

# PROSECUTORS



4



Prosecutors sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 7). Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Prosecutors (5 Modelle)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Prosecutors (10 Modelle)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

**Psionische Abscheulichkeit:** Diese Einheit kann nicht das Ziel von Kommandooptionen, die Psikräfte sind, oder von Waffen mit der Fähigkeit *Hexenfeuer* sein oder von ihnen betroffen werden.

**PSIONIKER**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit können nicht ausgewählt werden, um Psikräfte zu manifestieren.

**Verfolgungsprotokolle:** Diese Einheit erleidet keine Abzüge für Attacken mit Fernkampfwaffen, die verdeckte **PSIONIKER**-Einheiten als Ziel haben.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PROSECUTORS

# VIGILATORS



3



Vigilators sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 6). Sie ist ausgerüstet mit: Scharfrichter-Großschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Vigilators (5 Modelle)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Vigilators (10 Modelle)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Scharfrichter-Großschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Psionische Abscheulichkeit:** Diese Einheit kann nicht das Ziel von Kommandooptionen, die Psikräfte sind, oder von Waffen mit der Fähigkeit *Hexenfeuer* sein oder von ihnen betroffen werden.

**PSIONIKER**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit können nicht ausgewählt werden, um Psikräfte zu manifestieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, VIGILATORS

# WITCHSEEKERS



4



Witchseekers sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (Macht 8). Sie ist ausgerüstet mit: Witchseeker-Flammenwerfern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Witchseekers (5 Modelle)</b>	7"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Witchseekers (10 Modelle)</b>	7"	3+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Witchseeker-Flammenwerfer	Handfeuerwaffe	8"	x2	7+	10+	Inferno
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

**Psionische Abscheulichkeit:** Diese Einheit kann nicht das Ziel von Kommandooptionen, die Psikräfte sind, oder von Waffen mit der Fähigkeit *Hexenfeuer* sein oder von ihnen betroffen werden. **PSIONIKER**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit können nicht ausgewählt werden, um Psikräfte zu manifestieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, WITCHSEEKERS

# NULL-MAIDEN RHINO



5



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

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

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

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **SISTERS-OF-SILENCE-INFANTERIE**-Modelle transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA TELEPATHICA, SISTERS OF SILENCE

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO, NULL-MAIDEN RHINO

# VINDICARE ASSASSIN



6



Ein Vindicare Assassin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Exituswaffen (Fernkampf); Exituswaffen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vindicare Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Exituswaffen (Fernkampf)	Schwer	72"	1	5+	8+	Scharfschütze
Exituswaffen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Unabhängiger Agent:** Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

**Treffsicherheit:** Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

**FRAKTION:** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VINDICARE ASSASSIN



# CALLIDUS ASSASSIN



Ein Callidus Assassin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Neuralschredder; Phasenschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Callidus Assassin	7"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Neuralschredder	Handfeuerwaffe	9"	Träger	6+	9+	Inferno
Phasenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Unabhängiger Agent:** Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

**Polymorphin:** Wenn diese Einheit die Fähigkeit *Schocktruppen* einsetzt, kannst du sie irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als W6+3 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, anstelle von 9 Zoll.

**Völliges Durcheinander:** Wenn deine Armee mindestens einen **CALLIDUS ASSASSIN** enthält, ermittelt dein Gegner während des ersten Zugs eine Kommandooptionskarte weniger, als er normalerweise ermitteln würde.

**FRAKTION:** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CALLIDUS ASSASSIN

# EVERSOR ASSASSIN



Ein Eversor Assassin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Eliminatorpistole; Neurotoxinkralle & Energieschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Eversor Assassin	10"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eliminatorpistole	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	10+	-
Neurotoxinkralle & Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Bio-Explosion:** In der Schadensphase muss Schaden für Einheiten mit dieser Fähigkeit abgehandelt werden, bevor Schaden für andere Einheiten abgehandelt wird (inklusive **SUPERSCHWERER** Einheiten). Wenn diese Einheit zerstört wird, wirf, bevor du sie vom Schlachtfeld entfernst, einen W12 für jede andere **LEICHTE** Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit; lege bei 9+ der Einheit, für die gewürfelt wurde, einen Explosionsmarker an.

**Unabhängiger Agent:** Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EVERSOR ASSASSIN

# CULEXUS ASSASSIN



Ein Culexus Assassin ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Animus Speculum; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Culexus Assassin</b>	7"	2+	2+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Animus Speculum	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	11+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Unabhängiger Agent:** Diese Einheit kann kein **KRIEGSHERR** sein.

