

LORD KALDOR DRAIGO



Lord Kaldor Draigo ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: dem Schwert des Titan. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lord Kaldor Draigo	5"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwert des Titan	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	Titanenkiller

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Ordensmeister: Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **GREY-KNIGHTS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Fluch des Bösen: Solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden, kannst du Verwundungswürfe für Attacken befreundeter **GREY-KNIGHTS**-Einheiten wiederholen, die **DAEMON**-Einheiten als Ziel haben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, GRAND MASTER, TERMINATOR, LORD KALDOR DRAIGO

GRAND MASTER VOLDUS



8



Grand Master Voldus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Malleus Argyrum. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Grand Master Voldus	5"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Malleus Argyrum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Meisterspioniker: Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Befehlphase dein Kommandooptionen-Deck durchsuchen und entweder eine Adeptus-Astartes-Kommandooption deiner Wahl, die eine Psikraft ist, oder die Karte Psibann oder Adamantener Wille auf die Hand nehmen. Mische dann das Kommandooptionen-Deck und lege es wieder verdeckt vor dich.

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **GREY-KNIGHTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, GRAND MASTER, TERMINATOR, VOLDUS

GRAND MASTER



7



Ein Grand Master ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Grand Master	5"	2+	2+	1	1	1	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **GREY-KNIGHTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, GRAND MASTER

GRAND MASTER IN NEMESIS DREADKNIGHT



9



Ein Grand Master in Nemesis Dreadknight ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Nemesis-Dreadfäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Grand Master in Nemesis Dreadknight	8"	2+	2+	2	2	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schnellfeuer-Psipulser	Schwer	24"	4	7+	10+	-
Schwerer Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	12"	2	5+	8+	Inferno
Schwerer Psibolter	Schwer	24"	1	4+	5+	-
Nemesis-Dreadfaust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	5+	-
Nemesis-Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Waffe): 1 Schnellfeuer-Psipulser; 1 Schwerer Erlöser-Flammenwerfer; 1 Schwerer Psibolter.
- Statt mit 1 Nemesis-Dreadfaust kann diese Einheit mit 1 Nemesis-Psiwaffe ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann einen Dreadknight-Teleporter haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Dreadknight-Teleporter hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**.

FÄHIGKEITEN

Riten der Schlacht: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **GREY-KNIGHTS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, Fahrzeug, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, NEMESIS DREADKNIGHT, GRAND MASTER

CASTELLAN CROWE



6



Castellan Crowe ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: der Schwarzen Klinge des Antwyr. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Castellan Crowe	6"	2+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwarze Klinge des Antwyr	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Heldentod: Wenn diese Einheit zerstört wird, während sie sich in Basekontakt mit mindestens einer feindlichen Einheit befindet, lege einer der feindlichen Einheiten in Basekontakt einen Explosionsmarker an, bevor du diese Einheit vom Schlachtfeld entfernst.

Meisterhafter Schwertkämpfer: Du kannst Treffer- und Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit mit Nahkampfwaffen wiederholen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL,
BROTHERHOOD CHAMPION, CASTELLAN CROWE

BROTHER-CAPTAIN STERN

**8**

Brother-Captain Stern ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Brother-Captain Stern	5"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Fäden des Schicksals: Einmal pro Zug kannst du, nachdem du einen Schutzwurf für diese Einheit abgelegt hast, diesen Schutzwurf wiederholen.

Psinexus: Wenn eine befreundete **GREY-KNIGHTS**-Einheit ausgewählt wird, um eine Psikraft zu manifestieren, während sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befindet, wirf einen W12, nachdem dies abgehandelt wurde; nimm bei 7+ die Kommandooption wieder auf die Hand, anstatt sie abzulegen. Diese Kommandooption kann in diesem Zug nicht erneut gespielt werden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL,

BROTHER-CAPTAIN, TERMINATOR, STERN

BROTHER-CAPTAIN



6



Ein Brother-Captain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Brother-Captain	5"	2+	2+	1	1	1	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psipulser; 1 Psibolter.

