



## RITTERLICHE HEERSCHAR

Diese Datenblätter erlauben dir das Spielen von Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Imperial Knights. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie sämtliche Ausrüstung und Fähigkeiten, über die sie verfügt.

### Schlüsselwörter

Auf diesen Datenblättern wirst du auf Schlüsselwörter in eckigen Klammern stoßen, nämlich <**QUESTOR-TREUE**> und <**HAUS**>. Dabei handelt es sich um Platzhalter für Schlüsselwörter deiner Wahl wie im Folgenden beschrieben.

#### <**QUESTOR-TREUE**>

Alle Imperial Knights sind entweder dem Imperium der Menschheit oder dem Maschinenkult des Adeptus Mechanicus treu. Selbst Freiklingen, die nicht länger einem Adelshaus angehören, halten sich an den Treueeid, den sie vor langer Zeit ablegten.

Datenblätter der Imperial Knights haben das Schlüsselwort <**QUESTOR-TREUE**>. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du bestimmen, ob die Einheit dem Imperium oder dem Adeptus Mechanicus die Treue geschworen hat. Ist Ersteres der Fall, ersetzt du das Schlüsselwort <**QUESTOR-TREUE**> bei jedem Vorkommen auf dem Datenblatt der Einheit durch **QUESTOR IMPERIALIS**; ist Letzteres der Fall, ersetzt du das Schlüsselwort <**QUESTOR-TREUE**> bei jedem Vorkommen auf dem Datenblatt der Einheit durch **QUESTOR MECHANICUS**.

Wenn du zum Beispiel einen Knight Preceptor in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Adeptus Mechanicus treu ist, wird sein Schlüsselwort <**QUESTOR-TREUE**> zu **QUESTOR MECHANICUS** geändert.

#### <**HAUS**>

Mit Ausnahme der Freiklingen gehören alle Imperial Knights einem Adelshaus an. Datenblätter der Imperial Knights haben das Schlüsselwort <**HAUS**>. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du bestimmen, aus welchem Haus die Einheit stammt (außer es handelt sich um eine Freiklinge, siehe unten). Du ersetzt dann einfach das Schlüsselwort <**HAUS**> bei jedem Vorkommen auf dem Datenblatt der Einheit durch den Namen des von dir gewählten Hauses. Hat die Einheit das Schlüsselwort **QUESTOR IMPERIALIS**, muss sie einem Haus angehören, das dem Imperium treu ist; hat die Einheit das Schlüsselwort **QUESTOR MECHANICUS**, muss sie einem Haus angehören, das dem Adeptus Mechanicus treu ist. Du kannst jedes Adelshaus verwenden, über das du gelesen hast, oder dir dein eigenes ausdenken.

Wenn du zum Beispiel einen Knight Preceptor mit dem Schlüsselwort **QUESTOR MECHANICUS** in deine Armee aufnimmst, kannst du entscheiden, dass er Haus Raven angehört. Sein Schlüsselwort <**HAUS**> wird dann zu **HAUS RAVEN** geändert und seine Fähigkeit **Mentor** lautet dann: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **HAUS-RAVEN-ARMIGER-KLASSE**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

Stattdessen kannst du dich dafür entscheiden, dass ein Imperial Knight eine Freiklinge ist, egal ob er dem Imperium oder dem Adeptus Mechanicus treu ist. Wenn du das tust, ersetze das Schlüsselwort <**HAUS**> bei jedem Auftreten auf dem Datenblatt der Einheit durch das Schlüsselwort **FREIKLINGE**.

# KNIGHT PALADIN



**24**



Ein Knight Paladin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schnellfeuer-Kampfgeschütz; 2 Maschinengewehren; Schnitter-Kettenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Paladin</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Icarus-Zwillingsmaschinikanone	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Schnellfeuer-Kampfgeschütz	Schwer	72"	4	6+	6+	-
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Donnerschlag-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	Titanenkiller
Schnitter-Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	Titanenkiller

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schnitter-Kettenschwert kann diese Einheit mit 1 Donnerschlag-Faust ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
  - 1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinikanone; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

**FRAKTION: IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, QUESTORIS-KLASSE,**

**KNIGHT PALADIN**

# KNIGHT PRECEPTOR



25



Ein Knight Preceptor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Laser-Impulsor; Maschinengewehr; Schnitter-Kettenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Preceptor</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+
WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN	

Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-	
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer	
Laser-Impulsor	Schwer	36"	4	5+	5+	-	
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-	
Multilaser	Schwer	36"	1	6+	10+	-	
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-	
Icarus-Zwillingsmaschinikanone	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak	
Schnitter-Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	Titanenkiller	
Donnerschlag-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	Titanenkiller	

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schnitter-Kettenschwert kann diese Einheit mit 1 Donnerschlag-Faust ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
  - 1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinikanone; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
  - 1 Melter; 1 Multilaser.

