

ASTRA MILITARUM

ARMEEREGEL

BEFEHLSGEWALT

Offiziere der Imperialen Armee wurden dazu erzogen und ausgebildet, unbeirrbares Gehorsam zu erzeugen, und sind daher respektierte Autoritätspersonen, die herrisch Befehle brüllen, welche über den Lärm des Krieges schallen.

Wenn die Fraktion deiner Armee **ASTRA MILITARUM** ist, können in deiner Befehlsphase **OFFIZIER**-Modelle deiner Armee Befehle erteilen. Das Datenblatt jedes **OFFIZIERS** erklärt, wie viele Befehle er erteilen kann und welche Einheiten infrage kommen, jene Befehle zu erhalten. Wähle jedes Mal, wenn ein Offizier einen Befehl erteilt, einen der folgenden Befehle und wähle dann eine infrage kommende befreundete Einheit innerhalb von 6 Zoll um jenes **OFFIZIER**-Modell, die ihn erhalten soll.

Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist die von dir gewählte Einheit von jenem Befehl betroffen. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Einheit nur von einem einzelnen Befehl gleichzeitig betroffen sein (ein Befehl, der danach erteilt wird, ersetzt den aktuellen). Wenn eine von einem Befehl betroffene Einheit erschüttert wird, endet der Effekt jenes Befehls auf jene Einheit.

LOSI LOSI LOSI!

Addiere 3" auf den Bewegungswert von Modellen dieser Einheit.

BAJONETT AUFPFLANZEN!

Verbessere den Kampfgeschickwert von Nahkampfwaffen von Modellen dieser Einheit um 1.

ZIELT!

Verbessere den Ballistische-Fertigkeit-Wert von Fernkampfwaffen von Modellen dieser Einheit um 1.

ERSTES GLIED, FEUER! ZWEITES GLIED, FEUER!

Verbessere den Attackenwert von Schnellfeuerwaffen von Modellen dieser Einheit um 1.

IN DECKUNG!

Verbessere den Rüstungswurfwert von Modellen dieser Einheit um 1 (der Rüstungswurf eines Modells kann hierdurch nicht besser als 3+ werden).

EHRE UND PFLICHT!

Verbessere den Moralwert und Missionszielkontrollwert von Modellen dieser Einheit um 1.



ASTRA MILITARUM – KOMBINIERTES REGIMENT

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee **ASTRA MILITARUM** ist, kannst du diese Kombiniertes-Regiment-Kontingentsregel verwenden.

GEBORENE SOLDATEN

*Regimenter unterschiedlichster Herkunft und taktischer Rollen schärfen ihren Soldaten schon früh die legendären Doktrinen der **Tactica Imperium** ein. Infanterie und Panzerbesatzungen werden auf die Ausführung dichter Feuermuster gedrillt, während sie auf den Einsatz an der Front warten.*

Jedes Mal, wenn eine **ASTRA-MILITARUM**-Einheit deiner Armee stationär bleibt, haben Fernkampfaffen von Modellen jener Einheit die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].



ASTRA MILITARUM – KOMBINIERTES REGIMENT

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Kombiniertes-Regiment-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Kombiniertes-Regiment-Verbesserungen verwenden.

TODESMASKE DES OLLANIUS

Ollanius der Fromme ist der Inbegriff des imperialen Heiligen und soll durch Horus selbst zum Märtyrer geworden sein. Seine Todesmaske ist ein entsetzliches Kunstwerk, das das gequälte Gesicht eines gefolterten Engels in Obsidian und raumgehärteter Bronze zeigt. In den Jahrtausenden seit seinem Tod wurde und wird Ollanius' Todesmaske als heilige Reliquie verehrt; loyale Soldaten erhalten in Anwesenheit des uralten Artefakts die Entschlossenheit des berühmten Märtyrers.

Nur für ein **OFFIZIER**-Modell. Solange die Einheit des Trägers erschüttert ist, ziehe 1 vom Missionszielkontrollwert von Modellen jener Einheit ab, anstatt ihn auf 0 zu setzen.

WAFFENDRILL

Wenn er das Feuer seiner Elitesoldaten leitet, verstärken die mit Stentorstimme gerufenen Befehle dieses Offiziers Jahre eingeübter Drills zur gnadenlosen Anwendung akkurater Salven auf lange Reichweite.

Nur für ein **OFFIZIER**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, erzielt bei jeder Fernkampfattacke von Modellen jener Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer, sofern jene Einheit in jenem Zug stationär geblieben ist.

KUROVS AQUILA

General Kurov war einer der begabtesten Offiziere der imperialen Geschichte. Im Ruhestand nahm er Dutzende taktische Abhandlungen auf, die in Voxgeister umgesetzt und in einen zweiköpfigen, vogelartigen Servitor transferiert wurden, der als Kurovs Aquila bekannt ist. Ein Offizier, der dieses prestigeträchtige Werkzeug besitzt, kann sich an es wenden, wenn er Beratung benötigt. Der mit einer Augenbinde versehene Kopf antwortet dann, indem er den relevantesten Voxgeist in Kurovs Befehlston wiedergibt und seinem Besitzer einen Vortrag über Gegenmaßnahmen hält. Die Augen des anderen Kopfes glühen über seinem zugebundenen Schnabel, während sie ein hololithisches Bild von Kurov projizieren, dessen Darstellung flackert, während es die Manöver lange vergangener Kriege erklärt.

Nur für ein **OFFIZIER**-Modell. Einmal pro Schlacht, unmittelbar nachdem dein Gegner eine Gefechtsoption eingesetzt hat, kann der Träger diese Verbesserung verwenden. Wenn er dies tut, werden bis zum Ende der Schlacht die BP-Kosten deines Gegners für den Einsatz jener Gefechtsoption um 1 erhöht.

GROSSER STRATEGE

Dieser erfahrene Offizier hat auf zahllosen Schlachtfeldern Truppen befehligt und wurde Zeuge der vielen Unwägbarkeiten des Krieges. Er hat ebenso viele strategische Antworten darauf perfektioniert und brüllt einen stetigen Strom sich ständig anpassender Befehle, wie es die Situation erfordert.

Nur für ein **OFFIZIER**-Modell. In deiner Befehlsphase kann der Träger einen zusätzlichen Befehl erteilen.





ASTRA MILITARUM – KOMBINIERTES REGIMENT

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Kombiniertes-Regiment-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Kombiniertes-Regiment-Gefechtsoptionen verwenden.



VERSTÄRKUNG!

KOMBINIERTES REGIMENT – STRATEGISCHE LIST

Das Astra Militarum verfügt über fast unerschöpflich viele Kämpfer.

2 BP

WANN: Beliebige Phase

ZIEL: Eine **REGIMENT**-Einheit deiner Armee, die gerade zerstört wurde. Du kannst diese Gefechtsoption auf jene Einheit anwenden, obwohl sie gerade zerstört wurde

EFFEKT: Füge deiner Armee eine neue Einheit hinzu, die identisch mit deiner zerstörten Einheit ist, auf Sollstärke und mit allen verbleibenden Lebenspunkten.

EINSCHRÄNKUNGEN: Diese Gefechtsoption kann nicht eingesetzt werden, um zerstörte **CHARAKTERMODELL**-Einheiten in angeschossene Einheiten zurückkehren zu lassen.



BESCHUSSFELDER

KOMBINIERTES REGIMENT – KAMPFTAKTIK

Die Kampfdoktrin des Astra Militarum verwendet die Konzentration fokussierter Feuerkraft, um den Feind aus verschiedenen Richtungen zu zerschmettern.

2 BP

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **REGIMENT**- oder **SCHWADRON**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde

EFFEKT: Wähle, nachdem deine Einheit ihre Attacken abgehandelt hat, eine feindliche Einheit die Ziel mindestens einer jener Attacken war. Verbessere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen jene feindliche Einheit durch ein **REGIMENT**- oder **SCHWADRON**-Modell deiner Armee den Durchschlagwert jener Attacke um 1, sofern die attackierende Einheit nicht erschüttert ist.



NIEDERHALTEN

KOMBINIERTES REGIMENT – STRATEGISCHE LIST

Wenn die Soldaten den Befehl erhalten haben, wieder und wieder fokussierte Salven abzugeben, können sie auch den standhaftesten Feind mit einem Feuersturm aus dem Konzept bringen.

1 BP

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde, und eine feindliche Einheit [ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**]

EFFEKT: Wenn deine **ASTRA-MILITARUM**-Einheit in dieser Phase mindestens einen Treffer gegen jene feindliche Einheit erzielt, ziehe bis zum Ende des nächsten gegnerischen Zugs bei jeder Attacke von Modellen jener feindlichen Einheit 1 vom Trefferwurf ab.



ASTRA MILITARUM – KOMBINIERTES REGIMENT

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Kombiniertes-Regiment-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Kombiniertes-Regiment-Gefechtsoptionen verwenden.



ARTILLERIEEXPERTEN

KOMBINIERTES REGIMENT – STRATEGISCHE LIST

Die Artilleriebesetzungen dieses Regiments sind geschickt darin, ihre Zielauswahl mit ihren vorgeschobenen Beobachtern zu koordinieren, und können vernichtend präzise zu schlagen.

1 BP

WANN: Beginn deiner Fernkampfphase

ZIEL: Eine mit einem Vox-Transmitter ausgerüstete **ASTRA-MILITARUM**-Einheit deiner Armee und eine feindliche Einheit, die für jene Einheit sichtbar ist

EFFEKT: Addiere bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein **ASTRA-MILITARUM**-Modell deiner Armee mit einer Indirekt feuern den Waffe eine Attacke gegen jene feindliche Einheit ausführt, 1 auf den Trefferwurf, sofern das attackierende Modell nicht erschüttert ist.



AUSSERGEWÖHNLICHE FÜHRUNG

KOMBINIERTES REGIMENT – HELDENTAT

Dieser Offizier ist für sein hervorragendes strategisches Können bekannt, ebenso wie jene unter seinem Kommando. Dank vieler Jahre der Verfeinerung setzt er seine kurze, gut bewährte Kampfsprache mit perfekter Effizienz ein, verstärkt durch das inspirierende Beispiel, das er selbst bietet.

1 BP

WANN: Gegnerische Befehlsphase

ZIEL: Eine **ASTRA-MILITARUM-OFFIZIER**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Dein **OFFIZIER** kann einen Befehl erteilen wie in deiner Befehlsphase.

EINSCHRÄNKUNGEN: Dein **OFFIZIER** kann jenen Befehl keiner erschütterten Einheit erteilen.



GEPANZERTE MACHT

KOMBINIERTES REGIMENT – AUSRÜSTUNG

Die Panzer der Imperialen Armee sind nicht nur mit verstärktem Plaststahl gepanzert, sondern auch mit dem festen Glauben an den Imperator und völliger Verachtung für ihre Feinde.

2 BP

WANN: Gegnerische Fernkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee, die als Ziel mindestens einer Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder deiner Einheit zugewiesenen Attacke 1 vom Schadenswert ab.



LORD SOLAR LEONTUS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	3+	8	6+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sols rechtschaffener Blick [PISTOLE]	12"	2	2+	8	-2	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Eroberung	Nahkampf	6	2+	6	-2	2
Konstantins Hufe [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	4+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehlgewalt**

Generalfeldmarschall Solar: Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Befehlsphase auf dem Schlachtfeld befindet, erhältst du 1 BP.

Das Astrolex-Beratergremium: Wähle, nachdem beide Spieler ihre Armeen aufgestellt haben, bis zu drei **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten deiner Armee und stelle sie neu auf. Wenn du dies tust, kannst du jene Einheiten in der Strategischen Reserve aufstellen, wenn du möchtest, unabhängig davon, wie viele Einheiten sich bereits in der Strategischen Reserve befinden.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann **ASTRA-MILITARUM**-Einheiten bis zu 3 Befehle erteilen.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: **BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, OFFIZIER, LORD SOLAR LEONTUS**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LORD SOLAR LEONTUS

Arcadian Leontus führt ganze Armeen des Astra Militarum gegen apokalyptische Invasionen und sektarweite Aufstände. Der Generalfeldmarschall Solar ist ein Kriegsgelehrter und Taktikmeister, der auf seinem kybernetischen Hengst Konstantin auf das Schlachtfeld reitet und seine Klinge dem Feind entgegenstreckt, während er seine Befehle brüllt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lord Solar Leontus – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sols rechtschaffenem Blick; Eroberung; Konstantins Hufen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- ATILANISCHE GARDEREITER
- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN
- TODESKORPS VON KRIEG
- INFANTERIETRUPP
- KASRKIN

OBERBEFEHLSHABER

Wenn dieses Modell Teil deiner Armee ist, muss es dein KRIEGSHERR sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, OFFIZIER, LORD SOLAR LEONTUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

URSULA CREED

B

6"

W

3

RW

4+

LP

4



MW

7+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Pflicht und Rache [PISTOLE]	12"	4	3+	5	-2	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	4	-2	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehlsgewalt**

Großkastellanin: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kann jene Einheit von bis zu zwei verschiedenen Befehlen gleichzeitig betroffen sein.

Taktisches Genie: Einmal pro Schlachtrunde kann eine einzelne Einheit deiner Armee innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell für 0 BP als Ziel einer Gefechtsoption gewählt werden, selbst wenn eine andere Einheit deiner Armee während dieser Phase bereits Ziel jener Gefechtsoption war.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann **REGIMENT**-Einheiten bis zu 2 Befehle erteilen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, OFFIZIER, URSULA CREED**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

URSULA CREED

Die Großkastellanin von Cadia ist eine schroffe und unerbittliche Strategin, und ein Symbol der fortwährenden Unbeugsamkeit von Cadias Armeen. Ursula Creeds überlegene Führerschaft, die über lange Jahre geschärft wurde, ließ sie zahlreiche imperiale Armeen zum Sieg gegen Feinde führen, die das Imperium bedrohen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ursula Creed – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Pflicht und Rache; Energie-
waffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- INFANTERITRUPP
- KASRKIN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM,
OFFIZIER, URSULA CREED



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHER KASTELLAN

B

6"

W

3

RW

5+

LP

4

MW

7+

MK

1




FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bolter [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	4	0	1
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	0	1
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiefaust	Nahkampf	3	3+	6	-2	2
Energiewaffe	Nahkampf	4	3+	4	-2	1
Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	3	0	1

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, CADIA, CADIANISCHER KASTELLAN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehlsgewalt**

Hochrangiger Offizier: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Reißt euch zusammen: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit auch in einem Zug zum Schießen infrage, in dem sie sich zurückgezogen hat.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann **REGIMENT**-Einheiten 1 Befehl erteilen.

