

AGENTEN DES IMPERIUMS

Auf den folgenden Seiten findest du verschiedene Regeln zur Benutzung mit Agenten des Imperiums. Mittels dieser Regeln kannst du Agenten des Imperiums in Kontingenten ihrer eigenen Fraktion oder in Kontingenten gemeinsam mit anderen IMPERIUM-Einheiten einsetzen.

SCHLÜSSELWÖRTER

In diesem Dokument wirst du das Schlüsselwort <ORDO> sehen. Wenn du eine Einheit mit diesem Schlüsselwort in deine Armee aufnimmst, musst du entscheiden, welchem Ordo sie angehört, und dann jedes Vorkommen des Schlüsselworts <ORDO> auf ihrem Datenblatt durch den Namen des gewählten Ordos ersetzen. Die verfügbaren Ordos sind: **ORDO HAERETICUS**, **ORDO MALLEUS**, **ORDO XENOS** und **ORDO MINORIS**.

Nimmst du beispielsweise eine Einheit **AKOLYTHEN** in deine Armee auf und entscheidest du, dass sie dem Ordo Haereticus angehören soll, so wird ihr Schlüsselwort <ORDO> zu **ORDO HAERETICUS** und der erste Satz ihrer Fähigkeit *Treuer Diener* lautet dann: „Wenn ein befreundetes **ORDO-HAERETICUS-INQUISITOR**-Modell innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke gegen sich mindestens einen Lebenspunkt verlieren würde, kann diese Einheit versuchen, jene Attacke abzufangen.“

FÄHIGKEITEN

Auf dem Datenblatt jeder Einheit stehen die Fähigkeiten, die jene Einheit hat. Manche Fähigkeiten erscheinen auf den Datenblättern mehrerer Einheiten, weshalb auf den Datenblättern nur namentlich darauf verwiesen wird. Diese Fähigkeiten sind im Folgenden beschrieben.

AGENT DES IMPERIUMS

Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, kannst du in jedes Patrouille-, Enterpatrouille-, Bataillon-, Brigade- oder „Archen des Omens“-Kontingent des IMPERIUMS deiner Armee bis zu eine **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit (ausgenommen **GEFALLENE-ENGEL**-Einheiten) aufnehmen, ohne dass diese in ihrem Kontingent eine Schlachtfeldrollenauswahl belegt. Die Aufnahme einer **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit in ein Kontingent verhindert nicht, dass andere Einheiten des Kontingents von Kontingentsfähigkeiten profitieren (z. B. Ordenstaktiken) und verhindert auch nicht, dass andere Einheiten deiner Armee von Fähigkeiten profitieren, die erfordern, dass jedes Modell deiner Armee jene Fähigkeit hat (z. B. Kampfdoktrinen). Eine **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit, die auf diese Weise in ein Patrouille-, Enterpatrouille-, Bataillon-, Brigade- oder „Archen des Omens“-Kontingent aufgenommen wird, wird in Hinblick auf alle Regeln ignoriert, die verlangen, dass alle Einheiten jenes Kontingents mindestens ein Fraktionsschlüsselwort gemeinsam haben müssen (z. B. im ausgewogenen Spiel), und wird auch ignoriert, wenn deine Armeefraktion ermittelt wird.

Eine **AGENT-DES-IMPERIUMS**-Einheit kann nie Teil eines **ROTTENBRÜDER**-Kontingents sein.

UNABHÄNGIGER AGENT

Einheiten mit dem Schlüsselwort **OFFICIO ASSASSINORUM** erhalten die folgenden Fähigkeiten:

- Diese Einheit kann nie eine Begabung des Kriegsherrn haben.
- Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit verborgen aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist.

AUTORITÄT DER INQUISITION

INFANTERIE-Einheiten mit dieser Fähigkeit können in jedes **TRANSPORTER**-Modell des IMPERIUMS einsteigen, auch wenn jenes Modell dies normalerweise nur Modellen mit anderen Fraktionsschlüsselwörtern gestattet. Alle anderen Einschränkungen gelten weiterhin (z. B. können **TERMINATOR**-Modelle weiterhin nur in **TRANSPORTER** einsteigen, die dies **TERMINATOR**-Modellen gestatten).

Ist deine Armee in Schlachtordnung, kann jedes **INQUISITION**-Kontingent (d. h. jedes Kontingent, das ausschließlich **INQUISITION**-Einheiten enthält) nicht mehr als eine **INQUISITOR**-Einheit enthalten.

UNZWEIFELHAFT WEISE (AURA)

Solange sich eine befreundete **IMPERIUM**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, können die Modelle jener Einheit den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen.

BEUTE

Einheiten mit dem Schlüsselwort **ORDO MALLEUS**, **ORDO HAERETICUS**, **ORDO XENOS** oder **ORDO MINORIS** erhalten die entsprechende der folgenden Fähigkeiten:

- **ORDO MALLEUS**: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **CHAOS**- oder **DÄMON**-Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen und kannst den Verwundungswurf wiederholen.
- **ORDO HAERETICUS**: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **CHAOS**- oder **PSIONIKER**-Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen und kannst den Verwundungswurf wiederholen.
- **ORDO XENOS**: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine Einheit, die keine **CHAOS**-, **IMPERIUM**- oder **FRAKTIONSLOSE** Einheit ist, kannst du den Trefferwurf wiederholen und kannst den Verwundungswurf wiederholen.
- **ORDO MINORIS**: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen und kannst den Verwundungswurf wiederholen.



CALLIDUS-ASSASSINE

5 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Callidus-Assassine	7"	2+	2+	4	4	5	5	9	6+

Ein Callidus-Assassine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Neuralschredder; Phasenschwert; Giftklingen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Neuralschredder	9"	Sturm 1	*	*	*	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Verwundungswurf aus, wenn ein Treffer erzielt wird. Wirf stattdessen 3W6; ist das Ergebnis größer oder gleich dem höchsten Moralwert der Zieleinheit, erleidet sie W3 tödliche Verwundungen.
Giftklingen	Nahkampf	Nahkampf	2	-1	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus. Attacken mit dieser Waffe verwunden auf 3+, es sei denn, das Ziel ist eine FAHRZEUG-Einheit.
Phasenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	2	Gegen Attacken mit dieser Waffe können keine Rettungswürfe ausgeführt werden.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Unabhängiger Agent (Seite 1)

Blitzschnelle Reflexe: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Polymorphin: Bei der Aufstellung kannst du dieses Modell mit Tarnidentität aufstellen, statt es auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann es seine wahre Gestalt offenbaren – stelle es beliebig auf dem Schlachtfeld auf, wo es weiter als W6+3 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist. Würfelst du beispielsweise eine 4, kannst du das Modell beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo es weiter als 7 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist.

