



## SOLDATEN DES IMPERIUMS

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen des Astra Militarum auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

### SCHLÜSSELWÖRTER

Auf den folgenden Datenblättern wirst du das Schlüsselwort **<REGIMENT>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie unten beschrieben.

### <REGIMENT>

Die meisten Einheiten des Astra Militarum entstammen einem Regiment. Manche Datenblätter legen fest, aus welchem Regiment die Einheit stammt (Sergeant Harker hat z. B. das Schlüsselwort **CATACHAN**, entstammt daher dem Regiment von Catachan), aber wenn dies nicht der Fall ist, hat es das Schlüsselwort **<REGIMENT>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, aus welchem Regiment diese Einheit stammt. Ersetze einfach jedes Vorkommen von **<REGIMENT>** auf dem Datenblatt deiner Einheit durch den Namen deines gewählten Regiments. Einheiten mit dem Schlüsselwort **MILITARUM TEMPESTUS**

verwenden dies für alle Zwecke als ihr **<REGIMENT>**-Schlüsselwort, das Schlüsselwort **MILITARUM TEMPESTUS** kann aber nicht verwendet werden, um das Schlüsselwort **<REGIMENT>** auf einem anderen Datenblatt zu ersetzen.

Wenn du beispielsweise ein Command Squad in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass es von Vostroya stammt, wird sein Fraktionsschlüsselwort **<REGIMENT>** durch **VOSTROYA** ersetzt und seine Fähigkeit *Regimentsstandarte* lautet dann: „Addiere 1 auf den Moralwert von **<VOSTROYA>**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete **<VOSTROYA>**-Einheiten mit Regimentsstandarte befinden.“

### LISTE DER TURMWAFFEN

Diese Liste enthält Waffenprofile für die Datenblätter Knight Commander Pask, Tank Commander und Leman Russ Battle Tank.

| TURMWAFFEN                    |        |         |   |     |     |               |
|-------------------------------|--------|---------|---|-----|-----|---------------|
| WAFFE                         | TYP    | REICHW. | A | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
| Demolisher-Geschütz           | Schwer | 24"     | 2 | 6+  | 6+  | Titanenkiller |
| Eradicator-Novakanone         | Schwer | 36"     | 2 | 5+  | 9+  | -             |
| Executioner-Plasmakanone      | Schwer | 36"     | 1 | 7+  | 7+  | Überladung    |
| Exterminator-Maschinenkanone  | Schwer | 48"     | 2 | 6+  | 8+  | -             |
| Punisher-Gatlingkanone        | Schwer | 24"     | 6 | 7+  | 10+ | -             |
| Vanquisher-Panzerabwehrkanone | Schwer | 72"     | 1 | 10+ | 4+  | -             |

# LORD CASTELLAN CREED



Lord Castellan Creed ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Persönlichen Waffen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                      | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|----------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Lord Castellan Creed | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 7  | 7+ |

| WAFFE              | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|--------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Persönliche Waffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Taktisches Genie:** Wenn diese Einheit ein Kriegsmeister ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandoptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandoption.

**Offizier:** Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandoptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandoption.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, LORD CASTELLAN CREED

# COLOUR SERGEANT KELL



Colour Sergeant Kell ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaften Waffen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                      | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|----------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Colour Sergeant Kell | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 5  | 8+ |

| WAFFE               | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------|----------|----------|--------|----|-----|-------------|
| Meisterhafte Waffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 9+ | 10+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Banner des 8. Cadia:** Du kannst Moraltests für befreundete **CADIA**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Leibgardist:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LORD-CASTELLAN-CREED**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit wählen; entferne von diesem **LORD CASTELLAN CREED** bis zu W3 Explosionsmarker und lege sie dieser Einheit an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, COLOUR SERGEANT KELL

# COLONEL „IRON HAND“ STRAKEN



Colonel „Iron Hand“ Straken ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bionischem Arm. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                             | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Colonel „Iron Hand“ Straken | 6" | 2+ | 3+ | 1 | 1  | 7  | 5+ |

| WAFFE          | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|----------------|----------|----------|--------|----|----|-------------|
| Bionischer Arm | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 8+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Kalter Stahl und Todesmut:** Addiere 1 auf den Attackenwert befreundeter **CATACHAN-INFANTERIE**-Einheiten, wenn sie Nahkampffaktionen durchführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Offizier:** Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, COLONEL „IRON HAND“ STRAKEN

# SERGEANT HARKER



Sergeant Harker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Grobe Kelle; Catachanischem Reißzahn. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                        | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| <b>Sergeant Harker</b> | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 5  | 10+ |

| WAFFE                   | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Grobe Kelle             | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -           |
| Catachanischer Reißzahn | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SERGEANT HARKER



# SLY MARBO



4



Sly Marbo ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vergifteter Klinge. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|           | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|-----------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Sly Marbo | 6" | 2+ | 2+ | 1 | 1  | 5  | 10+ |

| WAFFE             | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|-------------------|----------|----------|--------|----|----|-------------|
| Vergiftete Klinge | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 8+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Infiltratoren, Schocktruppen**

**Sprenstoffexperte:** Wähle einmal pro Schlacht eine feindliche Einheit, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat. Lege der gewählten Einheit einen Explosionsmarker an.