RETTUNGSWURF




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHER KASTELLAN

Als hochrangige strategische Offiziere, die oft als Hauptleute oder Oberst dienen, sind cadianische Kastellane autoritäre Anführer der Kräfte ihrer gefallenen Welt. Sie tragen unterschiedlichste Waffen und Zeichen ihrer hohen Stellung und führen ihre Kriegswerkzeuge so geschickt, wie sie die Soldaten unter ihrem Befehl führen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Kettenschwert dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bolter
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Die Laserpistole dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Boltpistole
 - 1 Plasmapistole

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Cadianischer Kastellan

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- INFANTRIETRUPP
- KASRKIN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, CADIA, CADIANISCHER KASTELLAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

PANZERKOMMANDANT

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Leman-Russ-Kampfgeschütz [EXPLOSIV]	48"	W6+3	4+	10	-1	3
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
➤	Militarum-Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Militarum-Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, RAUCH, OFFIZIER, PANZERKOMMANDANT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

FRAKTION: Befehlsgewalt

Voxnetzwerk: Wenn dieses Modell einen Befehl erteilt, kann es ihn einer infrage kommenden Einheit bis zu 12 Zoll entfernt erteilen.

Ein Tod, wie er einem Offizier geziemt: Wirf, wenn dieses Modell zerstört wird, einen W6: Entferne es bei 2+ nicht aus dem Spiel –es kann, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, schießen wie in deiner Fernkampfphase mit vollen Lebenspunkten. Dann wird dieses Modell aus dem Spiel entfernt.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann **SCHWADRON**-Einheiten 1 Befehl erteilen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

PANZERKOMMANDANT

Panzerkommandanten führen Schwadronen, Kompanien oder gar ganze Regimenter gepanzerter Kolosse. Von ihrem Panzer aus lenken sie das Feuer ihrer Schützen punktgenau und senden Befehle an die Besatzungen anderer Kriegsmaschinen oder brüllen als sichtbares Zeichen imperialer Macht ihre Befehle von ihrem Turm aus.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Leman-Russ-Kampfgeschütz dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Belagerer-Kampfgeschütz
 - 1 Exekutor-Plasmakanone
 - 1 Exterminator-Maschinenkanone
 - 1 Linienbrecher-Novakanone
 - 1 Vernichter-Panzerabwehrkanone
 - 1 Vollstrecker-Gatlingkanone
- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Bolter
 - 1 Schwere Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Militarum-Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

** Die Profile dieser Waffe sind auf der Karte Fahrzeug-Rüstkammer des Astra Militarum aufgeführt.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Panzerkommandant**

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserkanone; Leman-Russ-Kampfgeschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, RAUCH, OFFIZIER, PANZERKOMMANDANT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

ZUG-KOMMANDOTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	5+	3	7+	1	ZUGFÜHRER
6"	3	5+	1	7+	1	VETERAN

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	5+	2	7+	2	VETERANEN-WAFFENTEAM

☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALZ]	12"	W6	-	4	0	1
➤	Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
➤	Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
	Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
	Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
	Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2
	Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	4+	4	-2	2
	Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	5+	5	-1	2

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiefaust	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
	Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, ZUG, KOMMANDOTRUPP** | ZUGFÜHRER: **CHARAKTERMODELL, OFFIZIER**

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Befehlsgewalt

Befehlsstruktur (Aura): Solange sich eine befreundete ZUG-Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Zugführer dieser Einheit befindet, kannst du jene Einheit auch als Ziel von Gefechtsoptionen wählen, wenn sie erschüttert ist.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Hochleistungsfunkgerät: Jedes Mal, wenn der OFFIZIER der Einheit des Trägers einen Befehl erteilt, kann er diesen einer infrage kommenden Einheit bis zu 24 Zoll entfernt erteilen.

Sanitätsausrüstung: Die Einheit des Trägers hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 6+.

Regimentsstandarte: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen in der Einheit des Trägers.

BEFEHLE

Der OFFIZIER dieser Einheit kann einer REGIMENT-Einheit 1 Befehl erteilen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

ZUG-KOMMANDOTRUPP

Offiziere tragen viele Titel, doch alle sind sie autoritäre Taktiker, ausgebildet, den Feind zu verheeren, indem sie ihre Soldaten wie einen Teil von sich selbst führen. Auf vielen Hierarchieebenen wird der befehlshabende Offizier von einem Stab aus Veteranen und Spezialisten begleitet, der die Strategien des Kommandanten unterstützt.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Lasergewehr beliebiger Veteranen kann jeweils durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:***
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Scharfschützengewehr
 - 1 Schwere Flammenwerfer***
 - 1 Kettenschwert
- Die Laserpistole des Zugführers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:***
 - 1 Boltpistole
 - 1 Bolter
 - 1 Plasmapistole
- Der Zugführer kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Der Schwere Bolter des Veteranen-Waffenteams kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:***
 - 1 Laserkanone
 - 1 Maschinenkanone
 - 1 Mörser
 - 1 Raketenwerfer

* Mit Ausnahme des Kettenschwerts kannst du dieselbe Waffe von dieser Liste nicht mehr als einmal pro Einheit wählen.

- 1 mit einem Lasergewehr oder Kettenschwert ausgerüsteter Veteran kann mit 1 Hochleistungsfunkgerät ausgerüstet sein.**
- 1 mit einem Lasergewehr oder Kettenschwert ausgerüsteter Veteran kann mit 1 Sanitätsausrüstung ausgerüstet sein.**
- 1 mit einem Lasergewehr oder Kettenschwert ausgerüsteter Veteran kann mit 1 Regimentsstandarte ausgerüstet sein.**

** Ein Modell kann nur eine einzelne dieser Optionen erhalten und wenn es das tut, kann sein Lasergewehr nicht ersetzt werden.

*** Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

Eine der folgenden Optionen:

- 1 Zugführer und 4 Veteranen

ODER

- 1 Zugführer, 2 Veteranen und 1 Veteranen-Waffenteam

Der Zugführer ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Handwaffe.

Jeder Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Laserpistole; Handwaffe.

Das Veteranen-Waffenteam ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Schwerem Bolter; Handwaffe.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- Dschungelkämpfer von Catachan
- Todeskorps von Krieg
- Infanterietrupp

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, ZUG, KOMMANDOTRUPP | ZUGFÜHRER: CHARAKTERMODELL, OFFIZIER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHER KOMMANDOTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	5+	3	7+	1	CADIANISCHER BEFEHLSHABER
6"	3	5+	1	7+	1	CADIANISCHER VETERAN



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALZ]	12"	W6	-	4	0	1
➤	Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
➤	Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
	Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
	Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
	Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiefaust	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
	Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	4	4+	3	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, CADIANISCH, KOMMANDOTRUPP** | CADIANISCHER BEFEHLSHABER: **CHARAKTERMODELL, OFFIZIER**



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehls Gewalt**

Cadia hält stand! Solange diese Einheit einen **CADIANISCHEN OFFIZIER** enthält, kannst du beliebige Modifikationen auf die Werte von Modellen in dieser Einheit und auf beliebige Würfe oder Tests für Modelle in dieser Einheit ignorieren (ausgenommen Modifikatoren für Schutzwürfe).

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Hochleistungsfunkgerät: Jedes Mal, wenn der **OFFIZIER** der Einheit des Trägers einen Befehl erteilt, kann er diesen einer infrage kommenden Einheit bis zu 24 Zoll entfernt erteilen.

Sanitätsausrüstung: Die Einheit des Trägers hat die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren** 6+.

Regimentsstandarte: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen in der Einheit des Trägers.

BEFEHLE

Der **OFFIZIER** dieser Einheit kann einer **REGIMENT**-Einheit 1 Befehl erteilen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHER KOMMANDOTRUPP

Cadian Offiziere dienen in einem der herausragendsten Regimenter und sie sind außergewöhnliche Anführer der Menschheit. Sie wurden als die Besten ausgebildet und erwarten von den Soldaten unter ihrem Befehl nicht weniger. Manche sind so beflügelnd wie die Standarten, die hinter ihnen getragen werden, und so motivierend wie die knappen Befehle, die ihre Vox-Träger weitergeben.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Lasergewehr und die Regimentsstandarte von 1 Cadianischen Veteran kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Das Kettenschwert von 1 Cadianischen Veteranen kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe
- Die Laserpistole von 1 Cadianischen Veteran kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
- 1 Boltpistole
- 1 Plasmapistole
- Die Laserpistole des Cadianischen Befehlshabers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
- 1 Boltpistole
- 1 Plasmapistole
- Das Kettenschwert des Cadianischen Befehlshabers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe

** Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Cadianischer Befehlshaber
- 4 Cadianische Veteranen

Der Cadianische Befehlshaber ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

1 Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

1 anderer Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Hochleistungsfunkgerät; Handwaffe.

1 anderer Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Sanitätsausrüstung; Handwaffe.

1 anderer Cadianischer Veteran ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Regimentsstandarte; Handwaffe.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, CADIANISCH, KOMMANDOTRUPP | CADIANISCHER BEFEHLSHABER: CHARAKTERMODELL, OFFIZIER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

„EISENFAUST“ STRAKEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	3+	4	7+	1



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Automatische Schrotflinte [STURM]	12"	3	3+	4	0	2
➡	Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Bionischer Arm mit Teufelsklaue [ANTI-MONSTER 4+]	Nahkampf	6	2+	6	-2	2

➡ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, „EISENFAUST“ STRAKEN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer, Kundschafter 6 Zoll**

FRAKTION: **Befehls Gewalt**

Kalter Stahl und Todesmut: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

War ich schon, kenn ich schon, hab ich schon umgelegt: Bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells kannst du den Trefferwurf wiederholen und den Verwundungswurf wiederholen, sofern es in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann **REGIMENT**-Einheiten bis zu 2 Befehle erteilen.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

„EISENFAUST“ STRAKEN

Oberst „Eisenfaust“ Straken führt das 2. Catachan – die „Grünen Vipern“ –, und er ist ein massiger, pragmatischer und gerissener Offizier. Straken hat schwere Verwundungen überlebt und seine umfangreiche Bionik erhöht seine angeborene Stärke. Er führt von der Front, wo er seine Truppen laut ermutigt, während er für alle gut sichtbar Feinde mit unerbittlichen Hieben zerschmettert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 „Eisenfaust“ Straken – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Automatischer Schrotflinte; Plasmapistole; Bionischem Arm mit Teufelsklaue.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, „EISENFAUST“ STRAKEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

PRIMARIS-PSIONIKER

B

6"

W

3

RW

5+

LP

3

MW

7+

MK

1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	0	1
▶ Psionischer Mahlstrom – Hexenfeuer [EXPLOSIV, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PSIONISCH]	18"	W6	3+	6	-2	1
▶ Psionischer Mahlstrom – konzentriertes Hexenfeuer [EXPLOSIV, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PSIONISCH]	18"	W6+3	3+	6	-2	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Psiwaffe [PSIONISCH]	Nahkampf	3	4+	6	-1	W3

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, PRIMARIS-PSIONIKER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

Schutzzeichen[psionisch]: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+* gegen psionische Attacken.

Psionische Barriere (psionisch): Zu Beginn der gegnerischen Fernkampfphase kannst du einen W6 werfen: bei einer 1 erleidet die Einheit dieses **PSIONIKERS** W3 tödliche Verwundungen; bei 2+ haben Modelle in der Einheit dieses **PSIONIKERS** einen Rettungswurf von 4+.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

PRIMARIS-PSIONIKER

Der dem Empyreum verbundene Geist der Primaris-Psioniker ist gegen die unzähligen Gefahren gestählt, die unsanktionierten Nutzern der Warpkräfte drohen. Diese kampferprobten Psioniker unterstützen die Kriege des Astra Militarum mit unheimlichen Vorhersagen, schützen Soldaten gegen die Hexerei des Feindes und entfesseln Stürme eigener psionischer Macht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Primaris-Psioniker

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Psionischem Mahlstrom; Psiwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN
- TODESKORPS VON KRIEG
- INFANTERIETRUPP
- KASRKIN
- TEMPESTUS-GARDISTEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, IMPERIUM, PRIMARIS-PSIONIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

GAUNTS GEISTER

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	4+	3	6+	1	IBRAM GAUNT
6"	3	5+	2	7+	1	GEIST VON TANITH



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	2+	4	0	1
Braggs Maschinenkanone [SCHWER]	48"	4	5+	9	-1	3
Corbecs Hochenergie-Laserkarabiner [STURM]	24"	3	3+	3	-1	1
Larkins Scharfschützen-Lasergewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	2+	5	-2	4
Laserkarabiner [STURM]	24"	3	3+	3	0	1
Rawnes Laserkarabiner [STURM, TREFFERHAGEL]	24"	3	3+	3	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ehrliches Silber	Nahkampf	3	3+	3	0	1
Gaunts Kettenschwert	Nahkampf	5	2+	3	-1	1
Mkolls Ehrliches Silber [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]	Nahkampf	5	2+	3	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Erstschlag, Infiltratoren, Einsamer Wolf, Tarnung**

FRAKTION: **Befehlsgewalt**

Tanith-Tarnmäntel: Gegen jede Fernkampfattacke gegen diese Einheit profitieren Modelle dieser Einheit von Deckung.

Verdeckter Einsatz: Am Ende des gegnerischen Zuges kannst du diese Einheit vom Schlachtfeld entfernen, wenn sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet. Stelle sie im Schritt Verstärkungen deiner nächsten Bewegungsphase beliebig auf dem Schlachtfeld auf, wo sie weiter als 9 Zoll horizontal von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.

BEFEHLE

Der **OFFIZIER** dieser Einheit kann **REGIMENT-** oder **GAUNTS-GEISTER-**Einheiten bis zu 2 Befehle erteilen.