Zuschlagen und verschwinden: Dieses Modell kann in einem Zug, in dem es sich zurückgezogen hat, schießen und angreifen.

Völliges Durcheinander: Wenn du mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit in deiner Armee hast, wirf in der ersten Schlachtrunde jedes Mal einen W6, wenn dein Gegner Befehlspunkte (BP) für den Einsatz einer Gefechtsoption ausgibt. Bei 4+ muss er einen zusätzlichen BP für jene Gefechtsoption ausgeben oder sie hat keinen Effekt (und die bereits ausgegebenen BP sind verloren). Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf Gefechtsoptionen, die vor Beginn der Schlacht eingesetzt werden.

FRAKTION: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CALLIDUS-ASSASSINE



CULEXUS-ASSASSINE

5 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Culexus-Assassine	7"	2+	2+	4	4	5	4	9	6+

Ein Culexus-Assassine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Animus Speculum; Anti-Psi-Granaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Animus Speculum	18"	Sturm W3	5	-4	1	Solange sich mindestens eine feindliche PSIONIKER -Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Träger befindet, ist der Typ dieser Waffe Sturm W6.
Anti-Psi-Granaten	6"	Granate W3	2	0	1	Explosiv. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine PSIONIKER - oder DÄMON -Einheit abhandelst, verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 tödliche Verwundung beim Ziel und die Attackenabfolge endet.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Unabhängiger Agent (Seite 1)

Blitzschnelle Reflexe: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Abscheulichkeit: Dieses Modell kann nie Ziel einer Psikraft sein und ist auf keine Weise von Psikräften betroffen. Jede **PSIONIKER**-Einheit innerhalb von 18 Zoll um mindestens einen **CULEXUS-ASSASSINEN** muss von jedem ihrer Psitests und Psibanntests 2 abziehen.

Etherium: Wenn du eine Attacke gegen dieses Modell abhandelst, wird das attackierende Modell behandelt, als hätte es Kampfgeschick 6+ und Ballistische Fertigkeit 6+.

Lebensentzug: Wenn du eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieses Modells abhandelst, kann dagegen kein Dämonischer Rettungswurf und kein anderer Schutzwurf ausgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um einen Rettungswurf.

Psi-Assassine: Bei der Wahl eines Ziels für Fernkampfwaffen, mit denen dieses Modell attackiert, kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren, sofern du als Ziel eine **PSIONIKER-CHARAKTERMODELL**-Einheit wählst. Außerdem kann dieses Modell in derselben Phase mit seinem Animus Speculum und seinen Anti-Psi-Granaten schießen.

FRAKTION: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, CULEXUS-ASSASSINE



EVERSOR-ASSASSINE

5 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Eversor-Assassine	7"	2+	2+	4	4	6	6	9	6+

Ein Eversor-Assassine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Eliminator-Pistole; Neurotoxinkralle; Energieschwert; Melterbomben.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Eliminator-Pistole	12"	Pistole 4	4	-1	1	Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit dieser Waffe gegen INFANTERIE -Einheiten wiederholen.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Neurotoxinkralle	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	1	Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit dieser Waffe wiederholen.
Melterbomben	4"	Granate 1	8	-4	W6	Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit dieser Waffe gegen FAHRZEUG -Einheiten wiederholen.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Unabhängiger Agent (Seite 1)

Blitzschnelle Reflexe: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Bio-Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei 4+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

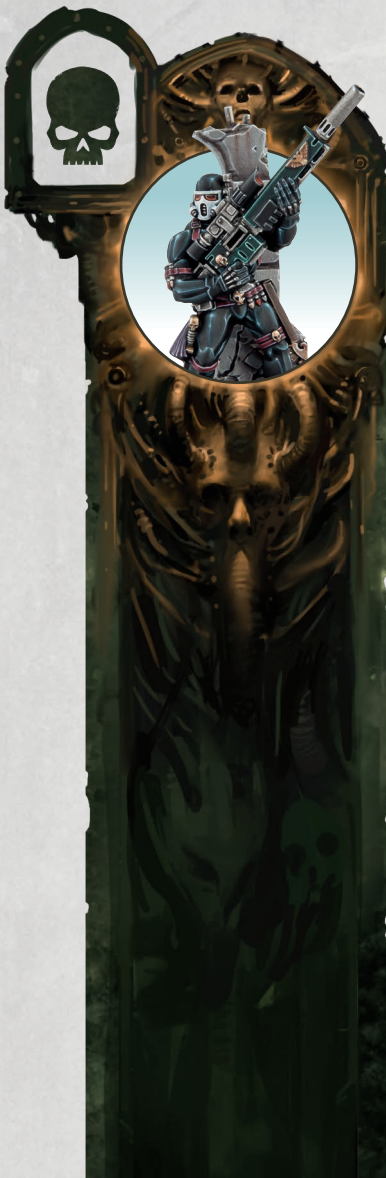
Sensorsystem: Jedes Mal, wenn sich eine feindliche Einheit innerhalb von 1 Zoll um dieses Modell zurückzieht, kann dieses Modell sofort wie in seiner Fernkampfphase schießen. Diese Attacken müssen die sich zurückziehende Einheit zum Ziel haben.

Adrenoxin: Wenn du für dieses Modell einen Angriffswurf ausführst, wirf 3W6 statt 2W6. Addiere außerdem 2 auf den Attackenwert dieses Modells, wenn es in diesem Zug angegriffen oder eine Heroische Intervention ausgeführt hat.

Mörderische Tobsucht: Jedes Mal, wenn ein Modell einer feindlichen Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieses Modells zerstört wird, kannst du sofort eine weitere Attacke mit einer Nahkampfwaffe, mit der dieses Modell ausgerüstet ist, gegen dieselbe Einheit ausführen. Diese Zusatzattacken können keine weiteren Attacken erzeugen. Außerdem ordnet sich dieses Modell bis zu 6 Zoll weit neu statt bis zu 3 Zoll.

FRAKTION: **IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTEN DES IMPERIUMS**

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EVERSOR-ASSASSINE**



VINDICARE-ASSASSINE

5 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Vindicare-Assassine	7"	2+	2+	4	4	5	5	9	6+

Ein Vindicare-Assassine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Exituspistole; Exitusgewehr; Tarnwolkengranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Exitusgewehr	72"	Schwer 1	5	-3	W3	Gegen Attacken mit dieser Waffe können keine Rettungswürfe ausgeführt werden. Attacken mit dieser Waffe verwunden INFANTERIE -Einheiten bei 2+.
Exituspistole	12"	Pistole 1	4	-3	W3	Gegen Attacken mit dieser Waffe können keine Rettungswürfe ausgeführt werden. Attacken mit dieser Waffe verwunden INFANTERIE -Einheiten bei 2+.
Tarnwolkengranaten	12"	Granate W6	*	*	*	Diese Waffe verursacht keinen Schaden (führe keine Verwundungswürfe aus). Wird eine Einheit mindestens einmal von Tarnwolkengranaten getroffen, ziehe bis zum Ende des Zuges 1 von allen Trefferwürfen für Attacken jener Einheit ab.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Unabhängiger Agent (Seite 1)

Blitzschnelle Reflexe: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Treffsicherheit: Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren. Ändere außerdem bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit einer Exituspistole oder einem Exitusgewehr den Schadenswert für jene Attacke zu W6.