**Einsamer Wolf:** Diese Einheit kann nicht **KRIEGSHERR** sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CATACHAN

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, SLY MARBO

# COMPANY COMMANDER



Ein Company Commander ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Offizierswaffen.

|                   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Company Commander | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 6  | 9+ |

| WAFFE           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Offizierswaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Offizier:** Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, COMPANY COMMANDER

# PLATOON COMMANDER



2



Ein Platoon Commander ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Offizierswaffen.

|                   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Platoon Commander | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 5  | 9+ |

| WAFFE           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Offizierswaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Offizier:** Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER,  
PLATOON COMMANDER



# KNIGHT COMMANDER PASK



13



Knight Commander Pask ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kampfgeschütz; Schwerem Bolter; Zermalmenden Ketten. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                              | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Knight Commander Pask</b> | <b>10"</b> | <b>6+</b> | <b>2+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Kampfgeschütz          | Schwer         | 72"      | 1      | 6+  | 6+  | -            |
| Laserkanone            | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinengewehr        | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multimelter            | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Plasmakanone           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 7+  | Überladung   |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter            | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Zermalmende Ketten     | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann statt mit 1 Kampfgeschütz mit 1 Waffe von der Liste *Turmwaffen* ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Demolisher-Geschütz oder Punisher-Gatlingkanone).
- Diese Einheit kann statt mit 1 Schweren Bolter mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Laserkanone.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**): 2 Schwere Bolter; 2 Schwere Flammenwerfer; 2 Multimelter; 2 Plasmakanonen.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Knight Commander:** Wenn eine befreundete **CADIA-LEMAN-RUSS**-Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit beginnt, kann die Einheit den Befehl erhalten, Vollgas zu geben; addiere 4 Zoll auf den Bewegungswert der Einheit, während die Bewegungsaktion durchgeführt wird. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug Vollgas geben.

**Zermalmender Vormarsch:** Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt und in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich weniger als die Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für diese Aktion den Attackenwert für Kampfgeschütz, Eradicator-Novakanone, Exterminator-Maschinenkanone und Vanquisher-Kampfgeschütz dieser Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, CADIA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, LEMAN RUSS, OFFIZIER, TANK COMMANDER, KNIGHT COMMANDER PASK

# TANK COMMANDER



Ein Tank Commander ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kampfgeschütz; Schwerem Bolter; Zermalmenden Ketten.

|                       | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-----------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Tank Commander</b> | <b>10"</b> | <b>6+</b> | <b>3+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Kampfgeschütz          | Schwer         | 72"      | 1      | 6+  | 6+  | -            |
| Laserkanone            | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinengewehr        | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multimelter            | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Plasmakanone           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 7+  | Überladung   |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter            | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Zermalmende Ketten     | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann statt mit 1 Kampfgeschütz mit 1 Waffe von der Liste *Turmwaffen* ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Demolisher-Geschütz oder Punisher-Gatlingkanone).
- Diese Einheit kann statt mit 1 Schweren Bolter mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Laserkanone.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**): 2 Schwere Bolter; 2 Schwere Flammenwerfer; 2 Multimelter; 2 Plasmakanonen.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Tank Commander:** Wenn eine befreundete <REGIMENT>-LEMAN-RUSS-Einheit eine Bewegungsaktion innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit beginnt, kann die Einheit den Befehl erhalten, Vollgas zu geben; addiere 2 Zoll auf den Bewegungswert der Einheit, während die Bewegungsaktion durchgeführt wird. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug Vollgas geben.

**Zermalmender Vormarsch:** Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt und in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich weniger als die Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für diese Aktion den Attackenwert für Kampfgeschütz, Eradicator-Novakanone, Exterminator-Maschinenkanone und Vanquisher-Kampfgeschütz dieser Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, LEMAN RUSS, OFFIZIER, TANK COMMANDER

# TEMPESTOR PRIME



Ein Tempestor Prime ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Offizierswaffen.

|                 | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Tempestor Prime | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 6  | 8+ |

| WAFFE           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Offizierswaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Offizier:** Wenn diese Einheit ein **KRIEGSHERR** ist und sich zu Beginn des Schritts „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, TEMPESTOR PRIME

# COMMISSAR YARRICK



Commissar Yarrick ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Energiekrallä. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|                   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Commissar Yarrick | 6" | 2+ | 2+ | 1 | 1  | 7  | 7+ |

| WAFFE         | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------|----------|----------|--------|----|-----|-------------|
| Energiekrallä | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 9+ | 10+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Aura des Gehorsams:** Befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Held der Makropole Hades:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von befreundeten **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden, kannst du Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten wiederholen, deren Ziel Einheiten der **ORKS** sind.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, COMMISSAR, COMMISSAR YARRICK

# LORD COMMISSAR



4



Ein Lord Commissar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Commissar-Waffen.

|                | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|----------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Lord Commissar | 6" | 2+ | 2+ | 1 | 1  | 7  | 7+ |

| WAFFE            | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Commissar-Waffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Aura des Gehorsams:** Befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, COMMISSAR, LORD COMMISSAR



# PRIMARIS PSYKER



Ein Primaris Psyker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

|                 | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|-----------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Primaris Psyker | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 6  | 10+ |

| WAFFE    | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|----------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Psiwaffe | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS PSYKER

# ASTROPATH



1



Ein Astropath ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Telepathica-Stab.

|           | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|-----------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Astropath | 6" | 5+ | 6+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |

| WAFFE            | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Telepathica-Stab | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 11+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Astrale Divination:** Wähle, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, eine befreundete **LEICHTE ASTRA-MILITARUM**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit. Bis zum Ende des Zugs erleidet die gewählte Einheit nicht den Malus für Attacken mit Fernkampfswaffen, die verdeckte Ziele als Ziel haben.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, ASTROPATH

# WYRDVANE PSYKERS



Wyrdvane Psykers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 2**) oder 9 Modellen (**Macht 3**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffen.

|                              | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|------------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Wyrdvane Psykers (3 Modelle) | 6" | 5+ | 4+ | 1 | 1  | 5  | 10+ |
| Wyrdvane Psykers (6 Modelle) | 6" | 5+ | 4+ | 2 | 2  | 5  | 10+ |
| Wyrdvane Psykers (9 Modelle) | 6" | 5+ | 4+ | 3 | 3  | 5  | 10+ |

| WAFFE     | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Psiwaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Verstandeschor:** Wenn diese Einheit ausgewählt wird, um eine Psikraft mit einem Reichweitenwert zu manifestieren, addiere auf diesen Wert die Anzahl der Modelle in dieser Einheit in Zoll.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, ASTRA TELEPATHICA, SCHOLASTICA PSYKANA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, WYRDVANE PSYKERS

# MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD



3



Ein Militarum Tempestus Command Squad ist eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Lasergewehren; Handwaffen.

|   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|---|----|----|----|---|----|----|----|
| Militarum Tempestus Command Squad (4 Modelle) | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1  | 4  | 8+ |

| WAFFE                    | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|--------------------------|----------------|----------|--------|----|-----|--------------|
| Hochenergie-Lasergewehre | Handfeuerwaffe | 18"      | Träger | 6+ | 8+  | Schnellfeuer |
| Handwaffen               | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Zugstandarte haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Zugstandarte hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Zugstandarte**.