RETTUNGSWURF*

5+

* Nur Ibram Gaunt

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: **INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, GAUNTS GEISTER** | **IBRAM GAUNT: CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, OFFIZIER**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

GAUNTS GEISTER

Kommissaroberst Ibram Gaunt vereint die Stellung des gefürchteten politischen Offiziers und des Regimentsbefehlshabers des Ersten und Einzigen von Tanith. An der Seite der verstoßenen und tödlichen Offiziere und Soldaten des Regiments – jene, die als Gaunts Geister bekannt sind –, haben Gaunt berühmte Überfälle, geheime Missionen und Siege gegen jede Wahrscheinlichkeit seine Le-gende gefestigt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ibram Gaunt
- 5 Geister von Tanith

Ibram Gaunt ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Gaunts Ketten-schwert.

1 Geist von Tanith ist ausgerüstet mit: Corbecs Hochenergie-Laserkarabiner; Ehrlichem Silber.

1 Geist von Tanith ist ausgerüstet mit: Rawnes Laserkarabiner; Ehrlichem Silber.

1 Geist von Tanith ist ausgerüstet mit: Larkins Scharfschützen-Lasergewehr; Ehrlichem Silber.

1 Geist von Tanith ist ausgerüstet mit: Braggs Maschinenkanone; Ehrlichem Silber.

1 Geist von Tanith ist ausgerüstet mit: Laserkarabiner; Mkolls Ehrlichem Silber.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, GAUNTS GEISTER | IBRAM GAUNT: CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, OFFIZIER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

REGIMENTSATTACHÉS

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	7+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astropathenstab [PSIONISCH]	Nahkampf	1	4+	6	-1	W3
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

Artilleriekommandant: Wähle zu Beginn deiner Fernkampphase eine feindliche Einheit, die sich innerhalb von 30 Zoll um das Artillerieoffizier-Modell dieser Einheit befindet, die für es sichtbar ist und die in dieser Phase noch nicht für diese Fähigkeit gewählt wurde. Bis zum Ende der Phase haben Explosiv-Waffen, mit denen befreundete **ASTRA-MILITARUM-ARTILLERIE**-Modelle ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1], wenn sie jene Einheit als Ziel wählen.

Aeronautica-Kommandant: Wähle zu Beginn deiner Fernkampphase eine feindliche Einheit, die sich innerhalb von 30 Zoll um Flottenoffizier-Modell dieser Einheit befindet und für es sichtbar ist. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Fernkampfattacke eines befreundeten **ASTRA-MILITARUM-FLUGZEUG**-Modells gegen jene Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Voraussicht (psionisch): Feindliche Einheiten, die auf dem Schlachtfeld als Verstärkungen aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um das Astropath-Modell dieser Einheit aufgestellt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, REGIMENTSATTACHÉS |
ASTROPATH: PSIONIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

REGIMENTSATTACHÉS

Erfahrene Offiziere erkennen den Wert darin, den Rat verschiedener Attachés einzuholen. Von abgehärteten Flottenoffizieren über rußbedeckte Artillerieoffiziere und psionische Astropathen bringen solche Spezialisten ihre Fähigkeiten zum Einsatz, um die Strategien eines Offiziers zu unterstützen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Artillerieoffizier, 1 Flottenoffizier und 1 Astropath.

Der Artillerieoffizier und Flottenoffizier sind jeweils ausgerüstet mit: Laserpistole; Handwaffe.

Der Astropath ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Astropathenstab.

ATTACHÉS

Zu Beginn des Schritts Schlachtformationen festlegen muss diese Einheit sich einer einzelnen **KOMMANDOTRUPP**-Einheit deiner Armee anschließen (einer **KOMMANDOTRUPP**-Einheit kann sich nicht mehr als eine **REGIMENTSATTACHÉ**-Einheit anschließen). Für den Rest der Schlacht zählt jedes Modell dieser Einheit als Teil jener **KOMMANDOTRUPP**-Einheit und ihre Sollstärke wird entsprechend angepasst. Wenn es nicht möglich ist, auf diese Weise eine **REGIMENTSATTACHÉ-EINHEIT** an einen **KOMMANDOTRUPP** anzuschließen, nimmt sie an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

Solange diese Einheit sich einer Einheit angeschlossen hat, kann sie in jeden **TRANSPORTER** einsteigen, in den jene Einheit einsteigen kann.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, REGIMENTSATTACHÉS |
ASTROPATH: PSIONIKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

OGRYN-LEIBWÄCHTER

B

6"

W

6

RW

5+

LP

6

MW

7+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Granatenfaust [EXPLOSIV]	18"	W6	4+	4	0	1
Ogryn-Knarre [TREFFERHAGEL 1]	18"	3	4+	5	-1	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bullgryn-Keule	Nahkampf	5	3+	7	-1	2
Ogryn-Knarre	Nahkampf	5	3+	6	-1	1
Riesiges Messer	Nahkampf	6	3+	8	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

Ogryn-Leibwächter: Solange eines oder mehrere **OFFIZIER**-Modelle sich in derselben Einheit wie dieses Modell befinden, haben jene **OFFIZIER**-Modelle die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+.

Äußerste Loyalität: Solange die Einheit dieses Modells ein **OFFIZIER**-Modell enthält, das einen oder mehrere Lebenspunkte verloren hat, addiere bei jeder Nahkampfatacke dieses Modells 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Schlagschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

Plattenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 7.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, LOYALER BESCHÜTZER, OGRYN, OGRYN-LEIBWÄCHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

OGRYN-LEIBWÄCHTER

Ogryn-Leibwächter sind besonders fähige Krieger ihrer Art, die nur eine Pflicht haben – den ihnen zugeteilten Offizier zu schützen. Egal, ob sie sich in den Weg des feindlichen Feuers werfen oder alle Feinde abschlachten, die ihrem Mündel nahe kommen, sind sie im Wirbel des Kampfes unbezahlbare Gefolgsleute.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Ogryn-Knarre dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Granatenfaust
 - 1 Bullgryn-Keule
- Das Riesige Messer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schlagschild
 - 1 Plattenschild

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ogryn-Leibwächter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ogryn-Knarre; Riesigem Messer.

LOYALER BESCHÜTZER

Zu Beginn des Schritts Schlachtformationen festlegen muss dieses Modell sich einer einzelnen **KOMMANDOTRUPP**-Einheit deiner Armee anschließen (einer **KOMMANDOTRUPP**-Einheit kann sich nicht mehr als ein **LOYALER-BESCHÜTZER**-Modell anschließen). Für den Rest der Schlacht zählt dieses Modell als Teil jener **KOMMANDOTRUPP**-Einheit und ihre Sollstärke wird entsprechend angepasst. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell auf diese Weise an einen **KOMMANDOTRUPP** anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

Solange dieses Modell sich einer Einheit angeschlossen hat, kann sie in jeden **TRANSPORTER** einsteigen, in den jene Einheit einsteigen kann, und belegt den Platz von 3 Modellen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, LOYALER BESCHÜTZER, OGRYN, OGRYN-LEIBWÄCHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

NORK DEDDOG

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	6	4+	6	7+	1



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Ogryn-Knarre [TREFFERHAGEL 1]	18"	3	3+	5	-1	2
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Riesiges Messer [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	6	2+	8	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+

Ogryn-Leibwächter: Solange eines oder mehrere **OFFIZIER**-Modelle sich in derselben Einheit wie dieses Modell befinden, haben jene **OFFIZIER**-Modelle die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 4+*.

Krachender Kopfstoß: Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells zum Kämpfen gewählt wird, kannst du eine einzelne feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell wählen und einen W6 werfen: Bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, LOYALER BESCHÜTZER, OGRYN, NORK DEDDOG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

NORK DEDDOG

Nork Deddogs Loyalität und sein Können als Leibwächter stehen völlig außer Frage. Der wuchtige Ogryn würde lieber entsetzliche Verwundungen erleiden, als auch nur einen Kratzer an jenen zuzulassen, die er beschützt. Dutzende Siege wurden aufgrund seiner gedankenlosen Heldenhaftigkeit errungen, während er jede Bedrohung seiner Anvertrauten mit Geschossen, Messer und Kopfstößen ausschaltete.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Nork Daddog – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Ogryn-Knarre; Riesigem Messer.

LOYALER BESCHÜTZER

Zu Beginn des Schritts Schlachtformationen festlegen muss dieses Modell sich einer einzelnen **KOMMANDOTRUPP**-Einheit deiner Armee anschließen (einer **KOMMANDOTRUPP**-Einheit kann sich nicht mehr als ein **LOYALER-BESCHÜTZER**-Modell anschließen). Für den Rest der Schlacht zählt dieses Modell als Teil jener **KOMMANDOTRUPP**-Einheit und ihre Sollstärke wird entsprechend angepasst. Wenn es nicht möglich ist, dieses Modell auf diese Weise an einen **KOMMANDOTRUPP** anzuschließen, nimmt es an der Schlacht nicht teil und gilt als zerstört.

Solange dieses Modell sich einer Einheit angeschlossen hat, kann sie in jeden **TRANSPORTER** einsteigen, in den jene Einheit einsteigen kann, und belegt den Platz von 3 Modellen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, LOYALER BESCHÜTZER, OGRYN, NORK DEDDOG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

INFANTERIETRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	5+	1	7+	2	SOLDAT
6"	3	5+	2	7+	4	WAFFENTEAM



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
➤	Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
➤	Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
	Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
	Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
	Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2
	Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	4+	4	-2	2
	Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	5+	5	-1	2

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiewaffe	Nahkampf	2	4+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, INFANTERIETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

FÄHIGKEITEN

Verteidiger der Menschheit: Solange sich diese Einheit in Reichweite um einen von dir kontrollierten Missionszielmarker befindet, profitieren die Modelle dieser Einheit von Deckung gegen Fernkampfattacken.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wurf jedes Mal einen WG, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes OFFIZIER-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet: bei 5+ erhältst du 1 BP.

INFANTRIETRUPP

Infanterietrupps sind das Rückgrat unzähliger Regimenter des Astra Militarum und sie kämpfen in gewaltiger Zahl. Bewaffnet mit dem allgegenwärtigen Lasergewehr, werden sie oft von spezialisierten Waffen unterstützt, halten Verteidigungslinien, führen massierte Angriffe durch das Niemandsland durch und halten bis zum letzten Mann aus, wenn sie gut geführt werden.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann das Lasergewehr eines Soldaten durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
 - 1 Scharfschützengewehr
 - Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann 1 mit einem Lasergewehr ausgerüsteter Soldat mit einem Vox-Transmitter ausgerüstet sein (das Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden).
 - Die Handwaffe beliebiger Unteroffiziere kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kettenschwert
 - 1 Energiewaffe
 - Die Laserpistole beliebiger Unteroffiziere kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
- 1 Boltpistole
 - 1 Bolter
 - 1 Plasmapistole
- Der Schwere Bolter beliebiger Waffenteams kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
 - 1 Maschinenkanone
 - 1 Laserkanone
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Mörser

* Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

Eine der folgenden Optionen:

- 1 Unteroffizier und 9 Soldaten
- 1 Unteroffizier, 7 Soldaten und 1 Waffenteam
- 2 Unteroffiziere und 18 Soldaten
- 2 Unteroffiziere, 16 Soldaten und 1 Waffenteam
- 2 Unteroffiziere, 14 Soldaten und 2 Waffenteams

Jeder Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Handwaffe.

Jeder Soldat ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.

Jedes Waffenteam ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Schwerm Bolter; Handwaffe.

Dieser Einheit können bis zu zwei Anführer-Einheiten angeschlossen sein, solange nicht mehr als eine davon eine **KOMMANDOTRUPP**-Einheit ist. Wenn dies der Fall ist und diese Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu einzelnen Einheiten mit ihren ursprünglichen Sollstärken.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, INFANTRIETRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	7+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
▶ Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
▶ Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Trommelmagazin-Sturmgewehr	24"	2	4+	3	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, CADIANISCH, CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

FÄHIGKEITEN

Stoßtruppen: Wenn du am Ende deiner Befehlsphase einen Missionszielmarker kontrollierst und sich diese Einheit in Reichweite um jenen Missionszielmarker befindet, bleibt jener Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, auch wenn du keine Modelle in Reichweite um ihn hast, bis dein Gegner ihn zu Beginn oder am Ende eines Zuges kontrolliert.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wirf jedes Mal einen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes OFFIZIER-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet: bei 5+ erhältst du 1 BP.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

CADIANISCHE STOSSTRUPPEN

Die Cadianischen Stoßtruppen bestehen aus geborenen Soldaten, die ihr ganzes Leben lang für den Dienst im Astra Militarum trainieren. Jahrzehntelanges rigides Feuertraining hat sie zu hervorragenden Scharfschützen gemacht. Sie verstehen sich auf unnachgiebige Verteidigung und Sturmangriffe, und viele halten die Cadianischen Stoßtruppen für die perfekten Soldaten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann das Lasergewehr von bis zu 2 Stoßtrupp-Soldaten durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*

 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann 1 mit einem Lasergewehr ausgerüsteter Stoßtrupp-Soldat mit einem Vox-Transmitter ausgerüstet sein (das Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden).
- Die Laserpistole beliebiger Stoßtrupp-Unteroffiziere kann durch je 1 Boltpistole ersetzt werden.
- Laserpistole und Kettenschwert beliebiger Stoßtrupp-Unteroffiziere können durch je 1 Trommelmagazin-Sturmgewehr und 1 Handwaffe ersetzt werden.

* Du kannst dieselbe Waffe nicht mehr als einmal pro Einheit wählen, sofern sie nicht 20 Modelle enthält; in jenem Fall kannst du dieselbe Waffe nicht mehr als zweimal pro Einheit wählen.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stoßtrupp-Unteroffizier und 9 Stoßtrupp-Soldaten
ODER
- 2 Stoßtrupp-Unteroffiziere und 18 Stoßtrupp-Soldaten

Jeder Stoßtrupp-Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

Jeder Stoßtruppsoldat ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.

*Dieser Einheit können bis zu zwei Anführer-Einheiten angeschlossen sein, solange nicht mehr als eine davon eine **KOMMANDOTRUPP**-Einheit ist. Wenn dies der Fall ist und diese Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu einzelnen Einheiten mit ihren ursprünglichen Sollstärken.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, CADIANISCH, CADIANISCHE STOSSTRUPPEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TODESKORPS VON KRIEG

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	1	7+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALZ]	12"	W6	-	4	0	1
▶ Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	4	0	1
▶ Granatwerfer – Spreng	24"	1	4+	9	-2	W3
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	8	-3	2
Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	4+	4	-2	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	2	4+	4	-2	1
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1
Kettenschwert	Nahkampf	3	4+	3	0	1

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, TODESKORPS VON KRIEG



FÄHIGKEITEN

Grimmige Entschlossenheit: Addiere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit 1 auf den Trefferwurf, wenn diese Einheit unter Sollstärke ist, und addiere zusätzlich 1 auf den Verwundungswurf, wenn diese Einheit unter halber Sollstärke ist.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wurf jedes Mal einen WG, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes OFFIZIER-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet: bei 5+ erhältst du 1 BP.

