Kann jedoch nur von der Person gemacht werden die den AR würfelt und nur ein Skill Roll pro AR ist erlaubt.

## Situative Modifier:

- Nochma': -1 pro AR nach dem ersten Request des Spielers.
- Passt: +1 bis +5 für einen Request der besonders gut zur Situation passt

# Renown

- Süschnowunsch: -1 bis -10 für einen Request der besonders unpassend ist. Wer einen Crit Fail würfelt, wird bei seiner Rückkehr diszipliniert.
- Schreib die Geschichte: +1 bis +5 für eine Anfrage die besonders gut zur Story passt
- Deus ex Machine: -1 bis -10 für etwas das gar nicht zur Story passt.

## Weitere Modifier:

- Time Spent: Normale Abzüge für Dinge die schnell passieren müssen, oder falls mansich Zeit lassen kann.
- Bereits Bewilligt: +1 bis +10 für einen Request der vorab bewilligt wurde.

## Was kann ich anfordern

Grundsätzlich kann man alles anfordern was es in der Welt von Warhammer 40'000 so gibt. Ich stelle hier ein paar der üblicheren Formen vor:

## Covert Activity

- Insertion/Extraction: Anstatt mit getöse, werdet ihr leise an den Einsatzort gebracht, oder von dort abgeholt. Dauert 1d+10 Minuten für Logistic auf "Hot-Standby". Bis zu 24h falls der Request aus blauem Himmel erfolgt.

## Information

- Consultation: Für eine Anfrage über einen Fakt, wird die Deathwatch wie eine Contact Group mit Skill 20 angesehen. Fail bedeutet, dass die Information nicht verfügbar ist. Crit Fail bedeutet, dass die Inquisition aufmerksam eine Untersuchung wegen Kätzerei einleitet und euch das Leben schwer macht.
- Files: Akten, Handbücher, Karte... alles was die Deathwatch realistischerweise besitzen kann. +5 falls die Information offen verfügbar ist und die Anfrage einfach Zeit spart. -5 falls die Informationen sensibel sind, z.B. der Bauplan für einen nuklearen Sprengkopf.

## Material Aid

- Resupply: Consumables, also Munition, Granaten, Raketen... Auf einer Mission gibt's immer +5 weil das angebracht ist und +4 weil der Patron so viel Macht hat. Mit Renown 0

hat man also  $3 + 5 + 4 = 12$ , kann man mit einem zusätzlichen Leadership Wurf auf 13 erhöhen.

- Techmarine: Turrets

## Rescue

- Evacuation: 1d+10 Minuten bis ein Thunderhawk Gunship erscheint, bis zu 1d Stunden falls die Extraction nicht einfach ist. +5 falls jemand verwundet ist.
- Treatment

## Social Privilege

- Hireling
- Introduction

## Technical Assistance

- Facilities
- Specialist

## Transportation

- Shipping
- Travel

## Violence

- Fire Support
- Muscle
- The Cavalry

# Requisition Points

Was könnt ihr mit den Requisition Points kaufen, und wie viele erhaltet ihr?

## Wie viele Punkte erhält das Kill Team

Jeder Spieler erhält Punkte je nachdem wie viel Renown er hat und wie schwer die Mission wird.

Renown	Easy	Normal	Hard
0	0	0	0
1	5	10	15
2	10	20	30
3	15	30	45
4	20	40	60
5	25	50	75
6	30	60	90
7	35	70	105
8	40	80	120

Beispiel: Ein Renown 3 Spieler, zwei Renown 2 und ein Renown 0 Spieler Adeptus Astartes machen eine Hard Mission. Zusammen erhalten sie  $45+2*30+0 = 105$  Requisition Points.

asfasdf

# Horde Combat

Diese Regeln ermöglichen das flüssige Spielen mit Horden von Gegnern. Jeder Spieler sollte die Regeln kennen.