**Psionische Abscheulichkeit:** Diese Einheit kann nicht das Ziel von Kommandooptionen, die Psikräfte sind, oder von Waffen mit der Fähigkeit *Hexenfeuer* sein oder von ihnen betroffen werden. **PSIONIKER**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit können nicht ausgewählt werden, um Psikräfte zu manifestieren.

**Psi-Assassine:** Diese Einheit erleidet keine Abzüge für Attacken mit Fernkampfswaffen, die verdeckte **PSIONIKER**-Einheiten als Ziel haben.

**FRAKTION:** IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CULEXUS ASSASSIN





## DIE HAND DES IMPERATORS

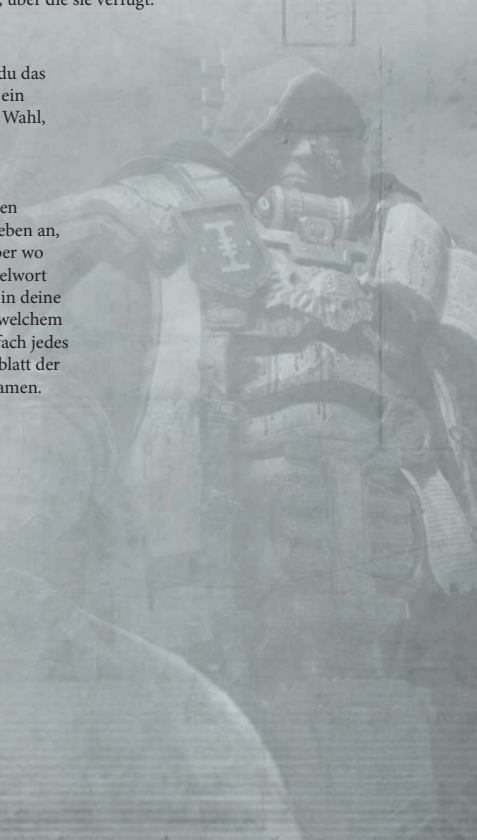
Diese Datenblätter ermöglichen dir, Apocalypse-Schlachten mit deinen Miniaturen der Inquisition auszutragen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der beschriebenen Einheit sowie jedwede Ausrüstung und besondere Fähigkeiten, über die sie verfügt.

### SCHLÜSSELWÖRTER

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

#### **<ORDO>**

Alle Angehörigen der Inquisition gehören einem Ordo an. Manche Datenblätter geben an, zu welchem Ordo die Einheit gehört, aber wo das nicht der Fall ist, hat sie das Schlüsselwort **<ORDO>**. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, musst du festlegen, welchem Ordo sie angehört. Du ersetzt dann einfach jedes **<ORDO>**-Schlüsselwort auf dem Datenblatt der Einheit durch den von dir gewählten Namen.



# INQUISITOR GREYFAX



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Inquisitor Greyfax	6"	3+	3+	1	1	8	6+

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

## FÄHIGKEITEN

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Unzweifelhaft weise:** Befreundete **IMPERIUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR, GREYFAX

# INQUISITOR EISENHORN



Inquisitor Eisenhorn ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Barbarisater. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	1	1	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Barbarisater	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	7+	-

## FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Unzweifelhaft weise:** Befreundete **IMPERIUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Malus Codicium:** Enthält das Kontingent dieser Einheit mindestens eine **DAEMONHOST**-Einheit, so verliert diese Einheit die Fähigkeit *Unzweifelhaft weise*. Nachdem diese Einheit zum ersten Mal auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, kannst du eine befreundete **DAEMONHOST**-Einheit aus dem Kontingent dieser Einheit wählen; addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken der gewählten **DAEMONHOST**-Einheit, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR, EISENHORN

# INQUISITOR KARAMAZOV



Inquisitor Karamazov ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Multimelter; Stampfenden Füßen des Throns des Richters. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Inquisitor Karamazov</b>	<b>5"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>6+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafter Multimelter	Schwer	30"	1	10+	4+	-
Stampfende Füße des Throns des Richters	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

### Terrortruppen

**Unzweifelhaft weise:** Befreundete **IMPERIUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HERETICUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR, KARAMAZOV

# INQUISITOR COTEAZ



Inquisitor Coteaz ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Nemesis-Dämonenhammer. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Inquisitor Coteaz	6"	3+	3+	1	1	8	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafter Nemesis- Dämonenhammer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Spionage-Netzwerk:** Solange sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, ist die Anzahl der Kommandooptionskarten, die du auf der Hand haben kannst, um 1 erhöht.