Todeskorps-Sanitätsausrüstung: Zu Beginn deiner Befehlsphase kannst du, wenn die Einheit des Trägers unter Sollstärke ist, bis zu W3 zerstörte Todeskorps-Soldaten zu dieser Einheit zurückkehren lassen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

TODESKORPS VON KRIEG

Die düsteren Regimenter des Todeskorps von Krieg zeichnen sich unter den schrecklichsten Bedingungen aus und ihre berühmten Belagerungsregimenter halten Schlüsselpositionen resolut, ganz egal, welche Kräfte gegen sie anstürmen. Sie pflegen einen gnadenlosen Opferkult, aber durch ihre legendäre Zähigkeit holt der Tod ihre Feinde oft zuerst.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann das Lasergewehr von bis zu 2 Todeskorps-Soldaten durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Melter
 - 1 Scharfschützengewehr
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann ein mit einem Lasergewehr ausgerüsteter Todeskorps-Soldat mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Vox-Transmitter (das Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden)
 - 1 Plasmawerfer
- Das Kettenschwert beliebiger Todeskorps-Wachtmeister kann durch je 1 Energiewaffe ersetzt werden.
- Die Laserpistole beliebiger Todeskorps-Wachtmeister kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:**
 - 1 Bolter
 - 1 Boltpistole
 - 1 Plasmapistole

** Du kannst dieselbe Waffe nicht mehr als einmal pro Einheit wählen, sofern sie nicht 20 Modelle enthält; in jenem Fall kannst du dieselbe Waffe nicht mehr als zweimal pro Einheit wählen.*

*** Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Todeskorps-Wachtmeister und 9 Todeskorps-Soldaten ODER
- 2 Todeskorps-Wachtmeister und 18 Todeskorps-Soldaten

Jeder Todeskorps-Wachtmeister ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Kettenschwert.

Jeder Todeskorps-Soldat ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.

Dieser Einheit können bis zu zwei Anführer-Einheiten angeschlossen sein, solange nicht mehr als eine davon eine KOMMANDOTRUPP-Einheit ist. Wenn dies der Fall ist und diese Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu einzelnen Einheiten mit ihren ursprünglichen Sollstärken.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ZUG, TODESKORPS VON KRIEG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN

B

6"

W

3

RW

5+

LP

1

MW

7+

MK

2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

Dschungelkämpfer: Verbessere bei jeder Nahkampfattacke von Modellen dieser Einheit den Stärkewert und Durchschlagswert jener Attacke um 1, wenn diese Einheit in diesem Zug eine Angriffs-bewegung durchgeführt hat oder angegriffen wurde.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wirf jedes Mal einen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes **OFFIZIER**-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet; bei 5+ erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, REGIMENT, GRANATEN, ZUG, DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

Dschungelkämpfer von Catachan

Diese überaus muskulösen Soldaten stammen aus einem Kriegervolk, das auf einer der berüchtigtsten Todeswelten lebt. Geübt im tödlichen Nahkampf mit den wildesten Bestien in lebensfeindlicher Umgebung, sind Dschungelkämpfer zudem geschickte Infiltratoren und Fährtenucher, die ihre Beute meisterlich in brutale Fallen locken können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Lasergewehr von 1 Dschungelkämpfer durch 1 Flammenwerfer ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit kann 1 mit einem Lasergewehr ausgerüsteter Dschungelkämpfer mit 1 Vox-Transmitter ausgerüstet sein (das Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden).

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dschungelkämpfer-Unteroffizier und 9 Dschungelkämpfer ODER
- 2 Dschungelkämpfer-Unteroffiziere und 18 Dschungelkämpfer

Jeder Dschungelkämpfer-Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Laserpistole; Handwaffe.

Jeder Dschungelkämpfer ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Handwaffe.

Dieser Einheit können bis zu zwei Anführer-Einheiten angeschlossen sein, solange nicht mehr als eine davon eine KOMMANDOTRUPP-Einheit ist. Wenn dies der Fall ist und diese Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu einzelnen Einheiten mit ihren ursprünglichen Sollstärken.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, IMPERIUM, REGIMENT, GRANATEN, ZUG, DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

SLY MARBO

B

6"

W

3

RW

5+

LP

4

MW

7+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

Stahlvipér [ANTI-INFANTERIE 2+, PISTOLE, PRÄZISION]

REICHW.

12"

A

3

BF

2+

S

5

DS

-1

SW

2

NAHKAMPFWAFFEN

Vergiftete Klinge [ANTI-INFANTERIE 2+, PRÄZISION]

REICHW.

Nahkampf

A

5

KG

2+

S

5

DS

-1

SW

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Einsamer Wolf, Tarnung

Ein-Mann-Armee: Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit eine befreundete **ASTRA-MILITARUM**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell als Ziel von Fernkampfattacken wählt, kann dieses Modell schießen wie in deiner Fernkampfphase, nachdem die feindliche Einheit ihre Attacken ausgeführt hat.

Als ob man einen Schatten bekämpft: Jedes Mal, nachdem dieses Modell geschossen hat, kann es eine normale Bewegung wie in deiner Bewegungsphase ausführen, wenn es sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet. Wenn es dies tut, kommt dieses Modell bis zum Ende des Zugs nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, SLY MARBO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

SLY MARBO

Sly Marbo ist eine Ein-Mann-Armee. Er handelt und schlägt aus dem Hinterhalt zu, bevor er wieder in den Schatten verschwindet. Marbo ist ein legendärer Soldat und hat mit seiner vergifteten Klinge unzählige Xenoschrecken ausgeweidet und Häretikerkehlen durchschnitten, und mit seiner Stahlviper verschießt er Hagel vergifteter Splitter.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sly Marbo – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Stahlviper; Vergifteter Klinge.

EINZELGÄNGER

Dieses Modell kann nicht als dein **KRIEGSHERR** gewählt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, SLY MARBO



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

KASRKIN

B

6"

W

3

RW

4+

LP

1

MW

7+

MK

1



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
➤	Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
➤	Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
	Hochenergie-Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	3	-1	1
	Hochenergie-Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	-1	1
	Hochenergie-Salvengewehr [SCHNELLFEUER 2]	30"	2	3+	4	-1	1
	Hochenergie-Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	3+	4	-2	3
	Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	4	4+	3	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, KASRKIN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Kundschafter 6 Zoll**

Elitekrieger: In deiner Befehlsphase kannst du einen Befehl wählen, der diese Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase betrifft, zusätzlich zu allen anderen Befehlen, die dieser Einheit von einem **OFFIZIER**-Modell in diesem Zug erteilt werden.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wurf jedes Mal einen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes **OFFIZIER**-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet: bei 5+ erhältst du 1 BP.

Meltermine: Einmal pro Schlacht, zu Beginn einer beliebigen Phase, kannst du eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um den Träger wählen und einen W6 werfen: bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen oder stattdessen 2W3 tödliche Verwundungen, wenn es eine **FAHRZEUG**-Einheit ist.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

KASRKIN

Die Kasrkin zählen zu den berühmtesten Regimentern von Cadia und sie stellen die Elite der Elite dar. Diese spezialisierten Kämpfer tragen Hochenergie-Lasergewehre und dicke Plattenrüstung. Die Kasrkin sind diszipliniert, professionell und meisterliche Schützen, und sie können sich leicht mit jedem nicht verbesserten menschlichen Krieger messen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Hochenergie-Lasergewehr von bis zu 4 Kasrkin-Soldaten kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Hochenergie-Salvengewehr
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Das Hochenergie-Lasergewehr von 1 Kasrkin-Soldat kann durch 1 Hochenergie-Scharfschützengewehr ersetzt werden.
- Das Hochenergie-Lasergewehr von 1 Kasrkin-Soldat kann durch 1 Hochenergie-Laserpistole und 1 Meltermine ersetzt werden.
- 1 mit einem Hochenergie-Lasergewehr ausgerüsteter Kasrkin-Soldat kann mit 1 Vox-Transmitter ausgerüstet sein (das Hochenergie-Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden).
- Das Kettenschwert des Kasrkin-Unteroffiziers kann durch 1 Energiewaffe ersetzt werden.
- Die Hochenergie-Laserpistole des Kasrkin-Unteroffiziers kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:**
 - 1 Boltpistole
 - 1 Plasmapistole

** Du kannst dieselbe Waffe von dieser Liste nicht mehr als zweimal pro Einheit wählen.*

*** Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kasrkin-Unteroffizier
- 9 Kasrkin-Soldaten

Der Kasrkin-Unteroffizier ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Laserpistole; Kettenschwert.

Jeder Kasrkin-Soldat ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Lasergewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, KASRKIN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

REGIMENTSPREDIGER

B

6"

W

3

RW

6+

LP

3

MW

7+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Heilige Pistole [PISTOLE]	12"	3	4+	4	0	1
Prediger-Schrotflinte [STURM]	12"	2	4+	4	0	1
Sturmgewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1
Kettenschwert	Nahkampf	4	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

Kriegshymnen: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen Modelle in jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

Heilige Frömmigkeit: Du kannst bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells den Trefferwurf wiederholen, solange die Einheit des Modells nicht erschüttert ist.

RETTUNGSWURF



4+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENTSPREDIGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

REGIMENTSPREDIGER

Regimentsprediger dienen in den Regimentern der Imperialen Armee, um die spirituelle Kraft ihrer Soldaten zu stärken, und sie sind eifernde Zeloten und fanatische Redner. Sie scheuen den Kampf nicht, sondern schreiten mit zum Gebet an den Gottimperator und zu wütenden Geißelungen des Feindes erhobenen Stimmen durch ihre Gegner.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Energiewaffe dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Sturmgewehr und 1 Kettenschwert
 - 1 Prediger-Schrotflinte und 1 Kettenschwert

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Regimentsprediger

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Heiliger Pistole; Energiewaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN
- TODESKORPS VON KRIEG
- INFANTERIETRUPP
- KASRKIN
- TEMPESTUS-GARDISTEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENTSPREDIGER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

UNTEROFFIZIER HARKER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	5+	3	7+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Grobe Kelle [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	3+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+, Anführer, Kundschafter 6 Zoll

FRAKTION: Befehlsgewalt

Harkers Teufel: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, ziehe bei jeder Fernkampfattacke gegen jene Einheit 1 vom Trefferwurf ab, sofern das attackierende Modell mehr als 12 Zoll entfernt ist.

Eine Portion aus der Groben Kelle: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit einsetzen, wenn es zum Schießen gewählt wird. Wenn es dies tut, hat bis zum Ende der Phase seine Waffe Grobe Kelle einen Attackenwert von 6 und die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 3] anstelle der Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann einer Einheit **DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN 1** Befehl erteilen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, UNTEROFFIZIER HARKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

UNTEROFFIZIER HARKER

Unteroffizier Harker, unter seinen catachanischen Soldaten als „Steinzahn“ Harker bekannt, zählt zu den zähesten in dieser zähen Brut. Man sagt, er spüre keinen Schmerz, und durch seine gewaltige Stärke kann er seinen Schwere Bolter Grobe Kelle so leicht tragen wie andere ein Gewehr.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Unteroffizier Harker – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: der Groben Kelle; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- Dschungelkämpfer von Catachan

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, IMPERIUM, GRANATEN, OFFIZIER, UNTEROFFIZIER HARKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

REGIMENTSMASCHINENSEHER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	4	3+	3	7+	1



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Archäotech-Pistole [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PISTOLE]	12"	1	3+	6	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Maschinenseher-Axt	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
Servoarm [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	4+	6	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

Maschinenseher: Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.

Segen des Omnissiah: Wähle in deiner Befehlsphase ein befreundetes **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück und bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase hat jenes **FAHRZEUG**-Modell einen Rettungswurf von 4+. Jedes Modell kann für diese Fähigkeit nur einmal pro Zug gewählt werden.

Rache für den Omnissiah: Wenn ein befreundetes **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell zerstört wird, hat die Maschinenseher-Axt dieses Modell bis zum Ende der Schlacht einen Attackenwert von 6.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, REGIMENTSMASCHINENSEHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

REGIMENTSMASCHINENSEHER

Maschinenseher sind Adepten des Omnissiah, in Roben gekleidete Maschinenmystiker, denen es obliegt, mit ihrem geheimen Wissen und kybernetischen Hilfsmitteln Feldreparaturen an beschädigten Kriegsmaschinen vorzunehmen. Für sie ist jede Kriegsmaschine ein unschätzbare Artefakt der Technologie, dessen Geist nur einmal mehr fokussiert werden muss, damit sie am Feind Rache nehmen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Regimentalmaschinenseher

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Archäotech-Pistole; Maschinenseher-Axt; Servoarm.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN
- TODESKORPS VON KRIEG
- INFANTRIETRUPP
- KASRKIN
- MUNITORIUM-SERVITOREN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, REGIMENTSMASCHINENSEHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

MUNITORUM-SERVITOREN



B

6"

W

3

RW

4+

LP

1

MW

8+

MK

0

☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Multimeter [SCHWER, MELTER 2]	18"	2	6+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV, SCHWER]	36"	W3	6+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT, SCHWER]	36"	W3	6+	8	-3	2
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	6+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	5+	3	0	1
Servitor-Servoarm	Nahkampf	1	5+	6	-2	3

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, MUNITORUM-SERVITOREN

FÄHIGKEITEN

Lobotomie: Solange ein befreundetes **REGIMENTSMASCHINENSEHER**-Modell diese Einheit anführt, verbessere die Werte Kampfgeschwindigkeit und Ballistische Fertigkeit von Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen, mit denen **MUNITORUM-SERVITOR**-Modelle in dieser Einheit ausgerüstet sind, um 1.

