



KONGREGATIONEN DES KRIEGS

Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen des Adeptus Mechanicus 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 **<FABRIKWELT>** finden. Dies ist ein Platzhalter für ein Schlüsselwort deiner Wahl, wie im Folgenden beschrieben.

<FABRIKWELT>

Ein Großteil der Kräfte des Adeptus Mechanicus gehört zu einer Fabrikwelt. Manche Datenblätter geben an, von welcher Fabrikwelt die Einheit stammt (z. B. hat Belisarius Cawl das Schlüsselwort **MARS**, also stammt er von der Fabrikwelt Mars). Wenn ein **ADEPTUS-MECHANICUS**-Datenblatt nicht angibt, von welcher Fabrikwelt die Einheit stammt, hat sie das Schlüsselwort **<FABRIKWELT>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, von welcher Fabrikwelt diese Einheit stammt. Du ersetzt dann einfach jedes **<FABRIKWELT>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt der Einheit durch den Namen der von dir gewählten Fabrikwelt.

Wenn du zum Beispiel einen Tech-Priest Dominus in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er von Lucius stammt, wird sein **<FABRIKWELT>**-Schlüsselwort zu **LUCIUS** geändert und seine Fähigkeit *Herr des Maschinenkults* lautet: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **LUCIUS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“

BELISARIUS CAWL



10



Belisarius Cawl ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Solar-Atomisator; Omnissiah-Axt. Diese Einheit darf nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Belisarius Cawl	6"	2+	2+	1	2	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Solar-Atomisator	Schwer	12"	1	9+	6+	-
Omnissiah-Axt	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Herr des Mars: Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **MARS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

Selbstreparaturmechanismen: Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, MARS

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

BELISARIUS CAWL

TECH-PRIEST MANIPULUS



Ein Tech-Priest Manipulus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Magnabeschleunigerlanze; Ommissiah-Stab.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tech-Priest Manipulus	6"	3+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Magnabeschleunigerlanze	Schwer	18"	1	8+	7+	-
Transsonische Kanone	Schwer	8"	1	7+	9+	Inferno
Ommissiah-Stab	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Magnabeschleunigerlanze kann diese Einheit mit 1 Transsonischen Kanone ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Galvanisches Feld: Addiere 3 Zoll zum Reichweiten-Wert von Fernkampfwaffen, mit denen <FABRIKWELT>-Einheiten ausgerüstet sind, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

Herr der Maschinen: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <FABRIKWELT>- oder QUESTOR-MECHANICUS-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, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TECH-PRIEST, MANIPULUS

TECH-PRIEST DOMINUS



Ein Tech-Priest Dominus ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Tech-Priest-Waffen; Omnissiah-Axt.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Tech-Priest Dominus	6"	3+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Tech-Priest-Waffen	Schwer	24"	1	8+	8+	-
Omnissiah-Axt	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Herr des Maschinenkults: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

Herr der Maschinen: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <FABRIKWELT>- oder QUESTOR-MECHANICUS-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, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TECH-PRIEST, DOMINUS

TECH-PRIEST ENGINEER



5



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

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

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

FÄHIGKEITEN

Herr der Maschinen: Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete <FABRIKWELT>- oder QUESTOR-MECHANICUS-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, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, TECH-PRIEST, ENGINEER

SKITARII RANGERS



Skitarii Rangers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 6). Sie ist ausgerüstet mit: Galvanischen Gewehren; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Galvanische Gewehre	Handfeuerwaffe	30"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SKITARII RANGERS

SKITARII VANGUARD



Skitarii Vanguard sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 6). Sie ist ausgerüstet mit: Radium-Karabinern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Radium-Karabiner	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SKITARII VANGUARD

KATAPHRON BREACHERS



6



Kataphron Breachers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 12**), 9 Modellen (**Macht 18**) oder 12 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Kataphron-Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kataphron Breachers (3 Modelle)	6"	4+	4+	1	2	5	6+
Kataphron Breachers (6 Modelle)	6"	4+	4+	2	4	5	6+
Kataphron Breachers (9 Modelle)	6"	4+	4+	3	6	5	6+
Kataphron Breachers (12 Modelle)	6"	4+	4+	4	8	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schweres Lichtbogen-Gewehr	Schwer	36"	1	7+	7+	-
Torsionskanone	Schwer	24"	1	9+	5+	-
Kataphron-Klauen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schweres Lichtbogen-Gewehr; 1 Torsionskanone.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KATAPHRON BREACHERS