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Unzweifelhaft weise:** Befreundete **IMPERIUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, ORDO MALLEUS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR, COTEAZ



# INQUISITOR



4



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Inquisitor	6"	3+	3+	1	1	7	8+

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

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Psioniker sein (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Psioniker ist, hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PSIONIKER**
- Wenn diese Einheit das Schlüsselwort **ORDO MALLEUS** hat, kann sie eine Terminorrüstung haben (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Terminorrüstung hat:
  - hat sie einen Bewegungswert von 5 Zoll
  - hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 4+
  - hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**

## FÄHIGKEITEN

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Unzweifelhaft weise:** Befreundete **IMPERIUM**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR

# ACOLYTES



Acolytes sind eine Einheit, die aus 6 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Pistolen; Kettenschwertern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Acolytes (6 Modelle)</b>	<b>6"</b>	<b>4+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>10+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Hochenergie-Lasergewehre	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Pistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Kettenschwertern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): Bolter und Handwaffen; Hochenergie-Lasergewehre und Handwaffen; Sturmbolter und Handwaffen.

## FÄHIGKEITEN

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Treuer Diener:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **<ORDO>-INQUISITOR**-Einheit auswählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der gewählten Einheit und lege sie dieser Einheit an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, ACOLYTES

# DAEMONHOST



Ein Daemonhost ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Unheiligem Blick; Warpgriff.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Daemonhost	6"	4+	4+	1	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Unheiliger Blick	Handfeuerwaffe	12"	1	8+	8+	-
Warpgriff	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Dämonische Macht:** Wenn du das Kontingent dieser Einheit auswählst, um seinen Befehl auszuführen, aber bevor Einheiten dieses Kontingents in dieser Phase eine Aktion ausführen (außer freie Aktionen), wirf einen W3 und wende das Ergebnis aus der folgenden Tabelle an:

W3	DÄMONISCHE MACHT
1	<b>Dämonische Schnelligkeit:</b> Bis zum Ende des Zuges hat diese Einheit einen Bewegungswert von 12 Zoll und das Schlüsselwort <b>FLIEGEN</b> .
2	<b>Wirtskörper flicken:</b> Entferne einen kleinen Explosionsmarker von dieser Einheit.
3	<b>Energiestrom:</b> Addiere bis zum Ende des Zuges 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, DAEMON, DAEMONHOST

# JOKAERO WEAPONSMITH



Ein Jokaero Weaponsmith ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Digitalwaffen (Fernkampf); Digitalwaffen (Nahkampf).

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Jokaero Weaponsmith	6"	6+	4+	1	1	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Digitalwaffen (Fernkampf)	Schwer	24"	1	6+	9+	-
Digitalwaffen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

## FÄHIGKEITEN

**Autorität der Inquisition:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Unglaublicher Erfindungsreichtum:** Wähle, nachdem diese Einheit eine Bewegungsaktion ausgeführt hat, eine befreundete **<ORDO>**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit und wirf einen W3. Wende bis zum Ende des Zuges das Ergebnis aus der folgenden Tabelle auf die gewählte Einheit an:

W3	UNGLAUBLICHE ERFINDUNG
1	<b>Verbessertes Zielen:</b> Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen.
2	<b>Verbesserte Penetration:</b> Du kannst Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen.
3	<b>Das volle Programm:</b> Du kannst Treffer- und Verwundungswürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, JOKAERO, INQUISITION, **<ORDO>**