RETTUNGSWURF

6+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

MUNITORUM-SERVITOREN

Die einer Lobotomie unterzogenen und aufgerüsteten Servitoren erledigen für das Departmento Munitorum unzählige niedere Arbeiten. Diese kybernetischen lebenden Werkzeuge dienen oft als Sklavengefolge eines Maschinensehers und setzen ihre industriellen Servoarme ein, um gewaltige Panzer zu reparieren, richten sie aber auch ohne zu zögern gegen den Feind, wenn dieser zu nah kommt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Servitor-Servoarm von bis zu 2 Modellen kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Bolter
 - 1 Multimelter
 - 1 Plasmakanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 4 Munitorum-Servitoren

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Servitor-Servoarm.

SERVITOR-GEFOLGE

Zu Beginn des Schritts Schlachtformation festlegen kann diese Einheit einer anderen Einheit deiner Armee hinzugefügt werden, die von einem **REGIMENTSMASCHINENSEHER** angeführt wird (einer Einheit kann sich nicht mehr als eine **MUNITORUM-SERVITOREN-EINHEIT** anschließen). Wenn sie dies tut, zählt jedes Modell dieser Einheit bis zum Ende der Schlacht als Teil jener Leibwächter-Einheit und die Sollstärke jener Leibwächter-Einheit wird entsprechend erhöht.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, MUNITORUM-SERVITOREN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

KOMMISSAR

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	3	6+	1



FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiewaffe	Nahkampf	3	3+	4	-2	1
Kettenschwert	Nahkampf	4	3+	3	0	1

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, OFFIZIER, KOMMISSAR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Befehlsgewalt**

Exemplarische Exekution: Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn einer beliebigen Phase eine befreundete, erschütterte **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell wählen. Wenn du dies tust, wird ein Modell jener Einheit zerstört und jene Einheit ist dann nicht mehr erschüttert.

Politische Aufsicht: Solange sich ein anderes **OFFIZIER**-Modell in derselben Einheit befindet wie dieses Modell, kannst du Erschütterungstests für jene Einheit wiederholen.

BEFEHLE

Dieser **OFFIZIER** kann einer **REGIMENT**-Einheit 1 Befehl erteilen. Dieser **OFFIZIER** kann nur die Befehle **Ehre und Pflicht!** und **Bajonett aufpflanzen!** erteilen.

RETTUNGSWURF

5+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

KOMMISSAR

Kommissare sind gnadenlose Offiziere mit der Aufgabe, die Moral, Disziplin und den Kampfgeist ihres Regiments aufrechtzuerhalten. Aufgrund ihrer Macht, Soldaten oder Offiziere hinzurichten, die für unzureichend befunden werden, sind sie düstere, gefürchtete Gestalten. Ihre Hingabe für das Imperium ist über jeden Zweifel erhaben und sie kämpfen mit fanatischem Mut.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Boltpistole dieses Modells kann durch 1 Plasmapistole ersetzt werden.
- Das Kettenschwert dieses Modells kann durch 1 Energiewaffe ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kommissar

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Kettenschwert.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- CADIANISCHE STOSSTRUPPEN
- DSCHUNGELKÄMPFER VON CATACHAN
- TODESKORPS VON KRIEG
- INFANTRIETRUPP
- KASRKIN
- TEMPESTUS-GARDISTEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIUM, OFFIZIER, KOMMISSAR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

OGRYNTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	6	5+	3	7+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Ogryn-Knarre [SCHNELLFEUER 3]	18"	3	4+	5	-1	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ogryn-Knarre	Nahkampf	4	3+	6	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

Feuerturm auf kürzeste Distanz: Verbessere bei jeder Fernkampfattacke eines Modells in dieser Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel den Durchschlagswert um 1.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, OGRYN, OGRYNTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

OGRYNTRUPP

Ogryns sind schlichte Wesen. Im Kampf treiben ihre Instinkte sie selten zu mehr, als den Feind so hart wie möglich zu treffen. Die Ogryn-Knarren, die sie tragen und die einen wahren Geschosshagel verschießen, wurden so gebaut, dass sie als improvisierte Keulen dienen können. Ogryns geben ausgezeichnete Sturmtruppen ab, denn durch ihren Körperbau schütteln sie Schaden einfach ab, bevor sie angreifen und wie ein Panzer auf den Feind prallen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ogryn-Blechkopp
- 2-5 Ogryns

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Ogryn-Knarre.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, OGRYN, OGRYNTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

BULLGRYNTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	6	4+	3	7+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Granatenfaust [EXPLOSIV]	18"	W6	4+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bullgryn-Keule	Nahkampf	4	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

Muskelberg: Ziehe bei jeder einem Modell in dieser Einheit zugewiesenen Attacke 1 vom Schadenswert ab (bis zu einem Minimum von 1).

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Schlagschild: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+.

Plattenschild: Der Träger hat einen Lebenspunktwert von 4.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, OGRYN, BULLGRYNTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

BULLGRYNTRUPP

Als halstarrigste aus dem Ogryn-Zweig der Abhumanen tragen Bullgryns schwere Rüstung und grobe Sturmwaffen, die konstruiert wurden, um die dannernden Schläge auszuhalten, die Bullgryns mit ihnen versetzen. Eine Linie dieser humanoiden Muskelberge, von deren erhobenen Schilden das Feuer harmlos abprallt, ist ein furchterregender Anblick.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Granatenfaust beliebiger Modelle kann durch je 1 Bullgryn-Keule ersetzt werden.
- Der Plattenschild beliebiger Modelle kann durch je 1 Schlagschild ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bullgryn-Blechkopf
- 2-5 Bullgryns

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Granatenfaust; Handwaffe; Plattenschild.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, OGRYN, BULLGRYNTRUPP





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	2	6+	1	8+	1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Scharfschützengewehr [SCHWER, PRÄZISION]	36"	1	3+	4	-2	2
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	1	5+	2	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Tarnung

Schießen und verduften: In deiner Fernkampfphase kann die Einheit dieses Modells, nachdem sie geschossen hat, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen, sofern sie nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist. Wenn sie dies tut, kommt jene Einheit bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusetzen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN

Die kleinen, scharfzüngigen und von Natur aus heimlichen abhumanen Rattlinge dienen dem Astra Militarum vorrangig als herausragende Scharfschützen; man sagt, sie können einem Häretiker aus einer Meile Entfernung den Kopf von den Schultern schießen. Rattlinge werden zudem als Infiltratoren und vorgeschobene Kundschafter eingesetzt, denn sie können den Feind ungesehen ausspähen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 5 Rattling-Scharfschützen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Scharfschützengewehr; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

ATTILANISCHE GARDEREITER

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	4	4+	2	7+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiesäbel	Nahkampf	4	3+	4	-2	1
Reittierhufe [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	4+	4	0	1
Schocklanze [LANZE]	Nahkampf	2	3+	6	-2	2
➡ Sprenglanze – Fragmentspitze [LANZE]	Nahkampf	W6	3+	4	0	1
➡ Sprenglanze – Melterspitze [LANZE]	Nahkampf	1	3+	9	-4	W6

➡ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ATTILANISCHE GARDEREITER

FÄHIGKEITEN

Meisterreiter: Du kannst beliebige Modifikatoren auf den Bewegungswert dieser Einheit und auf Vorrückenwürfe und Angriffswürfe für sie ignorieren. Außerdem kommt diese Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

ATTILANISCHE GARDEREITER

Diese Meisterreiter stammen von den Attila-Ebenen und sie stellen mächtige Kavallerieeinheiten. Ihre Mobilität macht sie zu einer wahren Macht, ab sie die Speerspitze eines Angriffs bilden oder dem Feind in die Flanke fallen. Auch wenn sie Granaten und Schusswaffen tragen, ist ihr tödlichstes Werkzeug die Sprenglanze, die mit unterschiedlichen tödlichen Spitzen versehen werden kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann die Sprenglanze von 1 Modell durch 1 Schocklanze ersetzt werden.
- Der Gardereiter-Unteroffizier kann mit 1 Energiesäbel ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gardereiter-Unteroffizier
- 4-9 Gardereiter

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Laserpistole; Sprenglanze; Reittierhufen.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, ATILANISCHE GARDEREITER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

WÄCHTER-SPÄHLÄUFER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	7	3+	7	7+	2



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinenkanone	48"	2	4+	9	-1	3
	Militarum-Multilaser	36"	4	4+	6	0	1
➡	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➡	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
➡	Raketenerwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	4+	4	0	1
➡	Raketenerwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	4+	9	-2	W6
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	6	0	1
	Wächter-Kettensäge	Nahkampf	3	4+	6	-1	1

➡ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REGIMENT, SCHWADRON, RAUCH, WÄCHTER-SPÄHLÄUFER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Kundschafter 9 Zoll**

Kühne Aufklärer: Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine feindliche Einheit, die sich innerhalb von 18 Zoll um diese Einheit befindet und für sie sichtbar ist. Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befreundeten **ASTRA-MILITARUM**-Modells gegen jene Einheit einen Trefferwurf von 1 und wenn jene Attacke die Fähigkeit **[INDIREKTES FEUER]** hat, erleidet sie nicht den Malus auf den Trefferwurf für das Schießen auf ein für die attackierende Einheit nicht sichtbares Ziel.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

WÄCHTER-SPÄHLÄUFER

Die offenen Kabinen und einfachen Augurgeräte der Wächter-Spähläufer ermöglichen ihren Piloten, den Feind mit Leichtigkeit zu beobachten, während ihre leichte Panzerung und Gyrostabilisatoren ihnen dabei helfen, schnell das schwierigste Gelände zu durchqueren und ihre schweren Waffen plötzlich aus unerwarteter Richtung zum Tragen zu bringen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Militarum-Multilaser beliebiger Modelle kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Maschinenkanone
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Laserkanone
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Plasmakanone
- Beliebige Modelle können mit 1 Wächter-Kettensäge ausgerüstet sein.
- Beliebige Modelle können mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Wächter-Spähläufer

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Militarum-Multilaser; Handwaffe.

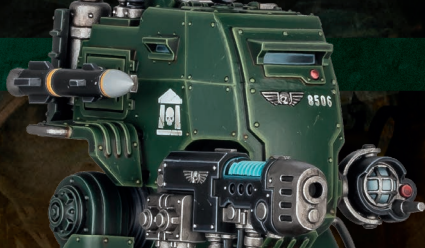
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REGIMENT, SCHWADRON, RAUCH, WÄCHTER-SPÄHLÄUFER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

WÄCHTER-STURMLÄUFER

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	8	2+	7	7+	2



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinenkanone	48"	2	4+	9	-1	3
	Militarum-Multilaser	36"	4	4+	6	0	1
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
➤	Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	4+	4	0	1
➤	Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	4+	9	-2	W6
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	6	0	1
	Wächter-Kettensäge	Nahkampf	3	4+	6	-1	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REGIMENT, SCHWADRON, RAUCH, WÄCHTER-STURMLÄUFER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

Mobile Jäger: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit kannst du den Verwundungswurf wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

WÄCHTER-STURMLÄUFER

Die mit zusätzlicher Panzerung ausgestatteten Wächter-Sturmläufer sind ausgezeichnete Frontjäger, die ihre tödlichen schweren Waffen über Gelände tragen, das für Kampfpanzer zu dicht ist. Als mobile Jäger sind sie ausgezeichnet in der Vernichtung von Fahrzeugen, befestigten Bunkern und Xenosmonstrositäten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Militarum-Multilaser beliebiger Modelle kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Maschinenkanone
 - 1 Schwere Flammenwerfer
 - 1 Laserkanone
 - 1 Raketenwerfer
 - 1 Plasmakanone
- Beliebige Modelle können mit 1 Wächter-Kettensäge ausgerüstet sein.
- Beliebige Modelle können mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Wächter-Sturmläufer

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Militarum-Multilaser; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, IMPERIUM, REGIMENT, SCHWADRON, RAUCH, WÄCHTER-STURMLÄUFER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

HÖLLENHUND

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	2+	11	7+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Chemokanone [ANTI-INFANTERIE 2+, SCHWALL]	12"	W6+1	-	2	-2	2
Infernokanone [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	18"	2W6	-	6	-2	1
Melterkanone [EXPLOSIV, MELTER 4]	18"	W3	4+	9	-4	W6
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6

Treibt sie heraus: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine einzelne feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Bis zum Ende der Phase kann jene Einheit nicht von Deckung profitieren.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, HÖLLENHUND



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

HÖLLENHUND

Höllenhunde sind furchteinflößende Sturmpanzer mit kurzer Reichweite, deren Zweck darin besteht, Feinde mit Promethiumstößen, Wolken giftigen Gases oder sengenden Thermalwaffen aus dichter Deckung zu treiben. Die Wenigen, die freiwillig in diesen Panzern dienen, haben oft ein leichtfertiges Wesen und haben den Ruf, waghalsige Zerstörer zu sein.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Infernokanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Chemokanone
 - 1 Melterkanone
- Der Schwere Flammenwerfer dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Bolter
 - 1 Multimelter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Höllenhund

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Infernokanone; Schwere Flammenwerfer; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, HÖLLENHUND



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

KAMPFPANZER ROGAL DORN

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	12	2+	18	7+	5



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Castigator-Gatlingkanone	24"	12	4+	5	0	1
Koaxiale Maschinenkanone	48"	2	3+	9	-1	3
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	4+	9	-4	W6
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
Oppressor-Kanone [EXPLOSIV]	72"	W6+3	4+	12	-2	3
Pulverisator-Kanone [EXPLOSIV]	24"	W6	4+	9	-3	3
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Zwillingskampfgeschütz [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	48"	W6+3	4+	10	-1	3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

Zusätzliche Panzerung: Ändere einmal pro Schlacht, wenn eine Attacke diesem Modell zugewiesen wird, den Schadenswert jener Attacke auf 0.