1. Der GM entscheidet wie viele Gegner der Horde angehören und er zeichnet sie als "Wolke" auf die Battlemat oder stellt Figuren auf. Wenn er sie als Wolke zeichnet, schreibt er die Anzahl und Art direkt in die Wolke. Die übliche Dichte einer Horde ist zwei Mitglieder pro Hex. Er schreibt ausserdem auf, wie hoch der "Major Wound Threshold" der Gegner ist. Dieser ist z.B. 12 bei einem durchschnittlichen Ork Slugga Boy.
2. Die Spieler sind gegen eine Horde immer zuerst dran. Sie können auswählen in welcher Reihenfolge sie ihre Züge abhandeln wollen.
3. Die Spieler führen dann ihre Angriffe wie gewohnt aus, sie dürfen alle üblichen Manöver und Kampfoptionen einsetzen.
4. Die Horde erhält dann gegen jeden einzelnen Angriff der Spieler eine kollektive Active Defense.
5. Falls die Horde getroffen wurde wird der verursachte Schaden ermittelt. Dabei wird DR, Injury Tolerance, Vulnerability, etc... normal eingerechnet.
6. Jedes volle Vielfache des "Major Wound Threshold" tötet ein Mitglied der Horde welches fürs den Schützen sichtbar war. Die Mitglieder der Horde haben nur die Stati fit oder tot, es gibt nichts dazwischen.
7. Danach ist die Horde dran. Die Anzahl derzeit lebenden Mitglieder der Horde bestimmen wie viele Angriffe die Mitglieder der Horde gegen jeden einzelnen Spieler ausführen kann, sofern diese in Reichweite der Waffen sind. Doppelt so viele Hordenmitglieder haben zwei Attacken auf jeden Spieler, dreimal so viele Hordenmitglieder haben drei Attacken auf jeden Spieler, fünfmal so viele gibt fünf Attacken...
8. Die Spieler verteidigen wie üblich gegen jeden einzelnen Angriff, ebenso wird der eingesteckte Schaden in vollem Detail ausgespielt. Falls die Horde einen Spieler grappelt, dann wird die ST eines Hordenmitglieds +20% gerechnet für alle Grappling- und Brake Free Würfe.
9. Wenn die Horde soweit dezimiert wurde, dass deren Anzahl gleich der Anzahl Spieler sind, verwandeln sich die Hordenmitglieder in normale Gegner. Diese müssen mit den Standardregeln erledigt werden, denn die Letzten sind immer die härtesten Gegner. Ansonsten wieder bei 2. weitermachen, bis dieser Punkt erreicht ist.

Ork Horde Armordivisor and Density Table

# of Orkz	# of Hex	Major Wound	Armordivisor	70 DR/AD	50 DR/AD
1-9	1-5	12+ Injury	2	35	25
10-19	5-10		3	24	17
20-49	10-25		5	14	10
50+	25+		10	7	5

# Tod

Space Marines (Blood Angels im besonderen) können sehr alt werden. Extreme Fälle können tausend Jahre alt werden. Die meisten jedoch sterben einen viel früheren Tod, glücklich dem Imperium gedient zu haben.

*Most Holy Spirit! Who didst brood  
Upon the chaos dark and rude,  
And bid its angry tumult cease,  
And give, for wild confusion, peace;  
Oh, hear us when we cry to Thee,  
For those in peril on the sea!  
- Eternal Father, Strong to Save*

Wer stirbt, verliert einen Level Renown. Ansonsten gibt es keine weiteren Abzüge. Das heisst, je höher der Charakter ist, umso mehr verliert man im Falle des Todes.

Wer seinen Todeswurf um 1 oder 2 nicht schafft, der ist Mortally Wounded und kann durch entsprechende Surgery Rolls gerettet werden. Pro -1xHP gibt's -1 auf den Surgery Skill, Verletzungen der Vitals -3; Skull -7, Eyes -9. Falls der Surgery Roll um 1-2 verkackt wird, wird aus dem Charakter ein Dreadnought. Dieser NPC kann z.T. auf Missionen angefordert werden, falls der ursprüngliche Spieler am Tisch sitzt, darf er den NPC anstatt seinem Space Marine steuern. 3+ Fail bedeutet den endgültigen Tod. Ansonsten lebt der Charakter in seiner üblichen Form weiter.

Diese Regeln sind auch in meiner Spielgruppe umstritten, deshalb muss der GM mit den Spielern besprechen was in ihrem Spiel passieren soll wenn eine Marine stirbt.