Makelloser Schütze: Wenn sich dieses Modell in diesem Zug nicht bewegt hat, treffen Attacken mit Fernkampfaffen dieses Modells immer bei 2+ (es werden immer noch Trefferwürfe von 6 benötigt, wenn es Abwehrfeuer gibt).

Kopfschuss: Wenn ein Modell einer feindlichen Einheit, nachdem du eine Attacke mit Exituspistole oder Exitusgewehr dieses Modells abgehandelt hast, durch jene Attacke mindestens einen Lebenspunkt verloren hat, aber nicht zerstört wurde, wirf einen W6: Bei 3+ erleidet jenes Modell 1 tödliche Verwundung. Wird es dadurch nicht zerstört, kannst du einen weiteren W6 werfen. Dieses Mal erleidet es bei 4+ 1 tödliche Verwundung. Wirf weiter einen W6 und erhöhe jedes Mal das benötigte Ergebnis um 1, bis das Modell in der feindlichen Einheit zerstört wird oder der Würfelwurf misslingt.

Visormaske: Wenn du Attacken mit Fernkampfaffen dieses Modells abhandelst, profitiert das Ziel nicht von leichter Deckung.

Tarnanzug: Wenn du eine Attacke mit einer Fernkampfaffe gegen dieses Modell abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab. Ziehe stattdessen 2 vom Trefferwurf ab, wenn es sich auf oder in einem Geländestück befindet.

FRAKTION: IMPERIUM, OFFICIO ASSASSINORUM, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VINDICARE-ASSASSINE



Kyria Draxus ist eine kühne, engagierte Inquisitorin des Ordo Xenos und spezialisiert auf die Jagd auf Necrons. Als Radikale akzeptiert sie, dass es notwendig sein kann, mit manchen Xenos-Spezies zusammenzuarbeiten, um das Imperium zu beschützen. Von den Aeldari hat sie viel über die Necrons erfahren, und ihre psionischen Fähigkeiten hat sie sowohl unter menschlicher als auch Xenos-Anleitung geschärft.

GROSSINQUISITORIN KYRIA DRAXUS

4 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Großinquisitorin Kyria Draxus	6"	2+	3+	3	3	5	4	9	3+

Großinquisitorin Kyria Draxus ist ausgerüstet mit: Kummersänger; Energiefaust. Deine Armee kann nicht mehr als ein **KYRIA-DRAXUS**-Modell enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Kummersänger	18"	Sturm 2	4	0	2	Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke mit dieser Waffe hat jene Attacke Durchschlag -3.
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	2	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Refraktorfeld: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Shang: Wenn dieses Modell die Psikraft *Schmetterschlag* manifestiert, kannst du als Ziel statt der nächsten feindlichen Einheit eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um dieses Modell wählen, die für es sichtbar ist.

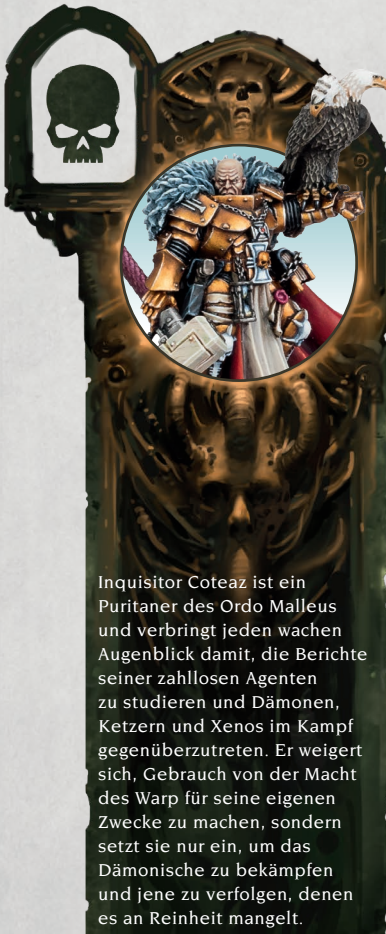
Paralysegranaten: Wenn dieses Modell in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, kannst du zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell wählen. Bis zum Ende jener Phase kann jene feindliche Einheit erst zum Kämpfen gewählt werden, wenn alle anderen Einheiten, die kämpfen können, gekämpft haben.

PSIONIKER

Dieses Modell kann in deiner Psiphase eine Psikraft zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt *Schmetterschlag* und eine Psikraft aus der Disziplin Telethesie (Seite 16).

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKER, INQUISITOR, KYRIA DRAXUS



Inquisitor Coteaz ist ein Puritaner des Ordo Malleus und verbringt jeden wachen Augenblick damit, die Berichte seiner zahllosen Agenten zu studieren und Dämonen, Ketzern und Xenos im Kampf gegenüberzutreten. Er weigert sich, Gebrauch von der Macht des Warp für seine eigenen Zwecke zu machen, sondern setzt sie nur ein, um das Dämonische zu bekämpfen und jene zu verfolgen, denen es an Reinheit mangelt.

INQUISITOR COTEAZ

4 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Inquisitor Coteaz	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	2+

Inquisitor Coteaz ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Psitech-Adler; Meisterhaftem Nemesis-Dämonenhammer. Deine Armee kann nicht mehr als ein **COTEAZ**-Modell enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Psitech-Adler	24"	Sturm W6	4	0	1	-
Meisterhafter Nemesis-Dämonenhammer	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	3	-

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Refraktorfeld: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Spionagenetz: Wenn eine feindliche Einheit als Verstärkung auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kannst du eine befreundete **ORDO-MALLEUS**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählen. Die gewählte Einheit kann wie in deiner Fernkampfphase auf jene feindliche Einheit schießen. Außerdem kann dieses Modell einmal pro Schlacht, wenn dein Gegner eine Gefechtsoption einsetzt, sein Spionagenetz einsetzen. Wenn es das tut, muss dein Gegner einen zusätzlichen Befehlspunkt für den Einsatz jener Gefechtsoption ausgeben, oder sie hat keinen Effekt und dafür ausgegebene Befehlspunkte gelten nicht als ausgegeben. Diese Fähigkeit hat keinen Einfluss auf Gefechtsoptionen, die vor Beginn der Schlacht eingesetzt werden.