## FÄHIGKEITEN

**Mentor:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter <HAUS>-ARMIGER-KLASSE-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, QUESTORIS-KLASSE,

KNIGHT PRECEPTOR

# KNIGHT ERRANT



**24**



Ein Knight Errant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Thermalkanone; Maschinengewehr; Schnitter-Kettenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Errant</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Icarus-Zwillingsmaschinengewehr	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Thermalkanone	Schwer	36"	2	6+	4+	Titanenkiller
Donnerschlag-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	Titanenkiller
Schnitter-Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	Titanenkiller

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schnitter-Kettenschwert kann diese Einheit mit 1 Donnerschlag-Faust ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
  - 1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinengewehr; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, QUESTORIS -KLASSE,

KNIGHT ERRANT

# KNIGHT GALLANT



24



Ein Knight Gallant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Maschinengewehr; Donnerschlag-Faust; Schnitter-Kettenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Gallant</b>	12"	2+	3+	4	5	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Icarus-Zwillingsmaschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Donnerschlag-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	Titanenkiller
Schnitter-Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	Titanenkiller

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):  
1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinenkanone; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, QUESTORIS-KLASSE,

**KNIGHT GALLANT**

# KNIGHT WARDEN



**24**



Ein Knight Warden ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Rächer-Gatlingkanone; Schwerem Flammenwerfer; Maschinengewehr; Schnitter-Kettenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Warden</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Rächer-Gatlingkanone	Schwer	36"	4	4+	8+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	7+	Inferno
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Icarus-Zwillingsmaschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak
Donnerschlag-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	Titanenkiller
Schnitter-Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	6+	Titanenkiller

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schnitter-Kettenschwert kann diese Einheit mit 1 Donnerschlag-Faust ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
  - 1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinenkanone; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, QUESTORIS-KLASSE,

**KNIGHT WARDEN**

# KNIGHT CRUSADER



28



Ein Knight Crusader ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Rächer-Gatlingkanone; Schwerem Flammenwerfer; Maschinengewehr; Thermalkanone; Titanischen Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Crusader</b>	12"	3+	3+	4	5	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisensturm-Raketenmagazin	Schwer	72"	2	6+	9+	Sperrfeuer
Icarus-Zwillingsmaschinengewehr	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Rächer-Gatlingkanone	Schwer	36"	4	4+	8+	-
Schnellfeuer-Kampfgeschütz	Schwer	72"	4	6+	6+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmspeer-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Thermalkanone	Schwer	36"	2	6+	4+	Titanenkiller
Titanische Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Thermalkanone kann diese Einheit mit 1 Maschinengewehr und 1 Schnellfeuer-Kampfgeschütz ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
  - 1 Eisensturm-Raketenmagazin; 1 Icarus-Zwillingsmaschinengewehr; 1 Sturmspeer-Raketenmagazin.
- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, TITANISCH, FAHRZEUG, QUESTORIS-KLASSE,

**KNIGHT CRUSADER**

# CANIS REX



30



Canis Rex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Laser-Impulsor; Multilaser; Faust der Freiheit. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Canis Rex	12"	2+	2+	4	5	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laser-Impulsor	Schwer	36"	4	5+	5+	-
Multilaser	Schwer	36"	1	6+	10+	-
Faust der Freiheit	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	4+	Titanenkiller

## FÄHIGKEITEN

**Kettenbrecher:** Addiere 1 zum Moralwert befreundeter IMPERIUM-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, QUESTOR IMPERIALIS, FREIKLINGE  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, CHARAKTERMODELL, FAHRZEUG, TITANISCH,  
QUESTORIS-KLASSE, KNIGHT PRECEPTOR, CANIS REX

# KNIGHT CASTELLAN



30



Ein Knight Castellan ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Plasmadezimator; 2 Schildbrecherraketen; 2 Zwillingsmeltern; 2 Zwillingsbelagerungsbrecherkanonen; Vulkanlanze; Titanischen Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Castellan</b>	10"	4+	3+	4	6	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Plasmadezimator	Schwer	48"	2	6+	6+	Überladung
Schildbrecher-rakete	Schwer	48"	1	9+	5+	Nur eine Verwendung
Vulkanlanze	Schwer	80"	2	10+	3+	Titanenkiller
Zwillings-belagerungs-brecherkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingsmelter	Schwer	12"	2	11+	4+	-
Titanische Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingsbelagerungsbrecherkanone kann diese Einheit mit 2 Schildbrecherraketen bewaffnet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Doppelplasmakernexplosion:** Wenn diese Einheit zerstört wird, wirf zwei W12 statt einen W12, um zu ermitteln, ob sie explodiert; sie explodiert bei mindestens einer 10+. Wenn diese Einheit explodiert, lege jeder Einheit (außer **SUPERSCHWEREN** Einheiten) einen Explosionsmarker an, die sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befindet statt innerhalb von 6 Zoll.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, DOMINUS-KLASSE,