KATAPHRON DESTROYERS



Kataphron Destroyers sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 14**), 9 Modellen (**Macht 21**) oder 12 Modellen (**Macht 28**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kataphron Destroyers (3 Modelle)	6"	4+	4+	1	2	5	8+
Kataphron Destroyers (6 Modelle)	6"	4+	4+	2	4	5	8+
Kataphron Destroyers (9 Modelle)	6"	4+	4+	3	6	5	8+
Kataphron Destroyers (12 Modelle)	6"	4+	4+	4	8	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cognis-Flammenwerfer	Schwer	8"	1	7+	10+	Inferno
Schwere Gravkanone	Schwer	30"	1	7+	5+	-
Phosphorblaster	Schwer	24"	1	7+	9+	Schnellfeuer
Plasma-Kalverine	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwere Gravkanone; 1 Plasma-Kalverine.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Cognis-Flammenwerfer; 1 Phosphorblaster.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, KATAPHRON DESTROYERS

SERVITORS



2



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Servitors	5"	5+	5+	1	1	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimeter	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 Multimeter; 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 <FABRIKWELT>-TECH-PRIEST-Einheit befindet.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SERVITORS

CYBERNETICA DATASMITH



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Cybernetica Datasmith	6"	3+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

FÄHIGKEITEN

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

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

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

CYBERNETICA DATASMITH

SICARIAN RUSTSTALKERS



4



Sicarian Ruststalkers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Chorda-Klauen; Transsonischen Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sicarian Ruststalkers (5 Modelle)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Ruststalkers (10 Modelle)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Chorda-Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Transsonische Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SICARIAN RUSTSTALKERS

SICARIAN INFILTRATORS



6



Sicarian Infiltrators sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 12). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkarabinern; Infiltrator-Waffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sicarian Infiltrators (5 Modelle)	8"	3+	3+	1	2	5	8+
Sicarian Infiltrators (10 Modelle)	8"	3+	3+	2	4	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flechetteblaster	Handfeuerwaffe	12"	x2	8+	10+	-
Sturmkarabiner	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	9+	-
Infiltrator-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Sturmkarabinern kann diese Einheit mit Flechetteblastern ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Terrortruppen

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SICARIAN INFILTRATORS

FULGURITE ELECTRO-PRIESTS



3



Fulgurite Electro-Priests sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 6**), 15 Modellen (**Macht 9**) oder 20 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Elektroabsorber-Stäben.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fulgurite Electro-Priests (5 Modelle)	6"	3+	4+	1	1	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (10 Modelle)	6"	3+	4+	2	2	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (15 Modelle)	6"	3+	4+	3	3	6	10+
Fulgurite Electro-Priests (20 Modelle)	6"	3+	4+	4	4	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Elektroabsorber-Stäbe	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	7+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (5+)

Entzogene Lebenskraft: Wenn eine feindliche Einheit innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit zerstört wird, ändere den Rüstungswurf-Wert dieser Einheit für den Rest der Schlacht zu 6+.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, ELECTRO-PRIESTS, FULGURITE

CORPUSCARII ELECTRO-PRIESTS



4



Corpuscarii Electro-Priests sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 8**), 15 Modellen (**Macht 12**) oder 20 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Elektrofäusten (Fernkampf); Elektrofäusten (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Corpuscarii Electro-Priests (5 Modelle)	6"	4+	3+	1	1	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (10 Modelle)	6"	4+	3+	2	2	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (15 Modelle)	6"	4+	3+	3	3	6	10+
Corpuscarii Electro-Priests (20 Modelle)	6"	4+	3+	4	4	6	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Elektrofäuste (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	12"	x3	6+	8+	-
Elektrofäuste (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (5+)

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, ELECTRO-PRIESTS, CORPUSCARI

SYDONIAN DRAGONS



Sydonian Dragons sind eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 15**) oder 6 Modellen (**Macht 30**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Sydonian Dragoon (1 Modell)	10"	3+	3+	1	1	6	7+
Sydonian Dragons (3 Modelle)	10"	3+	3+	3	3	6	7+
Sydonian Dragons (6 Modelle)	10"	3+	3+	6	6	6	7+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Phosphor-Serpenta	Schwer	18"	1	7+	9+	-
Radium-Jezzail	Schwer	30"	1	6+	8+	Scharfschütze
Taserlanze	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Radium-Jezzail; 1 Taserlanze.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie auch mit 1 Phosphor-Serpenta ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

FÄHIGKEITEN

Weihrauchwolke: Diese Einheit ist immer ein verdecktes Ziel.

Breitspektrum-Databindung: Addiere 1 zum Moralwert von <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, SYDONIAN DRAGONS

IRONSTRIDER BALLISTARII



6



Ironstrider Ballistarii sind eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 3 Modellen (**Macht 18**) oder 6 Modellen (**Macht 36**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ironstrider Ballistarius (1 Modell)	10"	3+	3+	1	1	6	8+
Ironstrider Ballistarii (3 Modelle)	10"	3+	3+	3	3	6	8+
Ironstrider Ballistarii (6 Modelle)	10"	3+	3+	6	6	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cognis-Zwillings-laserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Cognis-Zwillings-maschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Cognis-Zwillingsmaschinenkanone; 1 Cognis-Zwillingslaserkanone.