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Zugstandarte:** Addiere 1 auf den Moralwert von **MILITARUM-TEMPESTUS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete **MILITARUM-TEMPESTUS**-Einheiten mit Zugstandarte befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

# MILITARUM TEMPESTUS SCIONS



Militarum Tempestus Scions sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 5**). Sie ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Lasergewehren; Handwaffen.

|  | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|--|----|----|----|---|----|----|----|
| <b>Militarum Tempestus Scions (5 Modelle)</b>  | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1  | 5  | 8+ |
| <b>Militarum Tempestus Scions (10 Modelle)</b> | 6" | 4+ | 3+ | 2 | 2  | 5  | 8+ |

| WAFFE                    | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|--------------------------|----------------|----------|--------|----|-----|--------------|
| Hochenergie-Lasergewehre | Handfeuerwaffe | 18"      | Träger | 6+ | 8+  | Schnellfeuer |
| Handwaffen               | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -            |

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, MILITARUM TEMPESTUS SCIONS



# COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS



Colonel Schaeffer's Last Chancers sind eine Einheit, die aus 12 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Raketenwerfer; Schwerem Bolter; Handwaffen. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|  | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|--|----|----|----|---|----|----|-----|
| Colonel Schaeffer's Last Chancers (12 Modelle) | 6" | 3+ | 3+ | 2 | 2  | 7  | 10+ |

| WAFFE           | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|-----------------|----------------|----------|--------|----|-----|--------------|
| Raketenwerfer   | Schwer         | 48"      | 1      | 7+ | 7+  | -            |
| Schwerer Bolter | Schwer         | 36"      | 1      | 7+ | 9+  | -            |
| Lasergewehre    | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+ | 10+ | Schnellfeuer |
| Handwaffen      | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 7+ | 9+  | -            |

## FÄHIGKEITEN

**Schmutzig kämpfen:** Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacks, die diese Einheit mit Nahkampfwaffen durchführt.

**Wir sind allein:** Diese Einheit ist niemals außer Befehlsreichweite: ihr wird niemals ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, 13. STRAFLEGION

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

# TECH-PRIEST ENGINESEER



Ein Tech-Priest Engineeer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Omnissiah-Axt & Servoarm.

|                       | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Tech-Priest Engineeer | 6" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 6  | 5+ |

| WAFFE                    | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|--------------------------|----------|----------|--------|----|----|-------------|
| Omnissiah-Axt & Servoarm | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 7+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Herr der Maschinen:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie das tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **FAHRZEUG**-Einheit. Für jede Einheit kann pro Zug nur ein Reparaturversuch unternommen werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TECH-PRIEST, ENGINESEER

# SERVITORS



2



Servitors sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Servoarmen.

|                  | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| <b>Servitors</b> | 5" | 5+ | 5+ | 1 | 1  | 4  | 8+ |

| WAFFE           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|----------|----------|--------|-----|----|-------------|
| Multimelter     | Schwer   | 24"      | 1      | 10+ | 4+ | -           |
| Plasmakanone    | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 7+ | Überladung  |
| Schwerer Bolter | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 9+ | -           |
| Servoarme       | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+  | 8+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann auch mit bis zu zwei der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Multimelter; 1 Plasmakanone; 1 Schwerer Bolter.

## FÄHIGKEITEN

**Lobotomie:** Ändere das Kampfgeschick und die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 4+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete **ASTRA MILITARUM-TECH-PIEST**-Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, SERVITORS

# MINISTORUM PRIEST



3



Ein Ministorum Priest ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

|                   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Ministorum Priest | 6" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 5  | 8+ |

| WAFFE      | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Handwaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Kriegshymnen:** Addiere 1 zum Attackenwert befreundeter **ADEPTUS-MINISTORUM-INFANTERIE**- und **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Einheiten, wenn sie Nahkampfaktionen ausführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MINISTORUM PRIEST

# CRUSADERS



1



Crusaders sind eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie kann aus 4 Modellen (**Macht 2**), 6 Modellen (**Macht 3**), 8 Modellen (**Macht 4**) oder 10 Modellen (**Macht 5**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Crusader-Energieschwertern.

|                        | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Crusaders (2 Modelle)  | 6" | 3+ | 4+ | 1 | 1  | 5  | 6+ |
| Crusaders (4 Modelle)  | 6" | 3+ | 4+ | 2 | 2  | 5  | 6+ |
| Crusaders (6 Modelle)  | 6" | 3+ | 4+ | 3 | 3  | 5  | 6+ |
| Crusaders (8 Modelle)  | 6" | 3+ | 4+ | 4 | 4  | 5  | 6+ |
| Crusaders (10 Modelle) | 6" | 3+ | 4+ | 5 | 5  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|---------------------------|----------|----------|--------|----|----|-------------|
| Crusader-Energieschwerter | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 8+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Jünger der Ekklesiarchie:** Diese Einheit belegt keine Auswahl in einem Kontingent, das mindestens einen **MINISTORUM PRIEST** enthält.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, JÜNGER DER EKKLESIARCHIE, CRUSADERS



# OGRYNS



Ogryns sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 10**) oder aus 9 Modellen (**Macht 15**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Ogryn-Knarren; Ogryn-Knarrenkolben.

|                           | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|---------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| <b>Ogryns (3 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 2 | 2  | 6  | 10+ |
| <b>Ogryns (6 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 4 | 4  | 6  | 10+ |
| <b>Ogryns (9 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 6 | 6  | 6  | 10+ |

| WAFFE               | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|---------------------|----------------|----------|--------|----|----|-------------|
| Ogryn-Knarren       | Handfeuerwaffe | 12"      | Träger | 6+ | 9+ | -           |
| Ogryn-Knarrenkolben | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 6+ | 8+ | -           |

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILLA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, OGRYNS

# BULLGRYNS



4



Bullgryns sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 8**) oder 9 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Bullgryn-Schilden.