FAHIGKEITEN

Schocktruppen

Psinexus: Wenn eine befreundete **GREY-KNIGHTS**-Einheit ausgewählt wird, um eine Psikraft zu manifestieren, während sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befindet, wirf einen W12, nachdem dies abgehandelt wurde; nimm bei 7+ die Kommandooption wieder auf die Hand, anstatt sie abzulegen. Diese Kommandooption kann in diesem Zug nicht erneut gespielt werden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, BROTHER-CAPTAIN

LIBRARIAN



6



Ein Librarian ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Librarian	5"	2+	2+	1	1	1	4+

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

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, LIBRARIAN

TECHMARINE



5



Ein Techmarine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Servoarm & Energiewaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer & Plasmaschneider	Schwer	12"	1	8+	9+	Inferno
Servoarm & Energiewaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Servoharnisch haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Servoharnisch hat:
 - hat sie einen Attackenwert von 2
 - ist sie außerdem mit Flammenwerfer & Plasmaschneider ausgerüstet

FÄHIGKEITEN

Segen des Omnissiah: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **GREY-KNIGHTS-FAHRZEUG**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirft einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **FAHRZEUG**-Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TECHMARINE

CHAPLAIN



7



Ein Chaplain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Chaplain	5"	2+	2+	1	1	1	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Litanien des Hasses: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **GREY-KNIGHTS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Spirituelle Führung: Befreundete **GREY-KNIGHTS**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit anstelle ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR, CHAPLAIN

BROTHERHOOD CHAMPION

**5**

Ein Brotherhood Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Brotherhood Champion	6"	2+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Heldentod: Wenn diese Einheit zerstört wird, während sie sich in Basekontakt mit mindestens einer feindlichen Einheit befindet, lege einer der feindlichen Einheiten in Basekontakt einen Explosionsmarker an, bevor du diese Einheit vom Schlachtfeld entfernst.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL,

BROTHERHOOD CHAMPION

TERMINATOR SQUAD



11



Ein Terminator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 21**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Terminator Squad (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Terminator Squad (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie auch mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

STRIKE SQUAD



8



Ein Strike Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 16**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Strike Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Strike Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie auch mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FAHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, STRIKE SQUAD

APOTHECARY

**5**

Ein Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Apothecary	5"	2+	3+	1	1	6	4+

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

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Narthecium: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE GREY-KNIGHTS**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, TERMINATOR,

APOTHECARY

BROTHERHOOD ANCIENT

**6**

Ein Brotherhood Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Brotherhood Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

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

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Heiliges Banner: Befreundete **GREY-KNIGHTS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, TERMINATOR, BROTHERHOOD ANCIENT

PALADIN SQUAD

**12**

Ein Paladin Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 24**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Paladin Squad (5 Modelle)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Paladin Squad (10 Modelle)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	5+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie auch mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FAHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, PALADIN, TERMINATOR,

PALADIN SQUAD

PALADIN ANCIENT

**6**

Ein Paladin Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Paladin Ancient	5"	2+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Heiliges Banner: Befreundete **GREY-KNIGHTS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, PALADIN, TERMINATOR, ANCIENT

PURIFIER SQUAD

**6**

Ein Purifier Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Purifier Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Purifier Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe):
1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, PURIFIER SQUAD

DREADNOUGHT



7



Ein Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmaschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Multimelter; 1 Schwere Plasmakanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, PSIONIKER, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



8



Ein Venerable Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmaschinikanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Multimelter; 1 Schwere Plasmakanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingsmaschinikanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinikanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, PSIONIKER, DREADNOUGHT,

VENERABLE DREADNOUGHT

SERVITORS

**2**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Servitors (4 Modelle)	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 außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination 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 einen befreundeten **GREY-KNIGHTS-TECHMARINE** befindet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SERVITORS

INTERCEPTOR SQUAD



10



Ein Interceptor Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 20**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Interceptor Squad (5 Modelle)	12"	3+	3+	1	1	6	6+
Interceptor Squad (10 Modelle)	12"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, die diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