PSIONIKER

Dieses Modell kann in deiner Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt *Schmetterschlag* und eine Psikraft aus der Disziplin Telethesie (Seite 16).

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO MALLEUS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, INQUISITOR, PSIONIKER, COTEAZ



Sogar viele in ihrem eigenen Ordo, dem Ordo Haereticus, fürchten Inquisitorin Greyfax. Sie ist eine Kriegerin mit eisernem Willen und kennt weder Gnade noch Bedauern. Sie ist außerdem eine mächtige Psionikerin und durchschaut durch Telepathie beim Verhör jede Lüge. Manche heißen Greyfax deshalb eine gefährliche Radikale, doch ihre Treue dem Imperium gegenüber ist unbestreitbar unerschütterlich.

INQUISITORIN GREYFAX

4 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Inquisitorin Greyfax	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	3+

Inquisitorin Greyfax ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Condemnor-Bolter; Meisterhaftem Energieschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten; Anti-Psi-Granaten. Deine Armee kann nicht mehr als ein GREYFAX-Modell enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Meisterhafter Condemnor-Bolter						Bevor du Ziele wählst, wähle eines oder beide der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Wählst du beide Profile, ziehe in dieser Phase bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.
- Meisterhafter Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	-1	2	-
- Condemnor-Pflock	24"	Sturm 1	4	-1	2	Jedes Mal, wenn eine Attacke mit diesem Waffenprofil einem PSIONIKER -Modell zugewiesen wird, erleidet die Einheit jenes Modells zusätzlich zum normalen Schaden W3 tödliche Verwundungen.
Meisterhaftes Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	2	-
Anti-Psi-Granaten	6"	Granate W3	2	0	1	Explosiv. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine PSIONIKER - oder DÄMON -Einheit abhandelst, verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 tödliche Verwundung beim Ziel und die Attackenabfolge endet.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Refraktorfeld: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Unbezwingbar: Addiere 1 auf jeden Psibanntest für dieses Modell.

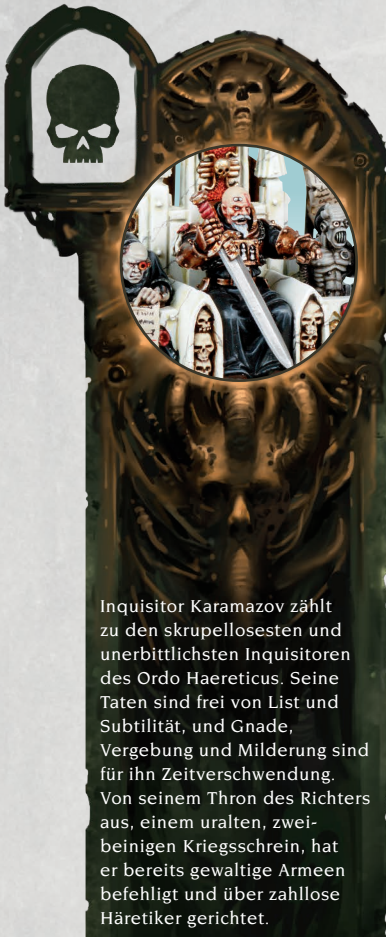
Psiokular: Bei der Wahl eines Ziels für Fernkampfwaffen, mit denen dieses Modell attackiert, kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren, sofern du als Ziel eine **PSIONIKER-CHARAKTERMODELL**- oder **DÄMON-CHARAKTERMODELL**-Einheit wählst.

PSIONIKER

Dieses Modell kann in deiner Psiphase eine Psikraft zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase zwei Psikräfte zu bannen versuchen. Es kennt *Schmetterschlag* und eine Psikraft aus der Disziplin Telethesie (Seite 16).

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HAERETICUS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, INQUISITOR, PSIONIKER, GREYFAX



Inquisitor Karamazov zählt zu den skrupellosesten und unerbittlichsten Inquisitoren des Ordo Haereticus. Seine Taten sind frei von List und Subtilität, und Gnade, Vergebung und Milderung sind für ihn Zeitverschwendung. Von seinem Thron des Richters aus, einem uralten, zweibeinigen Kriegsschrein, hat er bereits gewaltige Armeen befehligt und über zahllose Häretiker gerichtet.

INQUISITOR KARAMAZOV

6 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Inquisitor Karamazov	5"	3+	3+	5	5	8	4	10	4+

Inquisitor Karamazov ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Multimeter; Meisterhaftem Energieschwert; den Stampfenden Füßen des Throns des Richters. Deine Armee kann nicht mehr als ein **KARAMAZOV**-Modell enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Meisterhafter Multimeter	30"	Schwer 2	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, die eine Einheit innerhalb der halben Reichweite als Ziel hat, hat Schadenswert W6+2.
Meisterhaftes Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	2	-
Stampfende Füße des Throns des Richters	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 2W3 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Überragende Willensstärke (Aura): Ziehe 1 von jedem Psitest ab, der für ein feindliches Modell innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell ausgeführt wird.

Thron des Richters: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Stählerner Wille: Manifestiert ein feindliches Modell eine Psikraft, die dieses Modell als Ziel hat, wirf 2W6: Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Psitest, wird dieses Modell nicht von jener Psikraft betroffen (andere Modelle werden wie gewöhnlich betroffen).

Gefürchteter Ruf (Aura): Solange sich eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, ziehe 1 vom Moralwert der Modelle jener Einheit ab.

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO HAERETICUS, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, INQUISITOR, KARAMAZOV



Es ist die Aufgabe eines Inquisitors, Xenos-Verschwörungen, Korruption, Mutation, Häresie, Kulte, abtrünnigen Psionikern und allem anderen nachzugehen, das er oder sie für untersuchenswert hält. Es gibt praktisch keine höhere Autorität als die eines Inquisitors, und niemand ist jenseits seiner Gerichtsbarkeit. Hält der Inquisitor es für nötig, kann er die Zerstörung ganzer Welten anordnen.

INQUISITOR

4 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Inquisitor	6"	3+	3+	3	3	5	4	9	4+

Ein Inquisitor ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Kettenschwert; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann das Schlüsselwort **PSIONIKER** haben. Hat es dies, kann es statt mit 1 Kettenschwert mit 1 Waffe von der Liste *Psiwaffen* (Seite 14) ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Boltpistole kann dieses Modell mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 1 Waffe von der Liste *Pistolenwaffen* (Seite 14); 1 Waffe von der Liste *Fernkampfaffen* (Seite 14).
- Statt mit 1 Kettenschwert kann dieses Modell mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfaffen* (Seite 14) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Refraktorfeld: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Stählerner Wille: Wenn dieses Modell kein **PSIONIKER** ist und eine Psikraft von einem feindlichen Modell manifestiert wird, die dieses Modell als Ziel hat, wirf 2W6: Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Psitest, wird dieses Modell nicht von jener Psikraft betroffen (andere Modelle werden wie gewöhnlich betroffen).