|                              | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| <b>Bullgryns (3 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 2 | 2  | 6  | 6+ |
| <b>Bullgryns (6 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 4 | 4  | 6  | 6+ |
| <b>Bullgryns (9 Modelle)</b> | 6" | 3+ | 4+ | 6 | 6  | 6  | 6+ |

| WAFFE            | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------------|----------|----------|--------|----|-----|-------------|
| Granatenfäuste   | Schwer   | 12"      | 1      | 7+ | 9+  | -           |
| Bullgryn-Keule   | Nahkampf | Nahkampf | 1      | 5+ | 6+  | -           |
| Bullgryn-Schilde | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Bullgryn-Keule): 1 Bullgryn-Keule; Granatenfäuste.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILLA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, OGRYN, BULLGRYNS

# NORK DEDDOG



4



Nork Deddog ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ogryn-Knarre; Krachendem Kopfstoß. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

|             | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Nork Deddog | 6" | 3+ | 4+ | 1 | 1  | 6  | 8+ |

| WAFFE               | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|---------------------|----------------|----------|--------|----|----|-------------|
| Ogryn-Knarre        | Handfeuerwaffe | 12"      | 1      | 9+ | 9+ | -           |
| Krachender Kopfstoß | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 8+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Treu bis zum Ende:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE ASTRA-MILITARUM-CHARAKTERMODELL**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt; entferne von der gewählten **CHARAKTERMODELL**-Einheit bis zu W3 Explosionsmarker und lege sie dieser Einheit an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILLA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OGRYN, NORK DEDDOG

# RATLINGS



Ratlings sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 3**). Sie ist ausgerüstet mit: Scharfschützengewehren; Handwaffen.

|                              | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|------------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| <b>Ratlings (5 Modelle)</b>  | 5" | 5+ | 3+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |
| <b>Ratlings (10 Modelle)</b> | 5" | 5+ | 3+ | 2 | 2  | 4  | 10+ |

| WAFFE                      | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|----------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Scharfschützen-<br>gewehre | Handfeuerwaffe | 36"      | Träger | 7+  | 9+  | Scharfschütze |
| Handwaffen                 | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 11+ | 12+ | -             |

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILLA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, RATLINGS

# SPECIAL WEAPONS SQUAD



Ein Special Weapons Squad ist eine Einheit, die aus 6 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Spezialwaffen; Handwaffen.

|                                   | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|-----------------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Special Weapons Squad (6 Modelle) | 6" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |

| WAFFE                 | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|-----------------------|----------------|----------|--------|----|-----|---------------|
| Lasergewehre          | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+ | 10+ | Schnellfeuer  |
| Scharfschützengewehre | Handfeuerwaffe | 36"      | Träger | 7+ | 9+  | Scharfschütze |
| Spezialwaffen         | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 6+ | 8+  | -             |
| Handwaffen            | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Spezialwaffen kann diese Einheit mit Scharfschützengewehren ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, SPECIAL WEAPONS SQUAD



# COMMAND SQUAD



Ein Command Squad ist eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie kann 1 Waffenteam-Modell anstelle von 2 anderen Modellen enthalten (**Macht +1**). Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Handwaffen.

|                                    | B         | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW         |
|------------------------------------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|------------|
| <b>Command Squad (3/4 Modelle)</b> | <b>6"</b> | <b>4+</b> | <b>3+</b> | <b>1</b> | <b>1</b> | <b>4</b> | <b>10+</b> |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Laserkanone               | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinenkanone           | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -            |
| Mörser                    | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 10+ | Sperrfeuer   |
| Raketenwerfer             | Schwer         | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Lasergewehre              | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Handwaffen                | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+  | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Schweren Flammenwerfer (**Macht +1**) ausgerüstet sein.
- Wenn diese Einheit ein Waffenteam-Modell enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Mörser; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter.
- Diese Einheit kann eine Regimentsstandarte haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Regimentsstandarte hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Regimentsstandarte**.

## FÄHIGKEITEN

**Regimentsstandarte:** Addiere 1 auf den Moralwert von <REGIMENT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <REGIMENT>-Einheiten mit Regimentsstandarte befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, VETERANS, COMMAND SQUAD

# MASTER OF ORDNANCE



Ein Master of Ordnance ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Artillerie-Sperrfeuer; Handwaffe.

|                           | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|---------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| <b>Master of Ordnance</b> | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |

| WAFFE                 | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Artillerie-Sperrfeuer | Schwer   | 100"     | 1      | 7+  | 7+  | Sperrfeuer  |
| Handwaffe             | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 12+ | 12+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Meister der Ballistik:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacks mit Fernkampfwaffen mit der Fähigkeit *Sperrfeuer* von befreundeten <REGIMENT>-**BASILISKS**, -**WYVERNS** und -**MANTICORES**, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, MASTER OF ORDNANCE

# COMMISSAR



Ein Commissar ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Commissar-Waffen.

|           | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|-----------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Commissar | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 6  | 10+ |

| WAFFE            | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Commissar-Waffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 11+ | 11+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Aura des Gehorsams:** Befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, COMMISSAR

# OFFICER OF THE FLEET



2



Ein Officer of the Fleet ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

|                      | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|----------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Officer of the Fleet | 6" | 4+ | 3+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |

| WAFFE      | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Handwaffen | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 12+ | 12+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Angriffskoordinaten übermittelt:** Wenn du das Kontingent dieser Einheit wählst, um seine Befehle auszuführen, jedoch bevor Einheiten des Kontingents eine Aktion durchführen (mit Ausnahme von freien Aktionen), kannst du eine feindliche Einheit wählen, die für diese Einheit sichtbar ist. Wiederhole bis zum Ende des Zugs Trefferwürfe von 1 für Attacken mit Fernkampfwaffen von befreundeten **AERONAUTICA-IMPERIALIS**-Einheiten gegen die gewählte feindliche Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER,  
OFFICER OF THE FLEET

# INFANTRY SQUAD



Ein Infantry Squad ist eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann 1 Waffenteam-Modell anstelle von 2 anderen Modellen enthalten (**Macht +1**). Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Handwaffen.