BESCHÄDIGT: 1-6 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-6 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, KAMPFPANZER ROGAL DORN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRAMILITARUM

KAMPFPANZER ROGAL DORN

Der gewaltige Kampfpanzer Rogal Dorn ist ein schwerfälliger Koloss, der gleichsam den Anker einer Kampflinie bilden oder voranpflügen und einen Angriff unterstützen kann. Er starrt vor äußerst mächtigen Waffen und sprengt mit riesigen Granaten Breschen in die gegnerische Verteidigung oder zerfetzt Infanterie in einem Kugelhagel.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Zwillingskampfgeschütz dieses Modells kann durch 1 Oppressor-Kanone und 1 Koaxiale Maschinenkanone ersetzt werden.
- Die Castigator-Gatlingkanone dieses Modells kann durch 1 Pulverisator-Kanone ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Melter
 - 2 zusätzliche Maschinengewehre
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Multimelter

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kampfpanzer Rogal Dorn

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Castigator-Gatlingkanone; Maschinengewehr; Zwillingskampfgeschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
KAMPFPANZER ROGAL DORN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

UNTERSTÜTZUNGSWAFFENTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	5+	2	7+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laser-Handfeuerwaffen [PISTOLE]	18"	1	4+	3	0	1
Laserkanone [SCHWER]	48"	1	5+	12	-3	W6+1
Maschinenkanone [SCHWER]	48"	2	5+	9	-1	3
Mörser [EXPLOSIV, SCHWER, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	5+	5	0	1
➡️ Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	5+	4	0	1
➡️ Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	5+	9	-2	W6
Schwerer Bolter [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	36"	3	5+	5	-1	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Waffenteam-Handwaffen	Nahkampf	2	4+	3	0	1

➡️ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

FÄHIGKEITEN

Deckungsfeuer: Jedes Mal, wenn du die Gefechtsoption Abwehrfeuer mit dieser Einheit als Ziel einsetzt, werden beim Abhandeln jener Gefechtsoption Treffer bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ erzielt oder stattdessen bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 4+, wenn diese Einheit sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete ZUG-Einheit befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, UNTERSTÜTZUNGSWAFFENTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

UNTERSTÜTZUNGSWAFFENTRUPP

Während massierte Infanterie den Feind überwältigen kann, fällt es oft den Unterstützungswaffentrupps zu, den Todesstoß zu versetzen. Diese Gruppen aus Waffenteams können ihre mobilen schweren Waffen schnell aufbauen. Sie stärken Schlachtlinien und geben mit verschiedenen präzisen oder schnellfeuernden Waffen auf kürzere Distanz Unterstützungsfeuer.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Beliebige Modelle können ihren Schweren Bolter durch je eine der folgenden Optionen ersetzen:
 - 1 Laserkanone
 - 1 Maschinenkanone
 - 1 Mörser
 - 1 Raketenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3 Unterstützungswaffenteams

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Laser-Handfeuerwaffen;
Schwerem Bolter; Waffenteam-Handwaffen

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT,
UNTERSTÜTZUNGSWAFFENTRUPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FELDGESCHÜTZBATTERIE

B	W	RW	LP	MW	MK
4"	5	4+	6	7+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bombast-Feldgeschütz [EXPLOSIV, SCHWER, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	5+	7	-1	2
Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	3	0	1
Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Malleus-Raketenwerfer [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6+6	5+	6	-1	1
Schwere Laserkanone [SCHWER]	48"	2	5+	14	-3	W6+1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Geschützatterie-Handwaffen	Nahkampf	3	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

Nachladen, bereit machen, feuern: Solange diese Einheit von einem Befehl betroffen ist, haben alle Schwere Waffen, mit denen Modelle in dieser Einheit ausgerüstet sind, sofern sie in diesem Zug stationär geblieben ist, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1].

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, FELDGESCHÜTZBATTERIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FELDGESCHÜTZBATTERIE

Zu den größten Waffen des Astra Militarum, die Soldaten transportieren können, zählen jene, die von Geschützteams bedient werden. Von Bombast-Feldgeschützen, die schwere Granaten indirekt abfeuern bis zu den Mehrfach-Sprengköpfen des Malleus-Raketenwerfers oder den sengenden Strahlen schwerer Laserkanonen bieten solche Batterien wertvolle Feuerkraft.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Malleus-Raketenwerfer beliebiger Modelle kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Bombast-Feldgeschütz
 - 1 Schwere Laserkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 2 Geschützteams

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Lasergewehr; Laserpistole; Malleus-Raketenwerfer; Geschützatterie-Handwaffen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, ARTILLERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, FELDGESCHÜTZBATTERIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

KAMPFPANZER LEMAN RUSS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



🌀 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Leman-Russ-Kampfgeschütz [EXPLOSIV]	48"	W6+3	4+	10	-1	3
Maschinengewehr [SCHNELLFUEHR 3]	36"	3	4+	4	0	1
Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
▶ Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
▶ Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmbolter [SCHNELLFUEHR 2]	24"	2	4+	4	0	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

▶ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, KAMPFPANZER LEMAN RUSS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Panzervorstoß: Wiederhole bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1 und wenn sich das Ziel in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, den du nicht kontrollierst, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

KAMPFPANZER LEMAN RUSS

Der Leman Russ ist der wichtigste Kampfpanzer der Imperialen Armee, der die Speerspitze unzähliger gepanzerter Angriffe bildet. Feinde, die nicht im Bombardement seiner Kanonen und zahlreichen rumpfmontierten Waffen vergehen, werden gnadenlos unter den schweren Ketten zermahlen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere Bolter
 - 1 Schwere Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kampfpanzer Leman Russ

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserkanone; Leman-Russ-Kampfgeschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, KAMPFPANZER LEMAN RUSS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS BELAGERER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Belagerer-Kampfgeschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	4+	14	-3	W6
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinengewehr [SCHNELLEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LEMAN RUSS BELAGERER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Durchbruchspanzer: Wenn dieses Modell mit seinem Belagerer-Kampfgeschütz Fernkampfattacken ausführt, kann es eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um sich als Ziel wählen (sofern sich keine anderen befreundeten Einheiten in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befinden). Wenn dieses Modell Fernkampfattacken ausführt, erleidet es außerdem nicht den Abzug auf Trefferwürfe dafür, dass es sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS BELAGERER

Der Leman Russ Belagerer ist ein großartiger Durchbruchspanzer. Sein zerstörerisches Belagerer-Kampfgeschütz hat zwar nur eine geringe Reichweite, macht den Panzer aber in Feuergefechten auf kurze Distanz absolut tödlich, wo seine dicke Panzerung ihm erlaubt, durch das feindliche Feuer zu brechen und in die Reihen des Feindes zu fahren, bevor er auf explosive Weise eine Bresche schlägt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Belagerer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Belagerer-Kampfgeschütz; Laserkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS BELAGERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VERNICHTER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6
	Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
	Vernichter-Panzerabwehrkanone [SCHWER]	72"	1	4+	18	-4	W6+6

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS VERNICHTER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Panzerzerstörer: Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells mit seiner Vernichter-Panzerabwehrkanone gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VERNICHTER

Kein anderer Kampfpanzer der Imperialen Armee verfügt über mehr rohe Stoppwirkung als der Leman Russ Vernichter. Er wird oft gegen schwer gepanzerte Feinde eingesetzt und die hohe Reichweite und hohe Ersttrefferverschüttungsrate seiner Hauptbewaffnung machen ihn zur Panzerabwehrwaffe der Wahl vieler Befehlshaber.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Vernichter

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserkanone; Vernichter-Panzerabwehrkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS VERNICHTER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VOLLSTRECKER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6
	Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
	Vollstrecker-Gatlingkanone	24"	20	4+	6	0	1

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LEMAN RUSS VOLLSTRECKER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Den Feind niedermähen: Bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Vollstrecker-Gatlingkanone gegen eine feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**) hat jene Attacke die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS VOLLSTRECKER

Die Vollstrecker-Variante des Leman Russ wird dafür gefürchtet, feindliche Infanterie in großer Zahl niedermähen zu können. Die turmantarte, mehrläufige Kanone ist eine unsubtile Bleispritze, die die Maxime der überwältigen Feuerkraft anwendet, um Horden von Feinden zu besiegen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Vollstrecker

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserkanone; Vollstrecker-Gatlingkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS VOLLSTRECKER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXEKUTOR

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Exekutor-Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W6+3	4+	7	-2	2
➤	Exekutor-Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+3	4+	8	-3	3
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelzer [MELZER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LEMAN RUSS EXEKUTOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Enthusiastische Scharfrichter: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Exekutor-Plasmakanone gegen eine Einheit unter halber Sollstärke 1 auf den Trefferwurf.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXEKUTOR

Die Plasmakanone des Exekutors feuert mit der Wut einer kleinen Sonne, verbrennt dicht stehende Infanterie und durchschlägt Fahrzeugpanzerung mit Leichtigkeit. Auch wenn längere Einsätze die Gefahr eines Ausfalls des Eindämmungsfelds seiner Hauptwaffe mit sich bringt, sind die enthusiastischen Besatzungen dieses Typs dafür bekannt, den eigenen Tod zu riskieren, um mehr Feinde zu töten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Exekutor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Exekutor-Plasmakanone; Laserkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS EXEKUTOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Exterminator-Maschinenkanone [SCHNELLFEUER 4, SYNCHRONISIERT]	48"	4	4+	9	-1	3
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LEMAN RUSS EXTERMINATOR

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

Verheerender Feuerhagel: Nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine feindliche Einheit, die von einer oder mehreren Attacken mit der Exterminator-Maschinenkanone dieses Modells getroffen wurde. Verbessere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke einer befreundeten **ASTRA-MILITARUM**-Einheit gegen jene feindliche Einheit den Durchschlagswert um 1. Dieselbe feindliche Einheit kann nur einmal pro Phase von dieser Fähigkeit betroffen werden.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS EXTERMINATOR

Der Leman Russ Exterminator füllt eine adaptive Nische, die von vielen Befehlshabern sehr geschätzt wird. Dieser Panzer kann einen verheerenden Feuerhagel entfesseln und seine Geschosse können leicht gepanzerte Fahrzeugen ebenso zerfetzen wie Fleisch und Knochen. Reihen von Elite-Infanterie werden von ihm ebenso verwüstet.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Exterminator

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Exterminator-Maschinengewehr; Laserkanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS EXTERMINATOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS LINIENBRECHER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	11	2+	13	7+	3



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
	Linienbrecher-Novakanone [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	36"	W3+6	4+	7	-1	2
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Multimelter [MELTER 2]	18"	2	4+	9	-4	W6
➤	Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W3	4+	7	-2	1
➤	Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W3	4+	8	-3	2
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	6	4+	7	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LEMAN RUSS LINIENBRECHER

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Stadtkampf: Wenn dieses Modell mit seiner Linienbrecher-Novakanone Fernkampfattacken ausführt, kann es eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um sich als Ziel wählen (sofern sich keine anderen befreundeten Einheiten in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befinden). Wenn dieses Modell Fernkampfattacken ausführt, erleidet es außerdem nicht den Abzug auf Trefferwürfe dafür, dass es sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LEMAN RUSS LINIENBRECHER

Die Novakanone des Leman Russ Linienbrecher verschießt Geschosse mit subatomarem Kern. Ihre Detonation erzeugt mächtige Schockwellen, die feindliche Barrikaden pulverisieren, ebenso wie die Infanterie, die sich dahinter versteckt. Dieser Kampfpanzer ist daher ein wichtiges Arbeitstier in der Enge des Stadtkampfes.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Laserkanone dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwerer Bolter
 - 1 Schwerer Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Schwere Bolter
 - 2 Schwere Flammenwerfer
 - 2 Multimeter
 - 2 Plasmakanonen
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Leman Russ Linienbrecher

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Laserkanone; Linienbrecher-Novakanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH,
LEMAN RUSS LINIENBRECHER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

BASILISK

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	9	3+	11	7+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6
Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.						
Tremorgeschtz [EXPLOSIV, SCHWER, INDIREKTES FEUER]	240"	W6+3	4+	8	-2	2

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

Tremorgeschosse: Wenn in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, mindestens eine der Attacken mit dem Tremorgeschtz einen Treffer gegen eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit erzielt hat, ist jene Einheit bis zum Ende des nächsten gegnerischen Spielzugs durchgeschüttelt. Solange eine Einheit durchgeschüttelt ist, ziehe 2" von ihrem Bewegungswert ab und ziehe 2 von Vorrücken- und Angriffswürfen für jene Einheit ab.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, BASILISK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

BASILISK

Basilisken sind selbstfahrende Artilleriepanzer, die ein furchterregendes Tremorgeschütz tragen. Sie können mit einem Infanterievorstoß mithalten – wenn sie ihren Lauf für direktes Feuer senken – oder rückwärtig positioniert werden, wo sie ein unerbittliches Stahlgewitter entfesseln. Basilisken zählen zu den am zahlreichsten vertretenen Artilleriepanzern der Imperialen Armee.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Basilisk

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Bolter; Tremorgeschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, BASILISK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

HYDRA

B

10"

W

9

RW

3+

LP

11


MW

7+

MK

3



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Hydra-Maschinenkanone [ANTI-FLIEGEN 2+, SYNCHRONISIERT]	72"	4	4+	9	-1	3
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

Flakbatterie: Bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine Einheit, die **FLIEGEN** kann, kannst du den Trefferwurf wiederholen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, HYDRA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

HYDRA

Die Hydra dient vorrangig als Flugabwehrpanzer und ist mit einer Batterie speziell angepasster Maschinenkanonen ausgestattet. Da viele verbündete Panzer anfällig gegen Angriffe vom Himmel sind, ist die Hydra ausgesprochen wertvoll. Sobald sie ein feindliches Flugzeug ins Visier nimmt, kann selbst das wendigste Ziel nicht mehr hoffen, ihrem Geschosshagel zu entkommen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flamme ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Hydra

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Hydra-Maschinenkanone; Schwere Bolter; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, HYDRA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

MANTIKOR

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	11	7+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Sturmader-Raketen [EXPLOSIV, INDIKTES FEUER, SCHWER]	120"	W6+1	4+	10	-2	3
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Heftige Salve: Bei jeder Attacke dieses Modells mit seinen Sturmader-Raketen gegen eine feindliche Einheit, die fünf oder mehr Modelle enthält, kannst du den Trefferwurf wiederholen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, MANTIKOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

MANTIKOR

Der Mantikor kann einen begrenzten Vorrat an Sturmadler-Raketen verschießen und so verheerendes Artilleriefeuer auf unglaubliche Distanzen abgeben und feindliche Formationen verheeren. Mehrere Sprengköpfe lösen sich einen Augenblick vor Einschlag der Rakete und kündigen den Tod der panischen Feinde an, wie weit sie auch im letzten Moment zu fliehen versuchen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mantikor

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Bolter; Sturmadler-Raketen; Panzerketten.