PSIONIKER

Wenn dieses Modell ein **PSIONIKER** ist, kann es in deiner Psiphase eine Psikraft zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt *Schmetterschlag* und eine Psikraft aus der Disziplin *Telethesie* (Seite 16).

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, INQUISITOR



Inquisitor Eisenhorn vom Ordo Xenos ist ein äußerst entschlossener und willensstarker Mann. Um den Fortbestand des Imperiums zu sichern, ist ihm jedes Mittel recht, und für seine Taten wurde er bereits zweimal zum Verräter erklärt – und beide Male später als loyal rehabilitiert. Eisenhorn ist auch ein mächtiger Telepath, der Individuen oder sogar Gruppen zwingen kann, seinen Befehlen Folge zu leisten.

INQUISITOR EISENHORN

4 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Inquisitor Eisenhorn	6"	3+	3+	3	3	5	4	10	4+

Inquisitor Eisenhorn ist ausgerüstet mit: Meisterhafter Bolt pistole; Barbarisater; Runenstab; Elektrofluchgranaten. Deine Armee kann nicht mehr als ein **EISENHORN**-Modell enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Bolt pistole	12"	Pistole 1	4	-1	2	-
Barbarisater	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	W3	Addiere bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 auf den Trefferwurf.
Runenstab	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	W3	-
Elektrofluchgranaten	6"	Granate 1	4	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine FAHRZEUG -Einheit abhandelst, verursacht ein unmodifizierter Verwundungswurf von 4-5 beim Ziel 1 tödliche Verwundung zusätzlich zu jeglichem anderen Schaden, und ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 verursacht beim Ziel W3 tödliche Verwundungen zusätzlich zu jeglichem anderen Schaden.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute, Unzweifelhaft weise (Seite 1)

Malus Codicium: Du kannst diese Fähigkeit einmal pro Schlacht am Ende deiner Bewegungsphase einsetzen. Wenn du dies tust, verliert dieses Modell die Fähigkeit *Unzweifelhaft weise*. Stelle dann ein **BESESSENER**-Modell innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell und weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Addiere 2 auf die Profilwerte Stärke, Widerstand, Lebenspunkte und Attacken jenes Modells. Wird dieses Modell zerstört, wird auch jenes **BESESSENER**-Modell zerstört.

Radikales Band (Aura): Solange sich ein **BESESSENER**-Modell, das durch die Fähigkeit *Malus Codicium* dieses Modells aufgestellt wurde, innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere 1 auf den Trefferwurf und Verwundungswurf, wenn du eine Attacke mit jenem Modell abhandelst, und addiere 1 auf den Rettungswurf jenes Modells, wenn du eine Attacke gegen jenes Modell abhandelst.

An Schmerz gewöhnt: Wenn dieses Modell einen Lebenspunkt verlieren würde, wirf einen W6; bei einer 6 verliert es jenen Lebenspunkt nicht.

PSIONIKER

Dieses Modell kann in deiner Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase zwei Psikräfte zu bannen versuchen. Es kennt *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte aus der Disziplin Telethesie (Seite 16).

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, ORDO XENOS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, INQUISITOR, PSIONIKER, EISENHORN



Diese Xenos haben die einzigartige Begabung, instinktiv Maschinen und technische Systeme zu begreifen. Mit ausreichend Zeit und Material können sie beinahe alles herstellen, und durch kleine, aber verblüffende Verbesserungen machen sie selbst die einfachste Waffe überaus mächtig.

JOKAERO-WAFFENSCHMIED

1 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Jokaero-Waffenschmied	6"	6+	4+	2	3	3	2	7	7+

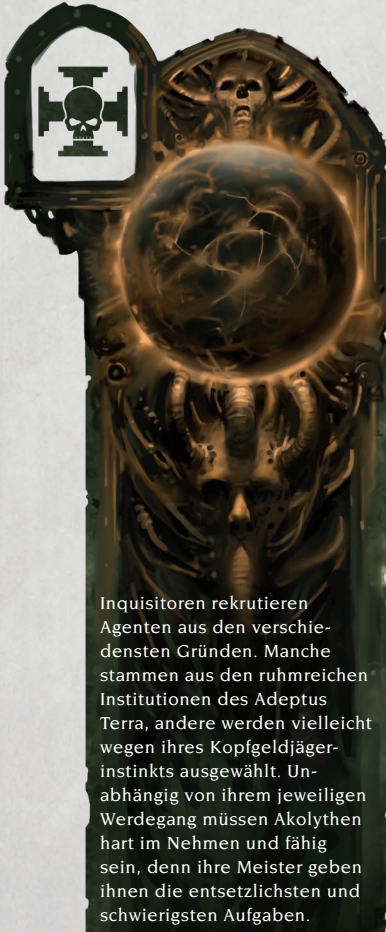
Ein Jokaero-Waffenschmied ist ausgerüstet mit: Jokaero-Waffen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Jokaero-Waffen	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Fokussierter Schuss	24"	Schwer 1	8	-3	3	-
- Gestreuter Schuss	12"	Sturm 6	4	-1	1	-

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition (Seite 1)	W6	Ergebnis
Verteidigungssphären: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.	1-2	Verbessertes Zielen: Wenn du eine Attacke für ein Modell der gewählten Einheit abhandelst, kannst du den Trefferwurf wiederholen.
Unglaublicher Erfindungsreichtum: Zu Beginn deiner Fernkampfphase kannst du eine befreundete <ORDO>-Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen und einen W6 werfen: Wende bis zum Ende des Zuges das Ergebnis von der gegenüberliegenden Tabelle auf die gewählte Einheit an. Aus mehreren Quellen (z. B. von mehreren JOKAERO-WAFFENSCHMIEDEN) kann diese Fähigkeit in derselben Fernkampfphase mehrfach auf eine Einheit angewendet werden, aber mehrfache gleiche Ergebnisse haben keinen weiteren Effekt.	3-4	Verbesserte Penetration: Wenn du eine Attacke für ein Modell der gewählten Einheit abhandelst, kannst du den Verwundungswurf wiederholen.
	5-6	Vollständige Verbesserung: Wenn du eine Attacke für ein Modell der gewählten Einheit abhandelst, kannst du den Trefferwurf wiederholen und kannst den Verwundungswurf wiederholen.

FRAKTION: IMPERIUM, JOKAERO, INQUISITION, <ORDO>, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, JOKAERO-WAFFENSCHMIED



Inquisitoren rekrutieren Agenten aus den verschiedensten Gründen. Manche stammen aus den ruhmreichen Institutionen des Adeptus Terra, andere werden vielleicht wegen ihres Kopfgeldjägerinstinkts ausgewählt. Unabhängig von ihrem jeweiligen Werdegang müssen Akolythen hart im Nehmen und fähig sein, denn ihre Meister geben ihnen die entsetzlichsten und schwierigsten Aufgaben.