|                                      | B         | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW         |
|--------------------------------------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|------------|
| <b>Infantry Squad (9/10 Modelle)</b> | <b>6"</b> | <b>4+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>10+</b> |

| WAFFE           | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|-----------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Laserkanone     | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinenkanone | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -            |
| Mörser          | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 10+ | Sperrfeuer   |
| Raketenwerfer   | Schwer         | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -            |
| Schwerer Bolter | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Lasergewehre    | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Handwaffen      | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+  | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit ein Waffenteam-Modell enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Mörser; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, INFANTRY SQUAD



# CONSCRIPTS



3



Conscripts sind eine Einheit, die aus 20 Modellen besteht. Sie kann aus 30 Modellen bestehen (**Macht 4**). Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Handwaffen.

|                                | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|--------------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| <b>Conscripts (20 Modelle)</b> | 6" | 5+ | 5+ | 2 | 4  | 4  | 10+ |
| <b>Conscripts (30 Modelle)</b> | 6" | 5+ | 5+ | 3 | 6  | 4  | 10+ |

| WAFFE        | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|--------------|----------------|----------|--------|----|-----|--------------|
| Lasergewehre | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+ | 10+ | Schnellfeuer |
| Handwaffen   | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -            |

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CONSCRIPTS

# VETERANS



4



Veterans sind eine Einheit, die aus 10 Modellen besteht. Sie kann 1 Waffenteam-Modell anstelle von 2 anderen Modellen enthalten (**Macht +1**). Sie ist ausgerüstet mit: Veteranenrüstung; Kettenschwertern.

|                                | B         | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW         |
|--------------------------------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|------------|
| <b>Veterans (9/10 Modelle)</b> | <b>6"</b> | <b>4+</b> | <b>3+</b> | <b>2</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>10+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Laserkanone            | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinenkanone        | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -            |
| Mörser                 | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 10+ | Sperrfeuer   |
| Raketenwerfer          | Schwer         | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -            |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Veteranenrüstung       | Handfeuerwaffe | 24"      | Träger | 8+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Kettenschwerter        | Nahkampf       | Nahkampf | x2     | 8+  | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem ausgerüstet sein mit 1 Schweren Flammenwerfer (**Macht +1**).
- Wenn diese Einheit ein Waffenteam-Modell enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Mörser; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, VETERANS

# SCOUT SENTINELS



4



Ein Scout Sentinel ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 7**) oder 3 Modellen (**Macht 10**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gepanzerten Füßen.

|                                    | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| <b>Scout Sentinel (1 Modell)</b>   | 9" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 5  | 8+ |
| <b>Scout Sentinels (2 Modelle)</b> | 9" | 4+ | 4+ | 2 | 2  | 5  | 8+ |
| <b>Scout Sentinels (3 Modelle)</b> | 9" | 4+ | 4+ | 3 | 3  | 5  | 8+ |

| WAFFE                     | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Laserkanone               | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -           |
| Maschinenkanone           | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -           |
| Multilaser                | Schwer   | 36"      | 1      | 6+  | 10+ | -           |
| Raketenwerfer             | Schwer   | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -           |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer   | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno     |
| Gepanzerte Füße           | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 11+ | 12+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Multilaser; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Flammenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, SCOUT SENTINELS

# ARMoured SENTINELS



Ein Armoured Sentinel ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 6**) oder aus 3 Modellen (**Macht 9**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gepanzerten Füßen.

|                                       | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|---------------------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| <b>Armoured Sentinel (1 Modell)</b>   | 8" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 5  | 6+ |
| <b>Armoured Sentinels (2 Modelle)</b> | 8" | 4+ | 4+ | 2 | 2  | 5  | 6+ |
| <b>Armoured Sentinels (3 Modelle)</b> | 8" | 4+ | 4+ | 3 | 3  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Laserkanone               | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -           |
| Maschinenkanone           | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -           |
| Multilaser                | Schwer   | 36"      | 1      | 6+  | 10+ | -           |
| Plasmakanone              | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 7+  | Überladung  |
| Raketenwerfer             | Schwer   | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -           |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer   | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno     |
| Gepanzerte Füße           | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 11+ | 12+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Multilaser; 1 Plasmakanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Flammenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, ARMoured SENTINELS

# HELLHOUND



Ein Hellhound ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Infernokanone; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|           | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Hellhound | 12" | 6+ | 4+ | 1 | 2  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Infernokanone             | Schwer         | 16"      | 1      | 5+  | 8+  | Inferno      |
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multimelter               | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Multimelter; 1 Schwerer Flammenwerfer.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Sturmauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Sturmauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, HELLHOUND



# BANE WOLF



Ein Bane Wolf ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Chemokanone; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|           | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Bane Wolf | 12" | 6+ | 4+ | 1 | 2  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Chemokanone               | Schwer         | 8"       | 1      | 4+  | 12+ | Inferno      |
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multimelter               | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Multimelter; 1 Schwerer Flammenwerfer.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Sturmauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Sturmauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, HELLHOUND, BANE WOLF

# DEVIL DOG



Ein Devil Dog ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Melterkanone; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|           | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Devil Dog | 12" | 6+ | 4+ | 1 | 2  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Melterkanone              | Schwer         | 24"      | 2      | 10+ | 4+  | -            |
| Multimelter               | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Multimelter; 1 Schwerer Flammenwerfer.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Sturmauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen anstatt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Sturmauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, HELLHOUND, DEVIL DOG

# HYDRA



Eine Hydra ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hydra-Flakvierling; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|       | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Hydra | 12" | 6+ | 4+ | 1 | 2  | 5  | 6+ |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Hydra-Flakvierling        | Schwer         | 72"      | 2      | 8+  | 6+  | Flak         |
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Unterstützungsauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Unterstützungsauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, HYDRA

# WYVERN



Ein Wyvern ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Wyvern-Sturmsplitter-Vierfachmörser; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|               | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|---------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Wyvern</b> | <b>12"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                                       | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Maschinengewehr                             | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Schwerer Bolter                             | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer                   | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Wyvern-<br>Sturmsplitter-<br>Vierfachmörser | Schwer         | 48"      | 4      | 7+  | 9+  | Sperrfeuer   |
| Sturmbolter                                 | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten                                | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Unterstützungsauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Unterstützungsauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, WYVERN



