



# 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



5



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
<b>Lord Castellan Creed</b>	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 „Kommandooptionen ermitteln“ auf dem Schlachtfeld befindet, ermittelst du eine zusätzliche Kommandooption.

**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, CADIA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER,

LORD CASTELLAN CREED

# COLOUR SERGEANT KELL

**5**

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. Cada:** 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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, COLOUR SERGEANT KELL

# COLONEL „IRON HAND“ STRAKEN

**5**

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
<b>Colonel „Iron Hand“ Straken</b>	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 Nahkampfaktionen 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

**3**

Sergeant Harker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Grober 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, INFANERIE, 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
<b>Sly Marbo</b>	6"	2+	2+	1	1	5	10+

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

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Schocktruppen

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

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

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

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

# COMPANY COMMANDER

**2**

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

Company Commander	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	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, INFANERIE, 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
<b>Platoon Commander</b>	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, INFANERIE, 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>	10"	6+	2+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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.

## FAHIGKEITEN

**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-Maschinengewehr und Vanquisher-Kampfgeschütz dieser Einheit.

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

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

# TANK COMMANDER



12



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>	10"	6+	3+	1	2	5	6+

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
Sturmbohrturm	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 Sturmbohrturm.

## 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-Maschinengewehr und Vanquisher-Kampfgeschütz dieser Einheit.

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

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

# TEMPESTOR PRIME

**3**

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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER, TEMPESTOR PRIME

# COMMISSAR YARRICK

**5**

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
<b>Commissar Yarrick</b>	6"	2+	2+	1	1	1	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, INFANERIE, 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	1	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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, COMMISSAR,

LORD COMMISSAR

# PRIMARIS PSYKER

**2**

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, INFANERIE, 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
<b>Astropath</b>	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 Fernkampfwaffen, die verdeckte Ziele als Ziel haben.

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

# WYRDVANE PSYKERS

**1**

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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Wyrdvane Psykers (3 Modelle)</b>	6"	5+	4+	1	1	5	10+
<b>Wyrdvane Psykers (6 Modelle)</b>	6"	5+	4+	2	2	5	10+
<b>Wyrdvane Psykers (9 Modelle)</b>	6"	5+	4+	3	3	5	10+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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, INFANERIE, 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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Militarum Tempestus Command Squad (4 Modelle)</b>	6"	4+	3+	1	1	4	8+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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, INFANERIE, MILITARUM TEMPESTUS COMMAND SQUAD

# MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

**3**

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, INFANERIE, MILITARUM TEMPESTUS SCIONS

# COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

**5**

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
<b>Colonel Schaeffer's Last Chancers (12 Modelle)</b>	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 Attacken, 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, INFANERIE, COLONEL SCHAEFFER'S LAST CHANCERS

# TECH-PRIEST ENGINSEER

**5**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Tech-Priest Enginseer</b>	6"	4+	4+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Omniessiah-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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, TECH-PRIEST, ENGINSEER**

# 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-PRIEST**-Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, 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
<b>Crusaders (2 Modelle)</b>	6"	3+	4+	1	1	5	6+
<b>Crusaders (4 Modelle)</b>	6"	3+	4+	2	2	5	6+
<b>Crusaders (6 Modelle)</b>	6"	3+	4+	3	3	5	6+
<b>Crusaders (8 Modelle)</b>	6"	3+	4+	4	4	5	6+
<b>Crusaders (10 Modelle)</b>	6"	3+	4+	5	5	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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, INFANERIE, JÜNGER DER EKKLESIARCHIE, CRUSADERS

# OGRYNS

**5**

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: Ogrym-Knarren; Ogrym-Knarrenkolben.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

<b>WAFFE</b>	<b>Typ</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Ogrym-Knarren	Handfeuerwaffe	12"	Träger	6+	9+	-
Ogrym-Knarrenkolben	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, MILITARUM AUXILLA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, 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: Bullgrynn-Schilden.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Granatenfäuste	Schwer	12"	1	7+	9+	-
Bullgrynn-Keule	Nahkampf	Nahkampf	1	5+	6+	-
Bullgrynn-Schild	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 Bullgrynn-Keule): 1 Bullgrynn-Keule; Granatenfäuste.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, 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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Nork Deddog</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>8+</b>