KNIGHT CASTELLAN

# KNIGHT VALIANT



30



Ein Knight Valiant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Feuersbrunstkanone; 4 Schildbrecherraketen; Donnerspulenharpe; 2 Zwillingsmeltern; Zwillingsbelagerungsbrecherkanone; Titanischen Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Knight Valiant</b>	10"	4+	3+	4	6	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Donnerspulenharpe	Schwer	12"	1	8+	2+	Vernichtend
Feuersbrunstkanone	Schwer	18"	6	4+	8+	Inferno
Schildbrecherrakete	Schwer	48"	1	9+	5+	Nur eine Verwendung
Zwillingsbelagerungs- brecherkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingsmelter	Schwer	12"	2	11+	4+	-
Titanische Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schildbrecherraketen kann diese Einheit mit 1 Zwillingsbelagerungsbrecherkanone ausgerüstet sein.

## FAHIGKEITEN

**Doppelplasmakernexplosion:** Wenn diese Einheit zerstört wird, wirf zwei W12 statt einen W12, um zu ermitteln, ob sie explodiert; sie explodiert bei mindestens einer 10+. Wenn diese Einheit explodiert, lege jeder Einheit (außer **SUPERSCHWEREN** Einheiten) einen Explosionsmarker an, die sich innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befindet statt innerhalb von 6 Zoll.

**Vernichtend:** Wenn ein Verwundungswurf für eine Attacke mit dieser Waffe erfolgreich ist, lege der Zielleinheit vier Explosionsmarker anstelle von einem an.

**FRAKTION: IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, FAHRZEUG, TITANISCH, DOMINUS-KLASSE,**

**KNIGHT VALIANT**

# ARMIGER HELVERIN



9



Ein Armiger Helverin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
2 Armiger-Maschinenkanonen; Maschinengewehr; Gepanzerten Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Armiger Helverin	14"	3+	3+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Armiger-Maschinenkanone	Schwer	60"	2	7+	7+	-
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Fahrzeugschwadron:** Jede Kriegskoloss-Auswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Kriegskoloss-Auswahl 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, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, ARMIGER-KLASSE, ARMIGER HELVERIN

# ARMIGER WARGLAIVE



9



Ein Armiger Warglaive ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Maschinengewehr; Thermalspeer; Gepanzerten Füßen; Schnitter-Kettenspalter.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Armiger Warglaive	14"	3+	3+	2	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Thermalspeer	Schwer	30"	1	10+	4+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Schnitter-Kettenspalter	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Melter ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Fahrzeugschwadron:** Jede Kriegskoloss-Auswahl eines Kontingents erlaubt dir, diese Einheit bis zu dreimal in deine Armee aufzunehmen statt einmal. Jede Einheit, die als Teil einer einzelnen Kriegskoloss-Auswahl 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, IMPERIAL KNIGHT, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, ARMIGER-KLASSE, ARMIGER WARGLAIVE

# SACRISTAN FORGESHRINE



4



Ein Sacristan Forgeshrine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie als ein Hindernis behandelt und gilt für sämtliche Regelbelange nicht mehr als Einheit.

## AUTOSAKRISTAN

Zu Beginn der Schadensphase kann der Spieler, der dieses Geländestück aufgestellt hat, eine **IMPERIAL-KNIGHTS**-Einheit aus seiner Armee innerhalb von 1 Zoll um dieses Geländestück wählen und einen der folgenden Effekte auswählen:

- **Ritual der Reparatur:** Entferne einen Schadensmarker von der gewählten Einheit.
- **Ritual des Nachladens:** Waffen, mit denen die gewählte Einheit ausgerüstet ist, welche die Fähigkeit *Nur eine Verwendung* haben und in dieser Schlacht bereits eingesetzt wurden, um Attacken auszuführen, werden in Hinblick auf die Fähigkeit *Nur eine Verwendung* behandelt, als hätten sie diese Attacken nicht ausgeführt.
- **Ritus des Auftankens:** Addiere bis zum Ende des nächsten Zugs 3 Zoll zum Bewegungswert der gewählten Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SECTOR MECHANICUS, SACRISTAN FORGESHRINE