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, JOKAERO WEAPONSMITH



# INQUISITORIAL RETINUE



3



Ein Inquisitorial Retinue ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 5**). Sie kann Jokaero-Weaponsmith-Modelle statt anderer Modelle enthalten (**Macht +1** pro Modell). Sie kann Daemonhost-Modelle statt anderer Modelle enthalten (**Macht +1** pro Modell). Sie ist ausgerüstet mit: Pistolen; Kettenschwerter.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Inquisitorial Retinue (5 Modelle)</b>	6"	4+	4+	1	1	5	10+
<b>Inquisitorial Retinue (10 Modelle)</b>	6"	4+	4+	2	2	5	10+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Digitalwaffen (Fernkampf)	Schwer	24"	1	6+	9+	-
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Hochenergie-Lasergewehre	Handfeuerwaffe	18"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Pistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	8+	10+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Unheiliger Blick	Handfeuerwaffe	12"	1	8+	8+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit mindestens ein Jokaero-Weaponsmith-Modell enthält, muss sie auch mit 1 Digitalwaffen (Fernkampf) für jedes Jokaero-Weaponsmith-Modell ausgerüstet sein.
- Wenn diese Einheit mindestens ein Daemonhost-Modell enthält, muss sie auch mit 1 Unheiligen Blick für jedes Daemonhost-Modell ausgerüstet sein.
- Statt mit Kettenschwertern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): Bolter und Handwaffen; Hochenergie-Lasergewehre und Handwaffen; Sturmbolter und Handwaffen.

## FÄHIGKEITEN

**Autorität der Inquisition:** Wenn diese Einheit keine Daemonhost-Modelle enthält, kann sie in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**FRAKTION:** IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, INQUISITORIAL RETINUE



# ELUCIDIAN STARSTRIDERS



Elucidian Starstriders sind eine Einheit, die aus 9 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Lasergewehren; Rotorkanone; Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Elucidian Starstriders (9 Modelle)</b>	<b>6"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>8+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Rotorkanone	Schwer	24"	2	6+	10+	-
Lasergewehre	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	10+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

**Handelsvollmacht:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Sanistasia Minst:** Zu Beginn der Aktionsphase kannst du einen Schadensmarker von dieser Einheit entfernen.

**Larsen van der Grauss:** Wiederhole Schutzwürfe von 1 für diese Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ELUCIDIAN STARSTRIDERS, ASTRA CARTOGRAPHICA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, ELUCIDIAN STARSTRIDERS

# ELUCIA VHANE



Elucia Vhane ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ererbter Pistole; Monomolekularem Gehstock-Rapier. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Elucia Vhane	6"	3+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erbte Pistole	Schwer	12"	1	7+	12+	Scharfschütze
Monomolekulares Gehstock-Rapier	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

**Handelsvollmacht:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Multispektraler Auspicator:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für befreundete **ELUCIDIAN-STARSTRIDERS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA, ELUCIDIAN STARSTRIDERS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ROGUE TRADER,  
ELUCIA VHANE

# JANUS DRAIK



Janus Draik ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Ererbter Pistole; Monomolekularem Rapier. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Janus Draik	6"	3+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Erbte Pistole	Schwer	12"	1	7+	12+	Scharfschütze
Monomolekulares Rapier	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

**Handelsvollmacht:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**Multispektraler Auspicator:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für diese Einheit.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ROGUE TRADER, JANUS DRAIK

# DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Draik's Blackstone Fortress Explorers sind eine Einheit, die aus 8 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Erforscher-Gewehren; Typ-I-Sturmkanone; Vindictor; Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Draik's Blackstone Fortress Explorers (8 Modelle)</b>	<b>6"</b>	<b>4+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>7+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Typ-I-Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Vindictor	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Erforscher-Gewehre	Handfeuerwaffe	36"	2	7+	9+	Scharfschütze
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER,  
 DRAIK'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS

# NEYAM SHAI MURAD



Neyam Shai Murad ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Unterhändlerpistolen (Fernkampf); Unterhändlerpistolen (Nahkampf). Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Neyam Shai Murad	6"	3+	4+	1	1	7	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Unterhändlerpistolen (Fernkampf)	Handfeuerwaffe	12"	x2	8+	10+	-
Unterhändlerpistolen (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	x2	8+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

**Handelsvollmacht:** Diese Einheit kann in jeden **TRANSPORTER** des **IMPERIUMS** einsteigen, auch wenn der fragliche Transporter normalerweise nur Modelle einer anderen Fraktion transportieren kann. Alle anderen Einschränkungen gelten wie üblich.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, ROGUE TRADER, NEYAM SHAI MURAD



# MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS



Murad's Blackstone Fortress Explorers sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vernichtungspistole; Gravstrahler; Handwaffen; Energieschwert. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Murad's Blackstone Fortress Explorers (4 Modelle)</b>	<b>7"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>7+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gravstrahler	Schwer	18"	1	9+	8+	Schnellfeuer
Vernichtungspistole	Handfeuerwaffe	12"	1	7+	10+	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	1	9+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	10+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ASTRA CARTOGRAPHICA  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, PSIONIKER,  
 MURAD'S BLACKSTONE FORTRESS EXPLORERS