

AEGIS DEFENCE LINE



4



Eine Aegis Defence Line ist eine Einheit, die aus 4 großen Schildsektion-Modellen und 4 kleinen Schildsektion-Modellen besteht. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie als ein Hindernis behandelt und gilt für sämtliche Regelbelange nicht mehr als Einheit.

STATIONÄRES VERTEIDIGUNGSNETZWERK

Wenn diese Einheit aufgestellt wird, muss jedes Modell so platziert werden, dass es sich in Kontakt mit mindestens einem weiteren Modell aus dieser Einheit befindet.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, AEGIS DEFENCE LINE

AEGIS DEFENCE LINE GUN EMPLACEMENT



2



Ein Aegis Defence Line Gun Emplacement ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Es ist ausgerüstet mit: Icarus-Laserkanone.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Aegis Defence Line Gun Emplacement	-	-	5+	-	1	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Laserkanone	Schwer	96"	1	10+	5+	Flak
Vierlings-Flak	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit einer Icarus-Laserkanone kann diese Einheit mit 1 Vierlings-Flak ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Aegis-Verteidigungslinie: Diese Einheit kann nur in einem Kontingent enthalten sein, das mindestens eine Aegis-Defence-Line-Einheit enthält, und belegt in dem Kontingent keine Auswahl. Wenn diese Einheit aufgestellt wird, muss sie innerhalb von 6 Zoll um eine Aegis Defence Line aus ihrem Kontingent aufgestellt werden; falls dies nicht möglich ist, gilt diese Einheit als zerstört.

Waffenstellungen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit befindet, muss diese Einheit, wenn sie eine Fernkampfaction durchführt, entweder die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen oder die nächste feindliche Einheit, die **FLIEGEN** kann; kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GUN EMPLACEMENT

IMPERIAL BASTION



8



Eine Imperial Bastion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 4 Schweren Boltern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Imperial Bastion	-	-	5+	-	4	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Laserkanone	Schwer	96"	1	10+	5+	Flak
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Vierlings-Flak	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Icarus-Laserkanone; 1 Vierlings-Flak.

FÄHIGKEITEN

Offen

Feuerluken: In jedem Zug kann nicht mehr als eine Einheit die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheit darf nicht mehr als 10 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit, wenn sie eine Fernkampffraktion durchführt, die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen. Waffen mit der Fähigkeit *Flak*, mit denen diese Einheit ausgerüstet ist, können stattdessen die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, die **FLIEGEN** kann. Kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 20 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, GEBÄUDE, TRANSPORTER, FAHRZEUG, IMPERIAL BASTION

IMPERIAL DEFENCE LINE



4



Eine Imperial Defence Line ist eine Einheit, die entweder aus 2 Grabensektion-Modellen und bis zu 4 Endsektion-Modellen oder aus 3 Verteidigungsstellung-Sektion-Modellen und bis zu 2 Endsektion-Modellen besteht. Nachdem diese Einheit aufgestellt wurde, wird sie als ein Hindernis behandelt und gilt für sämtliche Regelbelange nicht mehr als Einheit.

MAUER DER MÄRTYRER

Wenn diese Einheit aufgestellt wird, muss jedes Modell so aufgestellt werden, dass es sich in Kontakt mit mindestens einem weiteren **WALL-OF-MARTYRS**-Modell befindet.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL DEFENCE LINE

IMPERIAL BUNKER



5



Ein Imperial Bunker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Imperial Bunker	-	-	5+	-	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Laserkanone	Schwer	96"	1	10+	5+	Flak
Vierlings-Flak	Schwer	48"	2	8+	8+	Flak

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**):
1 Icarus-Laserkanone; 1 Vierlings-Flak.

FÄHIGKEITEN

Offen

Begrenzte Feuerluken: In jedem Zug kann nicht mehr als eine Einheit die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheit darf nicht mehr als 5 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit, wenn sie eine Fernkampfkation durchführt, entweder die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen oder die nächste feindliche Einheit, die **FLIEGEN** kann; kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, GEBÄUDE, TRANSPORTER, FAHRZEUG, WALL OF MARTYRS, IMPERIAL BUNKER

VENGEANCE WEAPON BATTERY



Eine Vengeance Weapon Battery ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht.
Sie ist ausgerüstet mit: Kampfgeschütz.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vengeance Weapon Battery	-	-	5+	-	2	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kampfgeschütz	Schwer	72"	1	6+	6+	-
Icarus-Vierlings- laserkanone	Schwer	96"	4	10+	5+	Flak
Vollstrecker- Sturmkanone	Schwer	24"	6	7+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Kampfgeschütz kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Icarus-Vierlingslaserkanone): 1 Icarus-Vierlingslaserkanone; 1 Vollstrecker-Sturmkanone.

FÄHIGKEITEN

Vollautomatisierte Waffen: Wenn diese Einheit eine Fernkampfaction durchführt, muss sie die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen. Waffen mit der Fähigkeit **Flak**, mit denen diese Einheit ausgerüstet ist, können stattdessen die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, die **FLIEGEN** kann. Kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GEBÄUDE, WALL OF MARTYRS,
VENGEANCE WEAPON BATTERY

FIRESTORM REDOUBT



9



Eine Firestorm Redoubt ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:
2 Kampfgeschützen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Firestorm Redoubt	-	-	5+	-	4	8	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Kampfgeschütz	Schwer	72"	1	6+	6+	-
Icarus-Vierlingslasermanone	Schwer	96"	4	10+	5+	Flak
Vollstrecker-Sturmanone	Schwer	24"	6	7+	10+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Kampfgeschütz kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Icarus-Vierlingslasermanone): 1 Icarus-Vierlingslasermanone; 1 Vollstrecker-Sturmanone.
- Statt mit 2 Kampfgeschützen kann diese Einheit mit zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +2** pro Icarus-Vierlingslasermanone): 1 Icarus-Vierlingslasermanone; 1 Vollstrecker-Sturmanone.