AKOLYTHEN

1 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1-6	Akolyth	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+

Die **Macht** dieser Einheit entspricht der Anzahl der Modelle der Einheit. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Laserpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle können statt mit 1 Laserpistole mit 1 Waffe von der Liste *Pistolenwaffen* (Seite 14) ausgerüstet sein.
- Beliebige Modelle können statt mit 1 Kettenschwert mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen* oder *Fernkampfwaffen* (Seite 14) ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums, Autorität der Inquisition, Beute (Seite 1)
Agent: Wenn diese Einheit zu Beginn der Schlacht nur aus 1 AKOLYTH -Modell besteht, erhält sie das Schlüsselwort CHARAKTERMODELL .
Treuer Diener: Wenn ein befreundetes <ORDO>- INQUISITOR -Modell innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke gegen sich mindestens einen Lebenspunkt verlieren würde, kann diese Einheit versuchen, jene Attacke abzufangen. Wirf einen W6: Bei 2+ verliert jenes Modell jene Lebenspunkte nicht und ein Modell dieser Einheit wird zerstört. Für jede Attacke kann nur ein Versuch unternommen werden, sie abzufangen.

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION, <ORDO>, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, AKOLYTHEN



Als Besessenen bezeichnet man einen sterblichen Körper, an den durch einen Ritus ein Geist aus dem Warp gebunden wurde. Manche dieser Besessenen sind Sklaven im Gefolge eines Inquisitors, andere sind entsetzliche Kämpfer mit vielen fremdartigen Fähigkeiten. Einen Besessenen zu erschaffen, ist ein sehr wagemutiges oder törichtes Unterfangen, denn wenn sich der Geist losreißt, rächt er sich genussvoll an seinem Kerkermeister.

BESESSENER

1 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Besessener	6"	4+	4+	4	4	4	3	7	7+

Ein Besessener ist ausgerüstet mit: Unheiligem Blick; Warpgriff.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Unheiliger Blick	12"	Sturm 1	8	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, beträgt der Schadenswert bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für diese Attacke 3.
Warpgriff	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-

FÄHIGKEITEN

Dämonische Macht: Wirf zu Beginn deiner Bewegungsphase einen W6 für jedes befreundete Modell mit dieser Fähigkeit und wende das folgende Ergebnis an:

- | W6 | Ergebnis |
|-----|--|
| 1-2 | Dämonische Schnelligkeit: Bis zum Beginn deines nächsten Zuges hat dieses Modell Bewegungswert 12" und kann FLIEGEN . |
| 3-4 | Wirtskörper flicken: Dieses Modell erhält alle verlorenen Lebenspunkte zurück. |
| 5-6 | Energiestrom: Wirf einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell: Bei 2+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen. |

Dämonisch: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

FRAKTION: IMPERIUM, INQUISITION

SCHLÜSSELWÖRTER: CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, DÄMON, BESESSENER



Diese Elite-Flottensoldaten haben Erfahrung mit gefährlichen Enterkämpfen und dienen dem Kommandanten des Kriegsschiffs als aggressive, unsubtile Waffe. Sie tragen versiegelte Rausrüstung und robuste Waffen für den Kampf auf kurze Distanz sowie spezialisierte Ausrüstung zum Aufbrechen von Schotten an Bord feindlicher Raumschiffe.

ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE

6 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
9	Navis-Flottensoldat	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	4+
1	Navis-Waffenmaat	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	4+

- Ein einzelnes Navis-Flottensoldat-Modell ist ausgerüstet mit: Navis-Salvenlasergewehr.
- Ein einzelnes Navis-Flottensoldat-Modell ist ausgerüstet mit: Schwerer Navis-Schrotflinte; Endurant-Schild.
- Jedes andere Modell ist ausgerüstet mit: Navis-Schrotflinte.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Maschinenpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, deren Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist, hat Schadenswert W6+2.
Navis-Salvenlasergewehr	24"	Schwer 4	6	-1	1	-
Navis-Schrotflinte	18"	Sturm 2	4	0	1	-
Plasmawerfer	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für Attacken mit diesem Waffenprofil wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Schwere Navis-Schrotflinte	18"	Sturm 4	4	0	1	-
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	1	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	1	-
Kettenfaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-4	W3	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab. Jede Attacke mit dieser Waffe, die einem FAHRZEUG-Modell zugewiesen wird, hat Schadenswert 3.
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	Explosiv
Sprengladung	6"	Granate W6	8	-3	2	Explosiv. Der Träger kann mit jeder Sprengladung, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.

ANDERE AUSTRÜSTUNG	FÄHIGKEITEN
Endurant-Schild	Der Träger hat einen Rettungswurf von 5+. Addiere außerdem 1 auf Rüstungswürfe des Trägers.
Rauchgranaten	Der Träger hat das Schlüsselwort RAUCHVORHANG .

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN
<ul style="list-style-type: none"> • Die Navis-Schrotflinte des Navis-Waffenmaats kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden: 1 Maschinenpistole und 1 Kettenschwert; 1 Boltpistole und 1 Energieschwert. • Das Navis-Salvenlasergewehr von 1 Navis-Flottensoldat kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden: 1 Melter; 1 Plasmawerfer. • Die Navis-Schrotflinte von 1 Navis-Flottensoldat kann durch 1 Maschinenpistole und 1 Energieaxt ersetzt werden. • Die Navis-Schrotflinte von 1 Navis-Flottensoldat kann durch 1 Maschinenpistole und 1 Kettenfaust ersetzt werden. • 1 Navis-Flottensoldat kann mit 1 Sprengladung, Fragmentgranaten und Rauchgranaten ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN
<p>Agent des Imperiums (Seite 1)</p> <p>Rausrüstung: Der Durchschlagswert jeder Attacke, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wird, verschlechtert sich um 1.</p> <p>Raumschiffpersonal: Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, kann diese Einheit nicht für eine verpflichtende Schlachtfeldrollenauswahl eines Kontingents gewählt werden (z. B. als einzige Standard-Einheit in einer Patrouille), es sei denn, das Kontingent ist ein NAVIS-IMPERIALIS-Kontingent.</p>

FRAKTION: IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, KERN, ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE



Freihändler sind wagemutige Erforscher, rücksichtslose Eroberer und gerissene Händler, die im Namen des Imperiums nicht kartierte Regionen der Galaxis erforschen und ausbeuten. Manche von ihnen befehligen ganze Armadas aus Schiffen und Millionen von Soldaten, andere operieren von einem einzigen Schiff aus und unterhalten ein kleines Gefolge aus Anhängern.