Teleportmodule: Diese Einheit kann sich durch Modelle und Gelände bewegen, als wären sie nicht da. Wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion ausführt, kann sie eine Teleportverschiebung durchführen, statt sich zu bewegen. Wenn sie das tut, wird sie vom Schlachtfeld entfernt und in der Taktischen Reserve platziert. Wenn diese Einheit als Verstärkung eintrifft, stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber weiter entfernt als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten. Eine Einheit kann keine Teleportverschiebung durchführen, wenn sie in diesem Zug auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn sich mindestens eine feindliche Einheit in Basekontakt mit ihr befindet oder wenn ihr mindestens ein Explosionsmarker anliegt.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, INTERCEPTOR SQUAD

PURGATION SQUAD



7



Ein Purgation Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Purgation Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Purgation Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	5+	8+	Inferno
Psibolter	Schwer	24"	1	5+	7+	-
Psipulser	Schwer	24"	2	7+	10+	-
Sturmbolter	Handwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Erlöser-Flammenwerfer; 1 Psibolter; 1 Psipulser.
- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht oder nicht mit Schweren Waffen ausgerüstet ist, ist sie zusätzlich mit Sturmboltern ausgerüstet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, PURGATION SQUAD

NEMESIS DREADKNIGHT



Ein Nemesis Dreadknight ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Nemesis-Dreadfäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Nemesis Dreadknight	8"	3+	3+	2	2	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schnellfeuer-Psipulser	Schwer	24"	4	7+	10+	-
Schwerer Erlöser-Flammenwerfer	Schwer	12"	2	5+	8+	Inferno
Schwerer Psibolter	Schwer	24"	1	4+	5+	-
Nemesis-Dreadfaust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	5+	-
Nemesis-Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Waffe): 1 Schnellfeuer-Psipulser; 1 Schwerer Erlöser-Flammenwerfer; 1 Schwerer Psibolter.
- Statt mit 1 Nemesis-Dreadfaust kann diese Einheit mit 1 Nemesis-Psiwaffe ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann einen Dreadknight-Teleporter haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Dreadknight-Teleporter hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, PSIONIKER, NEMESIS DREADKNIGHT

LAND RAIDER



13



Ein Land Raider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Zwillingsbolter; 2 Zwillingslaserkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Ein Land Raider Crusader ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Boltern; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Splittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 16 befreundete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Ein Land Raider Redeemer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Flammensturmkanonen; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfer.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammensturmkanone	Schwer	8"	2	5+	8+	Inferno
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Splittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RAZORBACK



6



Ein Razorback ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Schwerem Zwillingsbolter; Panzerketten.

Razorback	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillings-laserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillings-sturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingssturmkanone (**Macht +1**).

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **TERMINATOR**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAZORBACK

RHINO

**5**

Ein Rhino ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Sturmbolter; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Sturmbolter	Handwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle transportieren.
Sie kann keine **TERMINATOR**-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Ein Stormhawk Interceptor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Sturmkanonen; 2 Schweren Boltern; Icarus-Sturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Sturmkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	Flak
Laserklaue	Schwer	24"	2	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.
- Statt mit 1 Icarus-Sturmkanone kann diese Einheit mit 1 Laserklaue ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Überschall

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Ein Stormraven Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Sturmschlag-Raketenwerfern; Zwillingssturmkanone; Schwerem Zwillingsbolter; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Schwere Zwillingsplasmakanone	Schwer	36"	2	7+	7+	Überladung
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Sturmschlag-Raketenwerfer	Schwer	72"	1	10+	6+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmultimelter	Schwer	24"	2	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingssturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Schwere Zwillingsplasmakanone; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Typhoon-Raketenwerfer; 1 Zwillingsmultimelter.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit 2 Hurricane-Boltern ausgerüstet sein (**Macht +4**).

FAHIGKEITEN

Überschall

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

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befriedete **GREY-KNIGHTS-INFANTERIE**-Modelle und 1 **GREY-KNIGHTS-DREADNOUGHT** transportieren. Jedes **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, FLUGZEUG, STORMRAVEN GUNSHIP

STORMTALON GUNSHIP



9



Ein Stormtalon Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; 2 Schweren Boltern; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stormtalon Gunship	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Laserkanonen; 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

FÄHIGKEITEN

Überschall

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

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, GREY KNIGHTS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMTALON GUNSHIP