# BASILISK



Ein Basilisk ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Tremorgeschütz; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|                 | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-----------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Basilisk</b> | <b>12"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Tremorgeschütz            | Schwer         | 240"     | 1      | 6+  | 5+  | Sperrfeuer   |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Unterstützungsauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Unterstützungsauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, BASILISK



# MANTICORE



Ein Manticore ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 4 Sturmadler-Raketen; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|                  | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Manticore</b> | <b>12"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                     | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN                        |
|---------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|------------------------------------|
| Maschinengewehr           | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -                                  |
| Schwerer Bolter           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -                                  |
| Schwerer<br>Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno                            |
| Sturmadler-Rakete         | Schwer         | 120"     | 2      | 4+  | 6+  | Sperrfeuer,<br>Nur eine Verwendung |
| Sturmbolter               | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer                       |
| Panzerketten              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -                                  |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, MANTICORE

# DEATHSTRIKE



Ein Deathstrike ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Deathstrike-Rakete; Schwerem Bolter; Panzerketten.

|                    | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|--------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Deathstrike</b> | <b>12"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN                              |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--|
| Deathstrike-Rakete     | Schwer         | 200"     | -      | -   | -   | Es ist Zeit, Nur eine Verwendung, Rakete |
| Maschinengewehr        | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -  |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -  |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno                                  |
| Sturmbolter            | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer                             |
| Panzerketten           | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -  |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Es ist Zeit:** Die Deathstrike-Rakete kann nicht normal abgefeuert werden. Wenn diese Einheit eine Fernkampaktion durchführt und ihre Deathstrike-Rakete noch nicht abgefeuert hat, wirf einen W6 und addiere die Zahl des Zugs. Ist das Ergebnis 5 oder höher, dann kann diese Einheit ihre Deathstrike-Rakete abfeuern (in Zug 2 wäre beispielsweise ein Wurfergebnis von 3 oder mehr nötig, damit diese Einheit mit ihrer Deathstrike-Rakete schießen kann).

**Rakete:** Wenn diese Einheit mit ihrer Deathstrike-Rakete schießt, lege keinen Trefferwurf für die Attacke ab. Wähle stattdessen einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 200 Zoll um diese Einheit und lege einen Marker (z. B. eine Münze) auf diesen Punkt. Wirf am Ende der Aktionsphase einen W12 für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um diesen Punkt; lege der Einheit, für die gewürfelt wurde, bei 3-5 zwei Explosionsmarker an, lege der Einheit bei 6-9 vier Explosionsmarker an und lege der Einheit bei 10+ sechs Explosionsmarker an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, DEATHSTRIKE

# LEMAN RUSS BATTLE TANK



Ein Leman Russ Battle Tank ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kampfgeschütz; Schwerem Bolter; Zermalmenden Ketten.

|                               | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Leman Russ Battle Tank</b> | <b>10"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Kampfgeschütz          | Schwer         | 72"      | 1      | 6+  | 6+  | -            |
| Laserkanone            | Schwer         | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -            |
| Maschinengewehr        | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multimelter            | Schwer         | 24"      | 1      | 10+ | 4+  | -            |
| Plasmakanone           | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 7+  | Überladung   |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Sturmbolter            | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Zermalmende Ketten     | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann statt mit 1 Kampfgeschütz mit 1 Waffe von der Liste *Turmwaffen* ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Demolisher-Geschütz oder Punisher-Gatlingkanone).
- Diese Einheit kann statt mit 1 Schweren Bolter mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Laserkanone.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**): 2 Schwere Bolter; 2 Schwere Flammenwerfer; 2 Multimelter; 2 Plasmakanonen.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## FÄHIGKEITEN

**Panzerschwadron:** Jede Unterstützungsauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Unterstützungsauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**Zermalmender Vormarsch:** Wenn diese Einheit eine Fernkampffaktion durchführt und in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich weniger als die Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für diese Aktion den Attackenwert für Kampfgeschütz, Eradicator-Novakanone, Exterminator-Maschinenkanone und Vanquisher-Kampfgeschütz dieser Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, LEMAN RUSS, LEMAN RUSS BATTLE TANK

# HEAVY WEAPONS SQUAD



3



Ein Heavy Weapons Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

|                                 | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW  |
|---------------------------------|----|----|----|---|----|----|-----|
| Heavy Weapons Squad (3 Modelle) | 6" | 4+ | 4+ | 1 | 1  | 4  | 10+ |

| WAFFE           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|-----------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Laserkanone     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -           |
| Maschinenkanone | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -           |
| Mörser          | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 10+ | Sperrfeuer  |
| Raketenwerfer   | Schwer   | 48"      | 1      | 7+  | 7+  | -           |
| Schwerer Bolter | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -           |
| Handwaffen      | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+  | 10+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone; 1 Maschinenkanone; 1 Mörser; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter.

## FÄHIGKEITEN

**Waffenteams:** Wenn bestimmt wird, welche Modelle eine Einheit transportieren kann, gelten die Modelle dieser Einheit als Waffenteam-Modelle.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, HEAVY WEAPONS SQUAD



# BANEHAMMER



# 26



Ein Banehammer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Mjölhir-Geschütz; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|                   | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Banehammer</b> | <b>10"</b> | <b>5+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Banehammer-Antipersonenwaffen   | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -           |
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -           |
| Mjölhir-Geschütz                | Schwer   | 60"      | 6      | 4+  | 6+  | Beben       |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -           |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno     |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Banehammer-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

Offen

**Beben:** Wenn ein Trefferwurf für eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit ohne das Schlüsselwort **FLIEGEN** erfolgreich ist, wird der Bewegungswert der getroffenen Einheit bis zum Ende dieses Zuges halbiert.