CARTOGRAPHICA-FREIHÄNDLER

3 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
1	Cartographica-Freihändler	6"	3+	3+	3	3	4	3	9	4+
0-1	Todeskulthenker	6"	2+	4+	3	3	2	5	7	5+
0-1	Lectro-Meister	6"	4+	3+	3	3	2	1	7	5+
0-1	Rejuvenat-Adept	6"	4+	4+	3	3	2	1	7	5+

Die **Macht** dieser Einheit erhöht sich um **+1** für jedes Modell, das sie außer dem Cartographica-Freihändler enthält.

- Der Cartographica-Freihändler ist ausgerüstet mit: Familienerbstück-Pistole; Monomolekularem Gehstock-Rapier.
- Der Todeskulthenker ist ausgerüstet mit: Pfeilmaske; Todeskult-Energieklinge.
- Der Lectro-Meister ist ausgerüstet mit: Elektropistole.
- Der Rejuvenat-Adept ist ausgerüstet mit: Laserpistole.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Elektropistole	12"	Pistole 1	5	0	2	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 2 zusätzliche Treffer.
Familienerbstück-Pistole	12"	Pistole 1	5	-3	2	-
Laserpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Pfeilmaske	12"	Pistole 1	2	-2	1	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit (ausgenommen FAHRZEUG- und TITANISCHE Einheiten) ist ein unmodifizierter Verwundungswurf von 2+ immer erfolgreich.
Monomolekulares Gehstock-Rapier	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 3 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.
Todeskult-Energieklinge	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	1	-

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums (Seite 1)

Captain an Deck: Wähle in deiner Befehlsphase eine befreundete **NAVIS-IMPERIALIS-KERN**-Einheit innerhalb von 9 Zoll um das Cartographica-Freihändler-Modell dieser Einheit. Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Meister und Kommandant: Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, kannst du bis zu ein Cartographica-Freihändler-Modell in jedes Kontingent deiner Armee aufnehmen. Dieses Modell kann nicht für eine verpflichtende Schlachtfeldrollenauswahl gewählt werden.

Heilendes Serum: Solange diese Einheit ein Rejuvenat-Adept-Modell enthält, wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell dieser Einheit einen Lebenspunkt verlieren würde: bei 5+ verliert es den Lebenspunkt nicht.

Beschwörung der Antriebskraft: Solange diese Einheit ein Lectro-Meister-Modell enthält, verbessere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 den Durchschlagswert jener Attacke um 1.

Feldgeneratoren und übermenschliche Reflexe: Das Cartographica-Freihändler-Modell dieser Einheit hat einen Rettungswurf von 4+. Andere Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.

FRAKTION: IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, ASTRA CARTOGRAPHICA, AGENTEN DES IMPERIUMS
SCHLÜSSELWÖRTER (CARTOGRAPHICA-FREIHÄNDLER): INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, FREIHÄNDLER, BETÄUBUNGSGRANATEN, CARTOGRAPHICA-FREIHÄNDLER
SCHLÜSSELWÖRTER (ANDERE MODELLE): INFANTERIE, BETÄUBUNGSGRANATEN, FREIHÄNDLERGEFOLGE



Bewaffnete Raumfahrer sorgen auf den Schiffen vieler Freihändler für die Sicherheit. Sie sind gut ausgebildet, diszipliniert und oftmals gut ausgerüstet. Außerdem sind sie äußerst geübt im Kampf der engen Umgebungen von Schiffskorridoren und -kammern.

BEWAFFNETE RAUMFAHRER

2 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
4-8	Raumfahrer	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	4+
1	Raummeister	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	4+
0-1	Kanide	8"	3+	-	4	3	1	3	6	4+

Wenn diese Einheit aus 6 oder mehr Modellen besteht, hat sie **Macht 4**.

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit ist ein Raumfahrer-Modell ausgerüstet mit: Laserpistole; Raumfahrer-Rotorkanone.
- Jedes andere Raumfahrer-Modell ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Laserpistole.
- Der Raummeister ist ausgerüstet mit: Meisterhafter Schrotflinte; Laserpistole.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Lasergewehr	24"	Schnellfeuer 1	3	0	1	-
Laserpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Meisterhafte Schrotflinte	18"	Sturm 2	4	0	2	-
Raumfahrer-Rotorkanone	24"	Schwer 4	6	-1	1	-

FÄHIGKEITEN

Agent des Imperiums (Seite 1)

Erfahren in beengten Räumen: Bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen eine Einheit innerhalb von 12 Zoll verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 zusätzlichen Treffer.

Raumschiffpersonal: Wenn deine Armee in Schlachtdrängung ist, kann diese Einheit nicht für eine verpflichtende Schlachtfeldrollenauswahl eines Kontingents gewählt werden (z. B. als einzige Standard-Einheit in einer Patrouille), es sei denn, das Kontingent ist ein **NAVIS-IMPERIALIS**-Kontingent.

FRAKTION: IMPERIUM, NAVIS IMPERIALIS, AGENTEN DES IMPERIUMS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, KERN, BETÄUBUNGSGRANATEN, BEWAFFNETE RAUMFAHRER

WAFFENLISTEN

Manche Regeln beziehen sich auf eine oder mehrere Waffenlisten. Diese Waffenlisten sind die folgenden:

Nahkampfwaffen

- Energiefaust
- Energiehammer
- Energieschwert
- Energiestreitkolben

Psiwaffen

- Nemesis-Dämonenhammer
- Psiaxt
- Psischwert
- Psistab

Fernkampfwaffen

- Bolter
- Condemnor-Bolter ¹
- Erlöser-Flammenwerfer ¹
- Flammenwerfer
- Hochenergie-Lasergewehr
- Kombi-Flammenwerfer
- Kombi-Melter
- Kombi-Plasmawerfer
- Melter
- Plasmawerfer
- Sturmbolter

Pistolenwaffen

- Boltpistole
- Infernopistole ¹
- Nadelpistole
- Plasmapistole

¹ Nur für **INQUISITOREN**

RÜSTKAMMER DER ORDOS

Für den Kampf gegen die unzähligen Feinde der Menschheit kann die Inquisition beliebige der im Imperium verfügbaren Waffen requirieren. Im Folgenden findest du Einzelheiten zur Ausrüstung der Inquisition.