FÄHIGKEITEN

Breitspektrum-Databindung: Addiere 1 zum Moralwert von <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, IRONSTRIDER BALLISTARII

KASTELAN ROBOTS



Kastelan Robots sind eine Einheit, die aus 2 Modellen besteht. Sie kann aus 4 Modellen (**Macht 14**) oder 6 Modellen (**Macht 21**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Gepanzerten Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Kastelan Robots (2 Modelle)	8"	4+	4+	2	2	8	5+
Kastelan Robots (4 Modelle)	8"	4+	4+	4	4	8	5+
Kastelan Robots (6 Modelle)	8"	4+	4+	6	6	8	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Phosphorblaster	Schwer	36"	1	6+	8+	-
Hochdruck-Verbrenner	Schwer	12"	1	6+	9+	Inferno
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Kastelan-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	5+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
1 Schwerer Phosphorblaster; 1 Hochdruck-Verbrenner.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
2 Schwere Phosphorblaster; 1 Kastelan-Fäuste.

FÄHIGKEITEN

Schlachtprotokolle: Diese Einheit hat eine der unten aufgeführten Fähigkeiten, abhängig vom ihrem Kontingent in der Befehlsphase erteilten Befehl. Die Fähigkeit dauert bis zum Ende des Zuges an. Beachte, dass sich die Fähigkeit, die diese Einheit in diesem Zug hat, nicht ändert, auch wenn der Befehl des Kontingents sich im Anschluss ändert.

Vorrücken: Addiere 1 zu Schutzwürfen, die für diese Einheit abgelegt werden.

Gezieltes Feuer: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit wiederholen.

Angriff: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit wiederholen.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, CULT MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, KASTELAN ROBOTS

ONAGER DUNECRAWLER



8



Ein Onager Duncrawler ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
Vernichtungsstrahler; Gepanzerten Füßen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Onager Duncrawler	8"	5+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cognis-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Icarus-Waffenstation	Schwer	48"	2	10+	5+	Flak
Neutronenlaser	Schwer	48"	1	11+	3+	Titanenkiller
Schwerer Zwillings-Phosphorblaster	Schwer	36"	2	6+	8+	-
Vernichtungsstrahler	Schwer	36"	2	6+	6+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Vernichtungsstrahler kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Icarus-Waffenstation; 1 Neutronenlaser und 1 Cognis-Maschinengewehr; 1 Schwerer Zwillings-Phosphorblaster.
- Diese Einheit kann auch mit 1 Cognis-Maschinengewehr ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Emanatus-Kraftfeld: Addiere 1 zu Schutzwürfen für diese Einheit, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine andere befreundete <FABRIKWELT>-ONAGER-DUNECRAWLER-Einheit befindet.

Breitspektrum-Databindung: Addiere 1 zum Moralwert von <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, ONAGER DUNECRAWLER

SKORPIUS DUNERIDER



Ein Skorpius Dunerider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Cognis-Maschinengewehren; Cognis-Zwillingsmaschinengewehr; Gepanzertem Rumpf.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cognis-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Cognis-Zwillingsmaschinengewehr	Schwer	36"	2	8+	10+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

FÄHIGKEITEN

Breitspektrum-Databindung: Addiere 1 zum Moralwert von <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann 10 SECUTARII-INFANTERIE- oder <FABRIKWELT>-INFANTERIE-Modelle transportieren. Sie kann keine BELISARIUS-CAWL-, KATAPHRON-BREACHER- oder KATAPHRON-DESTROYER-Einheiten transportieren.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, SKORPIUS DUNERIDER

SKORPIUS DISINTEGRATOR



8



Ein Skorpius Disintegrator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
3 Cognis-Maschinengewehren; Disruptor-Raketenwerfer; Ferrumitkanone; Gepanzertem Rumpf.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Belleros-Energiekanone	Schwer	48"	2	6+	7+	Sperrfeuer
Cognis-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Disruptor-Raketenwerfer	Schwer	36"	1	7+	8+	-
Ferrumitkanone	Schwer	48"	1	6+	5+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Ferrumitkanone kann diese Einheit mit 1 Belleros-Energiekanone ausgerüstet sein (Macht +1).

FÄHIGKEITEN

Breitspektrum-Databindung: Addiere 1 zum Moralwert von <FABRIKWELT>-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, SKORPIUS DISINTEGRATOR