**Feuerplattform:** Nicht mehr als eine einzelne Einheit kann die Fähigkeit *Offen* dieses Modells in jedem Zug nutzen und die Einheit darf nicht aus mehr als 10 Modellen bestehen.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 26 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, TRANSPORTER, BANEHAMMER



# BANESWORD



26



Ein Banesword ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ragnarok-Tremorgeschütz; Schwerem Zwillingssbolter; Adamantiumketten.

|           | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Banesword | 10" | 5+ | 4+ | 2 | 5  | 6  | 6+ |

| WAFFE                            | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|----------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Banesword-Antipersonenwaffen     | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -             |
| Laserkanone                      | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -             |
| Ragnarok-Tremorgeschütz          | Schwer   | 140"     | 4      | 7+  | 3+  | Titanenkiller |
| Schwerer Zwillingssbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -             |
| Schwerer Zwillingssflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno       |
| Adamantiumketten                 | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Banehammer-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingssbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingssflammenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, BANESWORD

# BANEBLADE



28



Ein Baneblade ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Baneblade-Geschütz; Demolisher-Geschütz; Maschinenkanone; Schwerem Zwillingssbolter; Adamantiumketten.

|                  | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Baneblade</b> | <b>10"</b> | <b>5+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                            | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|----------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Baneblade-Antipersonenwaffen     | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -             |
| Baneblade-Geschütz               | Schwer   | 72"      | 4      | 5+  | 5+  | -             |
| Demolisher-Geschütz              | Schwer   | 24"      | 2      | 6+  | 6+  | Titanenkiller |
| Laserkanone                      | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -             |
| Maschinenkanone                  | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -             |
| Schwerer Zwillingssbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -             |
| Schwerer Zwillingssflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno       |
| Adamantiumketten                 | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Baneblade-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingssbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingssflammenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, BANEBLADE

# DOOMHAMMER



25



Ein Doomhammer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Magma-Geschütz; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|            | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Doomhammer | 10" | 5+ | 4+ | 2 | 5  | 6  | 6+ |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Doomhammer-Antipersonenwaffen   | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -             |
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -             |
| Magma-Geschütz                  | Schwer   | 60"      | 3      | 7+  | 3+  | Titanenkiller |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -             |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno       |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Doomhammer-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

Offen

**Feuerplattform:** Nicht mehr als eine einzelne Einheit kann die Fähigkeit *Offen* dieses Modells in jedem Zug nutzen und die Einheit darf nicht aus mehr als 10 Modellen bestehen.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 25 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, TRANSPORTER, DOOMHAMMER

# HELLHAMMER



30



Ein Hellhammer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Maschinenkanone; Hellhammer-Geschütz; Demolisher-Geschütz; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|                   | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Hellhammer</b> | <b>10"</b> | <b>5+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Demolisher-Geschütz             | Schwer   | 24"      | 2      | 6+  | 6+  | Titanenkiller |
| Hellhammer-Anti-personenwaffen  | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -             |
| Hellhammer-Geschütz             | Schwer   | 36"      | 6      | 4+  | 5+  | -             |
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -             |
| Maschinenkanone                 | Schwer   | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -             |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -             |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno       |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Hellhammer-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, HELLHAMMER

# SHADOWSWORD



25



Ein Shadowsword ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vulkankanone; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|             | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-------------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Shadowsword | 10" | 5+ | 4+ | 2 | 5  | 6  | 6+ |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN   |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|---------------|
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -             |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -             |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno       |
| Shadowsword-Antipersonenwaffen  | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -             |
| Vulkankanone                    | Schwer   | 72"      | 4      | 7+  | 3+  | Titanenkiller |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -             |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Shadowsword-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, SHADOWSWORD



# STORMLORD



# 26



Ein Stormlord ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vulkan-Megabolter; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|           | B   | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|-----------|-----|----|----|---|----|----|----|
| Stormlord | 10" | 5+ | 4+ | 2 | 5  | 6  | 6+ |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -           |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -           |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno     |
| Stormlord-Antipersonenwaffen    | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -           |
| Vulkan-Megabolter               | Schwer   | 60"      | 8      | 4+  | 9+  | -           |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Stormlord-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

Offen

**Erweiterte Feuerplattform:** Nicht mehr als zwei Einheiten können die Fähigkeit *Offen* dieses Modells in jedem Zug nutzen und diese Einheiten dürfen insgesamt nicht aus mehr als 20 Modellen bestehen.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 40 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, TRANSPORTER, STORMLORD



Ein Stormsword ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Stormsword-Belagerungsgeschütz; Schwerem Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

|                   | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|-------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Stormsword</b> | <b>10"</b> | <b>5+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                           | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN      |
|---------------------------------|----------|----------|--------|-----|-----|------------------|
| Laserkanone                     | Schwer   | 48"      | 1      | 10+ | 5+  | -                |
| Stormsword-Antipersonenwaffen   | Schwer   | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -                |
| Stormsword-Belagerungsgeschütz  | Schwer   | 36"      | 6      | 3+  | 7+  | Belagerungswaffe |
| Schwerer Zwillingsbolter        | Schwer   | 36"      | 2      | 7+  | 9+  | -                |
| Schwerer Zwillingsflammenwerfer | Schwer   | 8"       | 2      | 6+  | 9+  | Inferno          |
| Adamantiumketten                | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 7+  | 7+  | -                |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit Shadowsword-Antipersonenwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit zwei (**Macht +2**) oder vier (**Macht +4**) der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

**Belagerungswaffe:** Diese Waffe erleidet keine Nachteile für das Schießen auf verdeckte Ziele.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, STORMSWORD

# CHIMERA



Eine Chimera ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Bolter; 2 Lasergewehr-Reihen; Multilaser; Panzerketten.

|                | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|----------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Chimera</b> | <b>12"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                  | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Maschinengewehr        | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Multilaser             | Schwer         | 36"      | 1      | 6+  | 10+ | -            |
| Schwerer Bolter        | Schwer         | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Schwerer Flammenwerfer | Schwer         | 8"       | 1      | 6+  | 9+  | Inferno      |
| Lasergewehr-Reihe      | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 8+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Sturmbolter            | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerketten           | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Multilaser kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Schwerer Bolter; 1 Schwerer Flammenwerfer.
- Diese Einheit kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHIMERA

# TAUROX



4



Ein Taurox ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
2 Maschinenkanonen; Panzerrumpf.