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Condemnor-Bolter	Bevor du Ziele wählst, wähle eines oder beide der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Wählst du beide Profile, ziehe in dieser Phase bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Condemnor-Pflock	24"	Sturm 1	4	-1	2	Jedes Mal, wenn eine Attacke mit diesem Waffenprofil einem PSIONIKER -Modell zugewiesen wird, erleidet die Einheit jenes Modells zusätzlich zum normalen Schaden W3 tödliche Verwundungen.
Erlöser-Flammenwerfer	12"	Schwer W6	6	-1	1	Jede Attacke mit dieser Waffe trifft das Ziel automatisch.
Flammenwerfer	12"	Sturm W6	4	0	1	Jede Attacke mit dieser Waffe trifft das Ziel automatisch.
Hochenergie-Lasergewehr	18"	Schnellfeuer 1	3	-2	1	-
Infernopistole	6"	Pistole 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, deren Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist, hat Schadenswert W6+2.
Kombi-Flammenwerfer	Bevor du Ziele wählst, wähle eines oder beide der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Wählst du beide Profile, ziehe in dieser Phase bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Flammenwerfer	12"	Sturm W6	4	0	1	Jede Attacke mit diesem Waffenprofil trifft das Ziel automatisch.
Kombi-Melter	Bevor du Ziele wählst, wähle eines oder beide der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden. Wählst du beide Profile, ziehe in dieser Phase bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit diesem Waffenprofil, deren Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist, hat Schadenswert W6+2.
Kombi-Plasmawerfer	Bevor du Ziele wählst, wähle eines oder zwei der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden (du kannst nicht mehr als eines der Plasmawerfer-Profile wählen). Wählst du zwei Profile, ziehe in dieser Phase bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für Attacken mit diesem Waffenprofil wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, deren Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist, hat Schadenswert W6+2.
Nadelpistole	12"	Pistole 1	1	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ist ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 erfolgreich, wenn das Ziel eine FAHRZEUG -Einheit oder eine TITANISCHE Einheit ist; anderenfalls ist ein Verwundungswurf von 2+ erfolgreich.
Plasmapistole	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für Attacken mit diesem Waffenprofil wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Plasmawerfer	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für Attacken mit diesem Waffenprofil wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	2	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.
Energiehammer	Nahkampf	Nahkampf	x2	-2	3	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	1	-
Energiestreitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	1	-
Nemesis-Dämonenhammer	Nahkampf	Nahkampf	x2	-2	3	Ziehe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 1 vom Trefferwurf ab.
Psiaxt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-2	W3	-
Psischwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	W3	-
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+3	-1	W3	-

DIE DISZIPLIN TELETHESIE

Ermittle vor der Schlacht die Psikräfte für **PSIONIKER**-Modelle, die Psikräfte der Disziplin Telethesie kennen, mittels der Tabelle unten, indem du entweder einen W6 wirfst, um jede Psikraft zufällig zu bestimmen (wiederhole doppelte Ergebnisse), oder die Psikräfte wählst, die der Psioniker kennt. Wenn du Psikräfte auswählst, kannst du auch die ordospezifischen Psikräfte in den Kästen unten wählen, sofern dein **PSIONIKER** dem jeweiligen Ordo angehört.

1. ENTSETZEN WECKEN

Fluch: *Entsetzen wecken* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um diesen **PSIONIKER**, die für ihn sichtbar ist. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase gilt:

- Ziehe 1 vom Moralwert der Modelle jener Einheit ab.
- Jene Einheit kann kein Abwehrfeuer geben.

2. GEISTIGE STÄRKE

Segen: *Geistige Stärke* hat Warpenergiewert 4. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete **IMPERIUM**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER**. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase würfelst du nicht, wenn für jene Einheit ein Moraltest ausgeführt wird; jene Einheit besteht den Test automatisch.

3. BEHERRSCHUNG

Fluch: *Beherrschung* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle ein feindliches Modell (ausgenommen **FAHRZEUG**-Modelle) innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER** und wirf 3W6. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Moralwert jenes feindlichen Modells, kann jenes feindliche Modell sofort entweder wie in deiner Fernkampfphase mit einer Waffe schießen, mit der es ausgerüstet ist, oder wie in der Nahkampfphase eine einzelne Attacke ausführen. In beiden Fällen behandelst du jenes feindliche Modell dabei als eine eigenständige Einheit, die Teil deiner Armee ist.

4. MENTALES VERHÖR

Fluch: *Mentales Verhör* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle ein feindliches **CHARAKTERMODELL** innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER**, das für ihn sichtbar ist.

- Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase bei jeder Attacke jenes feindlichen Modells 1 vom Trefferwurf ab.
- Wenn deine Armee in Schlachtordnung ist, wirf 3W6. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Moralwert jenes feindlichen Modells, erhältst du 1 Befehlspunkt.

5. PSIONISCHE JAGD

Segen: *Psionische Jagd* hat Warpenergiewert 7. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine feindliche **CHARAKTERMODELL**-Einheit innerhalb von 18 Zoll um diesen Psioniker, die für ihn sichtbar ist und die ausschließlich Modelle mit Wundenwert 9 oder niedriger enthält. Wähle dann eine befreundete **<ORDO>-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diesen **PSIONIKER**. Bis zum Ende deiner nächsten Fernkampfphase kannst du jedes Mal, wenn du für eine Fernkampfphase mit der ein Modell jener befreundeten **<ORDO>-INFANTERIE**-Einheit attackiert, ein Ziel wählst, die Regel Achtung, Sir! ignorieren, sofern du jene feindliche **CHARAKTERMODELL**-Einheit als Ziel wählst.

6. ZÜCHTIGUNG

Hexenfeuer: *Züchtigung* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um diesen **PSIONIKER**, die für ihn sichtbar ist, und wirf 3W6: Ist das Ergebnis höher als der niedrigste Moralwert in jener feindlichen Einheit, erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

ORDO HAERETICUS: GEISSELUNG

Der Psioniker formt aus der Schuld des Feindes eine Peitsche, mit der er ihren Verstand geißelt.

Fluch: *Geißelung* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER**.

- Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase 1 vom Attackenwert der Modelle jener Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).
- Wirf 2W6; ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der höchste Moralwert in jener feindlichen Einheit, ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase bei jeder Attacke eines Modells jener feindlichen Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

ORDO XENOS: PSISCHLEIER

Der Psioniker beschwört Trugbilder herauf, um seine Verbündeten zu verbergen.

Segen (Aura): *Psischleier* hat Warpenergiewert 5. Wird die Psikraft manifestiert, können bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase befreundete **ORDO-XENOS**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diesen **PSIONIKER** nur dann als Ziel für Attacken gewählt werden, wenn sie die nächste sichtbare feindliche Einheit sind, und nur dann als Ziel eines Angriffs gewählt werden, wenn sie innerhalb von 6 Zoll um die angreifende Einheit sind.

ORDO MALLEUS: SCHÜTZENDE BESCHWÖRUNG

Der Psioniker spricht schützende Worte und errichtet um seine Verbündeten eine Wand aus empyreischer Energie.

Segen: *Schützende Beschwörung* hat Warpenergiewert 6. Wird die Psikraft manifestiert, wähle eine befreundete **IMPERIUM-INFANTERIE**- oder **IMPERIUM-BIKER**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um diesen **PSIONIKER**. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 5+.