FÄHIGKEITEN

Offen

Feuerluken: In jedem Zug kann nicht mehr als eine Einheit die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheit darf nicht mehr als 10 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit, wenn sie eine Fernkampfkation durchführt, die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen. Waffen mit der Fähigkeit *Flak*, mit denen diese Einheit ausgerüstet ist, können stattdessen die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, die **FLIEGEN** kann. Kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 20 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, WALL OF MARTYRS, FIRESTORM REDOUBT

PLASMA OBLITERATOR



Ein Plasma Obliterator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Plasma-Obliterator.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Plasma Obliterator	-	-	5+	-	4	10	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Plasma-Obliterator	Schwer	72"	2	6+	6+	-

FÄHIGKEITEN

Offen

Feuerluken: In jedem Zug kann nicht mehr als eine Einheit die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheit darf nicht mehr als 10 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, wenn sie eine Fernkampfkraft durchführt; kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 20 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, PLASMA OBLITERATOR

MACRO-CANNON AQUILA STRONGPOINT



15



Ein Macro-cannon Aquila Strongpoint ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Aquila-Makrokanone.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Macro-cannon Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Aquila-Makrokanone	Schwer	180"	4	4+	4+	Titanenkiller
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu 4 Schweren Boltern ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Offen

Umfangreiche Feuerluken: In jedem Zug können nicht mehr als zwei Einheiten die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheiten dürfen insgesamt nicht mehr als 15 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, wenn sie eine Fernkampfkation durchführt; kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 30 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, MACRO-CANNON

VORTEX MISSILE AQUILA STRONGPOINT



17



Ein Vortex Missile Aquila Strongpoint ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Warpfeldraketenbatterie.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Vortex Missile Aquila Strongpoint	-	-	5+	-	6	10	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Warpfeldraketenbatterie	Schwer	180"	6	3+	3+	Sperrfeuer, Titanenkiller

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann auch mit bis zu 4 Schweren Boltern ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

FÄHIGKEITEN

Offen

Umfangreiche Feuerluken: In jedem Zug können nicht mehr als zwei Einheiten die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheiten dürfen insgesamt nicht mehr als 15 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, wenn sie eine Fernkampfkation durchführt; kommen dafür mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 30 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, WALL OF MARTYRS, AQUILA STRONGPOINT, VORTEX MISSILE

VOID SHIELD GENERATOR



Ein Void Shield Generator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Void Shield Generator	-	-	-	-	3	10	8+

FÄHIGKEITEN

Projizierte Deflektorschirme: Verbessere den Rüstungswurf-Wert befreundeter Einheiten um 1 (bis zu einem bestmöglichen Wert von 3+), solange sie sich vollständig innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit befinden.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, GEBÄUDE, VOID SHIELD GENERATOR

SKYSHIELD LANDING PAD



Ein Skyshield Landing Pad ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Skyshield Landing Pad	-	-	-	-	4	8	8+

FÄHIGKEITEN

Himmelsschild-Landeplattform: Zu Beginn der Schadensphase kannst du einen Explosionsmarker von einer befreundeten **FLUGZEUG**-Einheit entfernen, die sich auf dieser Einheit befindet. Kleine Explosionsmarker müssen vor großen Explosionsmarkern entfernt werden.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, SKYSHIELD LANDING PAD

FORTRESS OF REDEMPTION



17



Eine Fortress of Redemption ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Redemption-Raketensilo; Icarus-Zwillingslaserkanone.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Fortress of Redemption	-	-	5+	-	6	10	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Zwillingslaserkanone	Schwer	96"	2	10+	5+	Flak
Redemption-Raketensilo	Schwer	96"	4	5+	6+	Sperrfeuer
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann zusätzlich mit bis zu 4 Schweren Boltern ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe).

FÄHIGKEITEN

Offen

Umfangreiche Feuerluken: In jedem Zug können nicht mehr als zwei Einheiten die Fähigkeit *Offen* dieser Einheit nutzen, und jene Einheiten dürfen insgesamt nicht mehr als 15 Modelle enthalten.

Automatisierte Waffen: Wenn sich keine befreundete **INFANTERIE**-Einheit in dieser Einheit befindet, muss diese Einheit die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, wenn sie eine Fernkampfkation ausführt. Waffen, mit denen diese Einheit ausgerüstet ist und die die Fähigkeit Flak haben, können stattdessen die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen, die **FLIEGEN** kann. Kommen mehrere Einheiten infrage, wähle eine dieser Einheiten als Ziel.

TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 30 **INFANTERIE**-Modelle transportieren.

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SUPERSCHWER, GEBÄUDE, FAHRZEUG, TRANSPORTER, FORTRESS OF REDEMPTION

SPINDLE DRONES



4



Spindle Drones sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Drohnen-Impulsen; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Spindle Drones (4 Modelle)	6"	3+	3+	2	2	8	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Drohnen-Impulse	Handfeuerwaffe	18"	Träger	8+	10+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

FÄHIGKEITEN

Gefahrenstufe steigt: Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken dieser Einheit, wenn ihr mindestens ein Explosionsmarker anliegt.

FRAKTION: SCHWARZSTEIN-KONSTRUKT, FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANTERIE, SPINDLE DRONES

AMBULL



5



Ein Ambull ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Enormen Klauen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ambull	6"	3+	6+	1	2	4	7+

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

FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

FRAKTION: FRAKTIONSLOS

SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, MONSTER, AMBULL