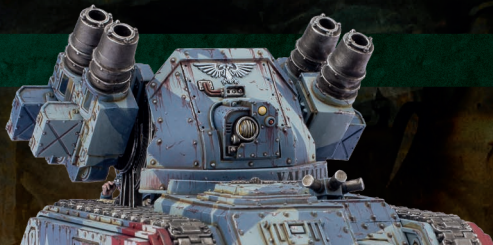
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, MANTIKOR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LINDWURM

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	9	3+	11	7+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
--	---------	---	----	---	----	----

Lindwurm-Sturmsplitter-Vierfachmörser [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN, INDIKTES FEUER, SCHWER, SYNCHRONISIERT]	48"	2W6	4+	5	0	1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
--	---------	---	----	---	----	----

Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1
--------------	----------	---	----	---	---	---

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3

Unterdrückungsbombardement: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine einzelne feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Einheiten), die von mindestens einer Attacke mit dem Lindwurm-Sturmsplitter-Vierfachmörser dieses Modells in dieser Phase getroffen wurde. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jene feindliche Einheit unterdrückt. Solange eine Einheit unterdrückt ist, ziehe bei jeder Attacke von Modellen jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

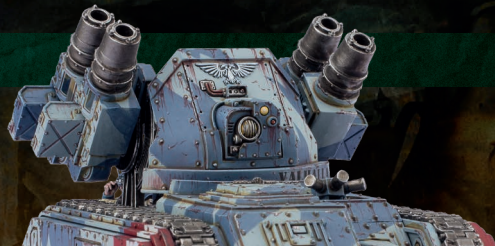
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LINDWURM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

LINDWURM

Der Lindwurm zeichnet sich im klaustrophobischen Stadtkampf aus, wo er einen Hagel aus Granaten auf die dem Untergang geweihte feindliche Infanterie niedergehen lässt, ohne sich selbst der Gefahr aussetzen zu müssen. Der Sturmsplitter-Mörser des Panzers ist tödlich für eng gedrängte Feinde, denn die Granaten detonieren in Stürmen reißender aquilaförmiger Flechettes.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lindwurm

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Lindwurm-Sturmsplitter-Vierfachmörser; Schwere Bolter; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, LINDWURM



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

TODESSTOSS-RAKETENWERFER

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	11	7+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	3+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

Todesstoßrakete [EXPLOSIV, EINMALIG EINSETZBAR, PLASMA-GEFECHTSKOPF]

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

Plasma-Gefechtskopf: Der Träger kann mit dieser Waffe nur in deiner Fernkampfphase schießen und nur, wenn er in diesem Zug stationär geblieben ist und du seine Fähigkeit *Todesstoßrakete* in dieser Phase nicht eingesetzt hast, um Zielkoordinaten festzulegen oder Zielkoordinaten anzupassen. Wenn der Träger mit dieser Waffe schießt, wähle kein Ziel. Führe stattdessen die Attacken dieser Waffe jeweils einmal einzeln gegen jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Mittelpunkt seines Todesstoß-Zielmarkers aus.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

Todesstoßrakete: In deiner Fernkampfphase kannst du jedes Mal, wenn dieses Modell zum Schießen gewählt wird und es während dieser Schlacht noch nicht mit seiner Todesstoßrakete geschossen hat, eine der folgenden Optionen ausführen zusätzlich zum Ausführen der Fernkampfattacken dieses Modells:

- **Zielkoordinaten festlegen:** Wenn sich kein Todesstoß-Zielmarker dieses Modells auf dem Schlachtfeld befindet, platziere einen Todesstoß-Zielmarker für dieses Modell an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld.
- **Zielkoordinaten anpassen:** Wenn sich ein Todesstoß-Zielmarker dieses Modells auf dem Schlachtfeld befindet, bewege jenen Marker an einen beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, TODESSTOSS-RAKETENWERFER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TODESSTOSS-RAKETENWERFER

Der sanktionierte Einsatz eines Todesstoß-Raketenwerfers – der als „Tormentum Extremis“ bezeichnet wird – ist oft ein exzessives Mittel, um die abscheulichsten Feinde der Imperialen Armee zu bekämpfen. Seine riesige Rakete, die verschiedene katastrophale Sprengköpfe tragen kann, bringt den ungehemmten Zorn des Imperators über einen Feind, der sich eine halbe Welt entfernt befindet.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Todesstoß-Raketenwerfer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Bolter; Todesstoß-rakete; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, ARTILLERIE, IMPERIUM, SCHWADRON, RAUCH, TODESSTOSS-RAKETENWERFER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

CHIMÄRE

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	9	3+	11	7+	2



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Chimäre-Multilaser	36"	4	4+	6	0	1
	Lasergewehr-Reihe [SCHNELLFEUER 6]	24"	6	4+	3	0	1
	Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
	Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer-Chimäre-Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36"	3	4+	5	-1	2
	Schwerer-Chimäre-Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
	Suchkopfrakete [EINMALIG EINSETZBAR]	48"	1	4+	14	-3	W6

Einmalig einsetzbar: Der Träger kann mit dieser Waffe nur einmal pro Schlacht schießen.

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 2

Kommandofahrzeug: In deiner Befehlsphase kann ein einzelnes von diesem **TRANSPORTER** transportiertes **OFFIZIER**-Modell Befehle erteilen, obwohl es sich nicht auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn es dies tut, miss Entfernungen von und zu diesem **TRANSPORTER**.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, CHIMÄRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

CHIMÄRE

Die Chimäre ist ein zuverlässiger gepanzerter Truppentransporter, ein robuster und praktischer Panzer, mit dem Infanteristen in die feindseligsten Kriegsgebiete gebracht werden. Seine Passagiere können an Bord sicher die eingebauten Lasergewehr-Reihen bedienen; wenn sie aussteigen, gibt die Chimäre mit ihren vielseitigen schweren Waffen Unterstützungsfeuer.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schwere Bolter dieses Modells kann durch 1 Schwere Flammenwerfer ersetzt werden.
- Der Chimäre-Multilaser dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Schwere-Chimäre-Bolter
 - 1 Schwere-Chimäre-Flammenwerfer
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Maschinengewehr
 - 1 Sturmbolter
- Dieses Modell kann mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Chimäre

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Chimäre-Multilaser; Lasergewehr-Reihe; Schwere Bolter; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **OGRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, RAUCH, CHIMÄRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TAUROX

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	8	3+	10	7+	2



☒ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	4+	4	0	1
Zwillingsmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	2	4+	9	-1	3

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

Schnelles Absetzen: Einheiten können aus diesem **TRANSPORT-ER** aussteigen, nachdem er vorgerückt ist. Einheiten, die dies tun, werden behandelt, als hätten sie in jener Phase eine normale Bewegung ausgeführt und können im gleichen Zug keinen Angriff ansagen, aber ansonsten normal handeln.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, TAUROX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TAUROX

Der Taurox wurde entwickelt, um Lücken in der feindlichen Kampflinie auszunutzen oder solche in der des Astra Militarum zu füllen. Er ist ein schneller gepanzerter Transporter, dessen gepanzerte Ketten ihm ermöglichen, schweres Gelände spielen zu überqueren. Die Maschinenkanonen des Taurox mähen Feinde nieder, während er voranprescht, und löschen Bedrohungen für seine Passagiere aus, während sie schnell in den Einsatz gelangen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Taurox

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Zwillingmaschinenkanone; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **OGRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, TAUROX



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

WALKÜRE

B

20+''

W

10

RW

2+

LP

14

MW

7+

MK

0



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Donnerkeil-Raketen [ANTI-FLIEGEN 2+]	48''	1	4+	10	-3	W6
Laserkanone	48''	1	4+	12	-3	W6+1
Militarum-Multilaser	36''	4	4+	6	0	1
Salvenraketenwerfer [EXPLOSIV]	36''	W6	4+	6	0	1
Schwerer Bolter [TREFFERHAGEL 1]	36''	3	4+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6, Schwebler

Gravschirmabsprung: Am Ende der gegnerischen Bewegungsphase können eine oder mehrere transportierte Einheiten aus diesem **TRANSPORTER** aussteigen, sofern jedes Modell in jeder jener aussteigenden Einheiten die Fähigkeit *Schocktruppen* hat.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, TRANSPORTER, WALKÜRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ASTRA MILITARUM

WALKÜRE

Die gut bewaffneten und schwer gepanzerten Walküren sind wendige Transportlandungsschiffe mit erfahrenen Besatzungen. Ihre Piloten steuern sie an feindlichen Jägern und Abwehrfeuer vorbei, um die Soldaten an Bord an das Ziel zu bringen, wo sie diese aus großer Höhe mit Gravschirmen abspringen lassen oder niedriger schweben, damit die Truppen die Landezone stürmen können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Militarum-Multilaser dieses Modells kann durch 1 Laserkanone ersetzt werden.
- Die Donnerkeil-Raketen dieses Modells können durch 2 Salvenraketenwerfer ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 2 Schwere Boltern ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Walküre

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Donnerkeil-Raketen; Militarum-Multilaser; Gepanzertem Rumpf.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **OGRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, IMPERIUM, TRANSPORTER, WALKÜRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

AGIS-VERTEIDIGUNGSLINIE

B	W	RW	LP	MW	MK
-	12	2+	10	7+	0

FÄHIGKEITEN

Stellungsplattform: Befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modelle können auf der Plattformsektion dieser **BEFESTIGUNG** aufgestellt werden und jegliche Bewegung dort beenden.

Verstärkte Deckung: Jedes Mal, wenn einem Modell, das durch diese **BEFESTIGUNG** nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, eine Fernkampfattacke zugewiesen wird, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

Verteidigungslinie: Solange ein **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modell durch dieses Geländestück von Deckung profitiert (siehe oben), hat jenes Modell einen Rettungswurf von 4+.

Befestigung: Solange sich eine feindliche Einheit nur in Nahkampfreichweite um eine oder mehrere **BEFESTIGUNGEN** deiner Armee befindet:

- kann jene Einheit immer noch als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, aber du musst bei jeder solchen Attacke 1 vom Trefferwurf abziehen, es sei denn, sie wird mit einer Pistole ausgeführt.
- müssen die Modelle jener Einheit keinen Fluchttest ausführen, wenn sie erschüttert ist und sich zurückzieht, mit Ausnahme jener Modelle, die sich dabei über feindliche Modelle bewegen.



SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, IMPERIUM, AEGIS-VERTEIDIGUNGSLINIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

ÆGIS-VERTEIDIGUNGSLINIE

Ægis-Verteidigungslinie sind Barrikaden aus Panzersegmenten mit Zinnen, die zu einem soliden Schildwall verbunden werden. Dank ihrer einfachen Machart können sie rasch gefertigt und eingesetzt werden und eignen sich daher ideal, um Verteidigungsanlagen zu errichten, bevor man dauerhaftere Befestigungen errichten kann.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ægis-Verteidigungslinie

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine



SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, IMPERIUM, ÆGIS-VERTEIDIGUNGSLINIE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHKLINGE

B

9"

W

13

RW

2+

LP

24

MW

7+

MK

8



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Belagerer-Geschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	4+	14	-3	W6
Fluchklinge-Geschütz [EXPLOSIV]	72"	3W6	4+	12	-2	3
Koaxiale Maschinenkanone	48"	2	4+	9	-1	3
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

Rollende Festung: Jedes Mal, wenn einem **ASTRA-MILITARUM**-Modell deiner Armee, das durch dieses **FLUCHKLINGE**-Modell nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, eine Fernkampfattacke zugewiesen wird, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, FLUCHKLINGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHKLINGE

Die überschweren Fluchklingen sind eher rollende Festungen denn Fahrzeuge und sie verfügen über überwältigende Feuerkraft. Wo eine Fluchklinge zum Einsatz kommt, wird sie zum Zentrum der Schlachtlinie, wo sich imperiale Soldaten und sogar kleinere Panzer hinter ihr verbergen, während ihr riesiges Primärgeschütz und zahlreiche andere Waffen den Feind pulverisieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingsschwerbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsschwerbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Fluchklinge

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Belagerer-Geschütz; Fluchklinge-Geschütz; Koaxialer Maschinenkanone; Laserkanonen; Maschinengewehr; Schwere Zwillingsschwerbolter; 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer; Panzerketten.