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, OGRYN, NORK DEDDOG

# RATLINGS

**2**

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

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

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

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, RATLINGS

# SPECIAL WEAPONS SQUAD

**2**

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

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

Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten
Lasergewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	Schnellfeuer
Scharfschützen-gewehre	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, INFANERIE, SPECIAL WEAPONS SQUAD**

# COMMAND SQUAD



2



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 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, INFANERIE, VETERANS, COMMAND SQUAD**

# MASTER OF ORDNANCE

**5**

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 Attacken 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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER,

MASTER OF ORDNANCE

# COMMISSAR

**2**

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, INFANERIE, 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, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, OFFIZIER,

**OFFICER OF THE FLEET**

# INFANTRY SQUAD

**3**

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.

Infantry Squad (9/10 Modelle)	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	4+	4+	2	2	5	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+	-
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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Conscripts (20 Modelle)</b>	6"	5+	5+	2	4	4	10+
<b>Conscripts (30 Modelle)</b>	6"	5+	5+	3	6	4	10+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Lasergewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, 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: Veteranenausrüstung; Kettenschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Veterans (9/10 Modelle)</b>	6"	4+	3+	2	2	5	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+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Veteranenausrüstung	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, INFANERIE, 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	FAHIGKEITEN
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 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



3



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	FAHIGKEITEN
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 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



6



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
<b>Hellhound</b>	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 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



6



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
<b>Bane Wolf</b>	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 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



6



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
<b>Devil Dog</b>	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 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



7



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	FAHIGKEITEN
Hydra-Flakvierling	Schwer	72"	2	8+	6+	Flak
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.

## FAHIGKEITEN

**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



7



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>	12"	6+	4+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Wyvern-Sturmsplitter-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



7



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
Basilisk	12"	6+	4+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer 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



8



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>	12"	6+	4+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmadler-Rakete	Schwer	120"	2	4+	6+	Sperrfeuer, 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



9



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>	12"	6+	4+	1	2	5	6+

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 Fernkampfaktion 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



10



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 Fernkampfaktion durchführt und in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich weniger als die Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für diese Aktion den Angriffswert für Kampfgeschütz, Eradicator-Novakanone, Exterminator-Maschinengewehr 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.

Heavy Weapons Squad (3 Modelle)	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	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, INFANERIE, HEAVY WEAPONS SQUAD

# BANEHAMMER

**26**

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

		B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Banehammer</b>		10"	5+	4+	2	5	6	6+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten		
Banehammer-Antipersonenwaffen	Schwer	36"	1	8+	10+	-		
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-		
Mjölnir-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 25 befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANERIE**-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 Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

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

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Banesword-Antipersonenwaffen	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Ragnarok-Tremorgeschütz	Schwer	140"	4	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 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.

**FRAKTION: IMPERIUM, ASTRAL 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 Zwillingsbolter; Adamantiumketten.

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

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Baneblade-Anti-personenwaffen	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 Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillings-flammenwerfer	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 Zwillingsbolter; 1 Laserkanone und 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer.

**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
<b>Doomhammer</b>	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-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANERIE**-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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Hellhammer</b>	<b>10"</b>	<b>5+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Demolisher-Geschütz	Schwer	24"	2	6+	6+	Titanenkiller
Hellhammer-Antipersonenwaffen	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
<b>Shadowsword</b>	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, ASTRAL 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
<b>Stormlord</b>	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 befriedete **ASTRA-MILITARUM-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANERIE**-Modellen ein.

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

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

# STORMSWORD

**26**

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

Stormsword	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	10"	5+	4+	2	5	6	6+

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



7



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
Chimera	12"	6+	4+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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
Taurox	14"	6+	4+	1	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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
<b>Valkyrie</b>	<b>20"-45"</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
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+	-
Gepanzelter 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.

**Schwebe-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-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes Waffenteam-Modell nimmt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen ein und jedes **OGRYN**-Modell nimmt den Platz von 3 anderen **INFANERIE**-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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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>

<b>WAFFE</b>	<b>Typ</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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 RAIN

**4**

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
<b>Commissar Severina Raine</b>	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, INFANERIE, COMMISSAR, SEVERINA RAIN**

# ROUGH RIDERS

**2**

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

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Laserpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-
Sprenglanzen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-