|               | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|---------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Taurox</b> | <b>14"</b> | <b>6+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE           | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|-----------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Maschinengewehr | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Maschinenkanone | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -            |
| Sturmbolter     | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerrumpf     | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TAUROX



# VALKYRIE



8



Eine Valkyrie ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Donnerkeil-Raketen; Multilaser; Gepanzertem Rumpf.

|          | B       | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|----------|---------|----|----|---|----|----|----|
| Valkyrie | 20"-45" | 6+ | 4+ | 1 | 2  | 5  | 6+ |

| WAFFE               | TYP      | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------------|----------|----------|--------|-----|-----|-------------|
| Donnerkeil-Raketen  | Schwer   | 72"      | 1      | 6+  | 6+  | -           |
| Multilaser          | Schwer   | 36"      | 1      | 6+  | 10+ | -           |
| Salvenraketenwerfer | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 8+  | -           |
| Schwerer Bolter     | Schwer   | 36"      | 1      | 7+  | 9+  | -           |
| Gepanzert Rumpf     | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -           |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Multilaser kann diese Einheit mit 1 Laserkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit Donnerkeil-Raketen kann diese Einheit mit 2 Salvenraketenwerfern ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit 2 Schweren Boltern ausgerüstet sein (**Macht +2**).

## FÄHIGKEITEN

### Überschall

**Fahrzeugschwadron:** Jede Fliegerauswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Fliegerauswahl in die Armee aufgenommen wurde, muss, wenn die Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, gleichzeitig und innerhalb von 6 Zoll um jede andere für dieselbe Auswahl aufgenommene Einheit aufgestellt werden.

**Schweb-Jet:** Zu Beginn der Aktionsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit schwebt. Tut sie dies, ändert sich bis zum Ende der Phase ihr Bewegungswert auf 20 Zoll, sie verliert aber die Fähigkeit *Überschall*.

**Gravschirmabsprung:** Einheiten dürfen während der Bewegung dieser Einheit aus ihr aussteigen. Einheiten, die auf diese Weise aussteigen, müssen mehr als 9 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen ein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, AERONAUTICA IMPERIALIS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, FLUGZEUG, VALKYRIE



# TAUROX PRIME

**8**

Ein Taurox Prime ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Taurox-Kampfgeschütz; 2 Hochenergie-Salvengewehren; Panzerrumpf.

|                     | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW        |
|---------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|
| <b>Taurox Prime</b> | <b>14"</b> | <b>6+</b> | <b>3+</b> | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>6+</b> |

| WAFFE                    | TYP            | REICHW.  | A      | SP  | SF  | FÄHIGKEITEN  |
|--------------------------|----------------|----------|--------|-----|-----|--------------|
| Hochenergie-Salvengewehr | Schwer         | 24"      | 1      | 7+  | 9+  | -            |
| Maschinengewehr          | Schwer         | 36"      | 1      | 8+  | 10+ | -            |
| Maschinenkanone          | Schwer         | 48"      | 1      | 8+  | 8+  | -            |
| Taurox-Gatlingkanone     | Schwer         | 24"      | 2      | 7+  | 9+  | Schnellfeuer |
| Taurox-Kampfgeschütz     | Schwer         | 48"      | 2      | 6+  | 6+  | -            |
| Taurox-Raketenwerfer     | Schwer         | 48"      | 2      | 7+  | 7+  | -            |
| Sturmbolter              | Handfeuerwaffe | 24"      | 1      | 9+  | 10+ | Schnellfeuer |
| Panzerrumpf              | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 10+ | 10+ | -            |

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Taurox-Kampfgeschütz kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Taurox-Gatlingkanone; 1 Taurox-Raketenwerfer.
- Statt mit 2 Hochenergie-Salvengewehren kann diese Einheit mit 2 Maschinenkanonen ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit der folgenden Option ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Maschinengewehr; 1 Sturmbolter.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **MILITARUM-TEMPESTUS**- oder **OFFICIO-PREFECTUS-INFANTERIE**-Modelle transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM TEMPESTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, TAUROX PRIME

# COMMISSAR SEVERINA RAINE



Commissar Severina Raine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Dämmerung. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

|                          | B  | KG | BF | A | LP | MW | RW |
|--------------------------|----|----|----|---|----|----|----|
| Commissar Severina Raine | 6" | 3+ | 3+ | 1 | 1  | 6  | 8+ |

| WAFFE     | TYP      | REICHW.  | A      | SP | SF | FÄHIGKEITEN |
|-----------|----------|----------|--------|----|----|-------------|
| Dämmerung | Nahkampf | Nahkampf | Träger | 8+ | 8+ | -           |

## FÄHIGKEITEN

**Aura des Gehorsams:** Befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Mit gutem Beispiel voran:** Befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden und sich diese Einheit innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, OFFICIO PREFECTUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, COMMISSAR, SEVERINA RAINE

# ROUGH RIDERS



Rough Riders sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann 10 Modelle enthalten (**Macht 6**). Sie ist ausgerüstet mit: Laserpistolen; Handwaffen; Sprenglanzen.

|                                  | B          | KG        | BF        | A        | LP       | MW       | RW         |
|----------------------------------|------------|-----------|-----------|----------|----------|----------|------------|
| <b>Rough Riders (5 Modelle)</b>  | <b>10"</b> | <b>4+</b> | <b>4+</b> | <b>1</b> | <b>1</b> | <b>5</b> | <b>10+</b> |
| <b>Rough Riders (10 Modelle)</b> | <b>10"</b> | <b>4+</b> | <b>4+</b> | <b>2</b> | <b>2</b> | <b>5</b> | <b>10+</b> |

| WAFFE         | TYP            | REICHW.  | A      | SP | SF  | FÄHIGKEITEN |
|---------------|----------------|----------|--------|----|-----|-------------|
| Laserpistolen | Handfeuerwaffe | 12"      | Träger | 8+ | 10+ | -           |
| Handwaffen    | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 8+ | 10+ | -           |
| Sprenglanzen  | Nahkampf       | Nahkampf | Träger | 7+ | 7+  | -           |

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, KAVALLERIE, ROUGH RIDERS