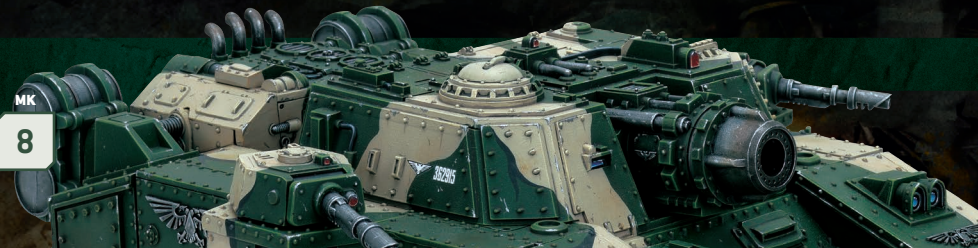
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, FLUCHKLINGE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHHAMMER

B	W	RW	LP	MW	MK
9"	13	2+	24	7+	8



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fluchhammer-Geschütz [EXPLOSIV]	36"	2W6+3	4+	12	-2	3
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2, Feuerplattform 12**

Erderschütterung: In deiner Fernkampfphase müssen unmittelbar nachdem du ein Ziel für das Fluchhammer-Geschütz dieses Modells gewählt hast, die Zieleinheit und jede andere feindliche **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um jene Einheit einen Erschütterungstest ausführen.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, FLUCHHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHHAMMER

Der Fluchhammer zeichnet sich als Anker der Verteidigung in Formationen der Imperialen Armee aus. Feinde, die nicht von den Geschossen seines Fluchhammer-Geschützes zerrissen werden, werden zu Boden geworfen, wenn der Boden um sie aufbricht. Der benannte Gegner muss dann im anhaltenden Feuersturm langsam vorrücken oder ungeordnet fliehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingenbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Fluchhammer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; Fluchhammer-Geschütz; Schwere Zwillingenbolter; 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 26 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **OGRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, FLUCHHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHSCHWERT

B

9"

W

13

RW

2+

LP

24


MW

7+

MK

8



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fluchschwert-Geschütz [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	72"	W6+6	4+	16	-4	4
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

Panzerauslöschung: Jedes Mal, wenn eine Attacke mit dem Fluchschwert-Geschütz dieses Modells ein feindliches Modell zerstört, das die Fähigkeit *Gefährliches Ende* hat, verursacht die Fähigkeit *Gefährliches Ende* jenes Modells tödliche Verwundungen bei 3+ anstatt bei einer 6.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

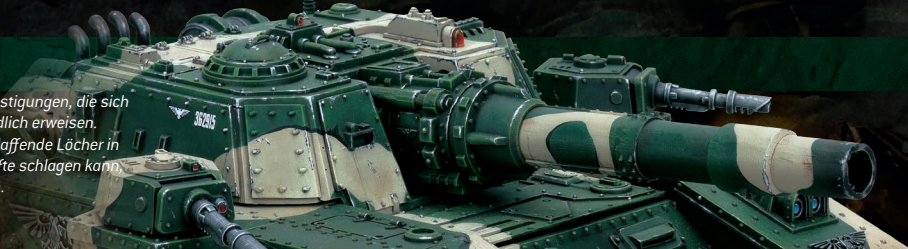
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, FLUCHSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

FLUCHSCHWERT

Das Fluchschwert löscht feindliche Fahrzeuge aus sowie Befestigungen, die sich für das restliche Arsenal der Imperialen Armee als unüberwindlich erweisen. Sein Fluchschwert-Geschütz reißt auf gewaltige Entfernung klaffende Löcher in Verteidigungslinien, wodurch es Breschen für verbündete Kräfte schlagen kann, die diese ausnutzen, bevor der Feind das Feuer erwidern kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingenbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Fluchschwert

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fluchschwert-Geschütz; 2 Laserkanonen; Schwerem Zwillingenbolter; 2 Schwere Zwillingenflammenwerfern; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, FLUCHSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

UNHEILSHAMMER

B

9"

W

13

RW

2+

LP

24



MW

7+

MK

8



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Magmageschütz [EXPLOSIV, MELTER 6]	24"	W6+3	4+	12	-4	W6
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2, Feuerplattform 12**

Kurzstrecken-Titanenkiller: Jedes Mal, wenn das Magmageschütz dieses Modells eine feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit als Ziel wählt, wird jenes Ziel immer behandelt, als wäre es innerhalb der halben Reichweite jener Waffe.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, UNHEILSHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

UNHEILSHAMMER

Der Unheilshammer ist teils mobile Bastion, teils Titanenschlächter auf kurze Reichweite und kann in seinem stattlichen Transportraum viele kampfbereite Soldaten transportieren. An der Front werden die Soldaten ausgeladen, um sich leichter Ziele anzunehmen, während das Magmageschütz des Panzers monströses Chitin und Panzer zu Asche und Schlacke verbrennt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingsflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingsbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Unheilshammer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; Magmageschütz; Schwerem Zwillingsbolter; 2 Schwere Zwillingsflammenwerfer; Panzerketten.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 26 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **GRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, UNHEILSHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

HÖLLENHAMMER

B

9"

W

13

RW

2+

LP

24

MW

7+

MK

8



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Belagerer-Geschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	4+	14	-3	W6
Höllenhämmer-Geschütz [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	30"	4W6	4+	7	-1	2
Koaxiale Maschinenkanone	48"	2	4+	9	-1	3
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

Nahgefechts-Kriegsführung: Dieses Modell erleidet nicht den Abzug auf seine Trefferwürfe für Fernkampfattacken, während sich feindliche Einheiten in Nahkampfreichweite um es befinden.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, HÖLLENHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

HÖLLENHAMMER

Der Höllenhammer ist für die Kriegsführung auf kurze Distanz optimiert und seine Waffen schützen ihn vor den meisten Kämpfern, die ihn aus der Nähe angreifen wollen. Die vielen Schnellfeuerwaffen des Panzers zerfetzen Ziele im Offenen, während die bebenden Explosionen seines Primärgeschützes befestigte feindliche Stellungen zu Staub zersprengt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingenbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Höllenhammer

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Belagerer-Geschütz; Höllenhammer-Geschütz; Koaxialer Maschinenkanone; 2 Laserkanonen; Maschinengewehr; Schwere Zwillingenbolter; 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer; Panzerketten.

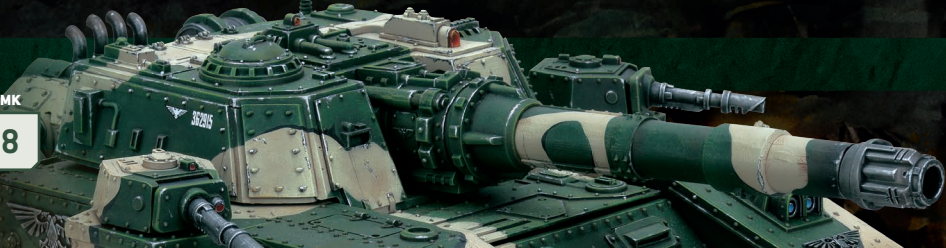
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, HÖLLENHAMMER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

SCHATTENSCHWERT

B	W	RW	LP	MW	MK
9"	13	2+	24	7+	8



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1
Vulkankanone [EXPLOSIV, SCHWER]	96"	W3+1	4+	24	-5	12

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

Titanenkiller: Bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Vulkankanone gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit hat jene Attacke die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

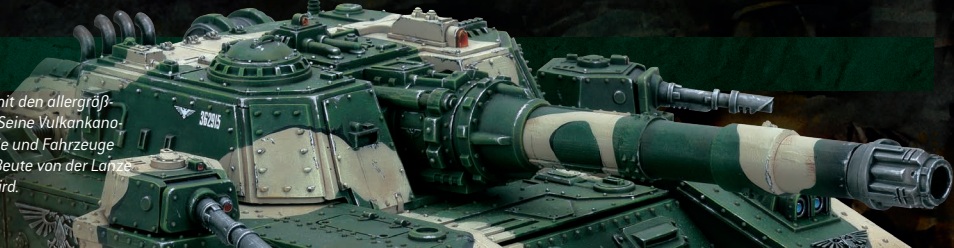
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, SCHATTENSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

SCHATTENSCHWERT

Das Schattenschwert dient dazu, längeren Konfrontationen mit den allgrößten Gegnern schnell und entscheidend ein Ende zu bereiten. Seine Vulkankanone verschießt einen so mächtigen Laserstrahl, dass Infanterie und Fahrzeuge atomisiert werden, während seine bevorzugte überschwere Beute von der Lanzensumme der Energie aufgeschmolzen und zu Fall gebracht wird.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingenbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schattenschwert

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; Schwerem Zwillingenbolter; 2 Schwere Zwillingenflammenwerfern; Vulkankanone; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, SCHATTENSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

STURMHERR

B

9"

W

13

RW

2+

LP

24


MW

7+

MK

8



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserskanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Maschinengewehr [SCHNELLFEUER 3]	36"	3	4+	4	0	1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	5	-1	1
Vulkan-Megabolter [TREFFERHAGEL 1]	48"	20	4+	6	-1	2

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2, Feuerplattform 24**

Aufsitzen! Wenn sich am Ende der gegnerischen Bewegungsphase aktuell keine Modelle in diesem **TRANSPORTER** befinden, kannst du eine einzelne befreundete **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Einheit wählen (ausgenommen **ARTILLERIE**-Einheiten), die sich vollständig innerhalb von 6 Zoll um diesen **TRANSPORTER** befindet. Sofern sich jene Einheit nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kann sie in diesen **TRANSPORTER** einsteigen.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, STURMHERR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

STURMHERR

Der Sturmherr verfügt über eine erhöhte Transportkapazität und stellt das ultimative Sturmfahrzeug dar. Von Schützenstellungen aus können Trupps ihre eigene Feuerkraft gegen den Feind richten, doch ihr Feuer wird von dem Geschosshagel riesiger, massereaktiver Kugeln überschattet, den der Vulkan-Megabolter des Sturmherr entfesselt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingsschwerbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsschwerbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- **1 Sturmherr**
Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; 2 Maschinengewehren; Schwere Zwillingsschwerbolter; 2 Schwere Zwillingsschwerflammenwerfer; Vulkan-Megabolter; Panzerketten

TRANSPORT

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 40 **ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE**-Modellen. Jedes Waffenteam-Modell und Veteranen-Waffenteam-Modell belegt den Platz von 2 Modellen. Jedes **OGRYN**-Modell belegt den Platz von 3 Modellen. Es kann keine **ARTILLERIE**-Modelle transportieren.

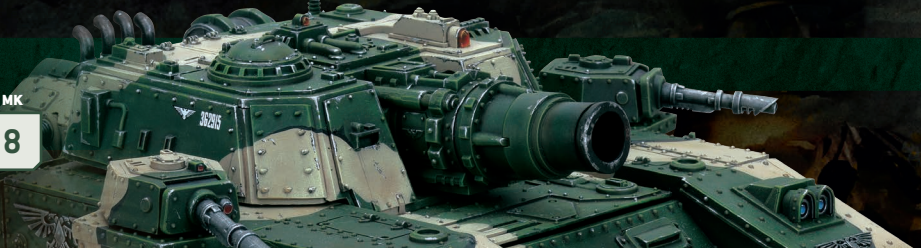
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, TRANSPORTER, RAUCH, STURMHERR



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

STURMSCHWERT

B	W	RW	LP	MW	MK
9"	13	2+	24	7+	8



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Laserkanone	48"	1	4+	12	-3	W6+1
Schwerer Zwillingsbolter [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	3	4+	5	-1	2
Schwerer Zwillingsflammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	12"	W6	-	6	-1	1
Sturmschwert-Belagerungsgeschütz [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	48"	W6+6	4+	16	-4	W6+2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Panzerketten	Nahkampf	6	4+	8	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6+2**

Erschütterungswelle: Wirf in deiner Fernkampfphase unmittelbar nachdem du ein Ziel für das Sturmschwert-Belagerungsgeschütz dieses Modells gewählt hast, einen W6 für die Zieleinheit und jede andere Einheit innerhalb von 3 Zoll um jene Einheit: bei 5+ wird die Einheit, für die gewürfelt wird, von einer Erschütterungswelle getroffen. Nachdem dieses Modell seine Attacken gegen jene Zieleinheit in dieser Phase ausgeführt hat, erleidet jede von einer Erschütterungswelle getroffene Einheit W3 tödliche Verwundungen.

BESCHÄDIGT: 1-8 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-8 verbleibende LP hat, ziehe 4 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, STURMSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

STURMSCHWERT

Ein Sturmschwert ist ideal, um vom Feind gehaltene Engpässe einzunehmen. Die Granaten seines Belagerungsgeschützes erzeugen bei der Detonation eine konzentrierte Erschütterungswelle. Wer nicht sofort pulverisiert wird, wird von Splittern der Deckung zerrissen, hinter der er kauerte, denn Barrikaden werden zu tödlichen Splittern und Wehrgänge zu Stürmen messerscharfer Fragmente.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer dieses Modells können durch 2 Schwere Zwillingenbolter ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenbolter
 - 2 Laserkanonen und 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Sturmschwert

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Laserkanonen; Schwere Zwillingenbolter; 2 Schwere Zwillingenflammenwerfer; Sturmschwert-Belagerungsgeschütz; Panzerketten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, IMPERIUM, RAUCH, STURMSCHWERT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS-KOMMANDOTRUPP

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	3	4+	1	7+	1	TEMPESTUS-GARDIST
6"	3	4+	3	7+	1	TEMPESTOR PRIMUS



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1
Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
▶ Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
▶ Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
Hochenergie-Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	3	-1	1
Hochenergie-Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	-1	1
Hochenergie-Salvengewehr [SCHNELLFEUER 2]	30"	2	3+	4	-1	1
Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
▶ Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	3+	8	-3	2
▶ Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
▶ Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
Tempestus-Dolch	Nahkampf	4	3+	3	0	1

▶ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, MILITARUM
 TEMPESTUS, KOMMANDOTRUPP | TEMPESTOR PRIMUS: CHARAKTERMODELL, OFFIZIER



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen, Anführer**

Tempestor Primus: Solange diese Einheit einen Tempestor Primus enthält, haben Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Kommandostab: Solange der Träger eine Einheit anführt, kann jene Einheit von bis zu zwei verschiedenen Befehlen gleichzeitig betroffen sein.

Sanitätsausrüstung: Die Einheit des Trägers hat die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 6+*.

Regimentsstandarte: Addiere 1 auf den Missionszielkontrollwert von Modellen dieser Einheit.

Hochleistungsfunkgerät: Jedes Mal, wenn der **OFFIZIER** der Einheit des Trägers einen Befehl erteilt, kann er diesen einer infrage kommenden Einheit bis zu 24 Zoll entfernt erteilen.

BEFEHLE

Der **OFFIZIER** dieser Einheit kann einer **REGIMENT**-Einheit 1 Befehl erteilen.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS-KOMMANDOTRUPP

Unter der Führung von unerbittlichen Offizieren, die man als Tempestor Primus kennt, bestehen die Tempestor-Kommandotrups des Militarum Tempestus aus erfahrenen Tempestor-Gardisten. Diese Spezialisten schützen und unterstützen den Tempestor Primus, während der Offizier seine Elitesoldaten in perfekte Positionen für die aktuelle Mission dirigiert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Hochenergie-Lasergewehr beliebiger Tempestor-Gardisten kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Hochenergie-Salvengewehr
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- 1 mit einem Hochenergie-Lasergewehr ausgerüsteter Tempestor-Gardist kann mit 1 Regimentsstandarte ausgerüstet sein.**
- Das Hochenergie-Lasergewehr von 1 Tempestor-Gardist kann durch 1 Hochenergie-Laserpistole und 1 Hochleistungsfunkgerät ersetzt werden.
- Das Hochenergie-Lasergewehr von 1 Tempestor-Gardist kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Hochenergie-Laserpistole und 1 Sanitätsausrüstung
 - 1 Hochenergie-Lasergewehr, 1 Hochenergie-Laserpistole und 1 Sanitätsausrüstung**
- Die Boltpistole des Tempestor Primus kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Plasmapistole
 - 1 Kommandostab

** Du kannst dieselbe Waffe von dieser Liste nicht mehr als einmal pro Einheit wählen. .*

*** Das Hochenergie-Lasergewehr jenes Modells kann nicht ersetzt werden.*

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tempestor Primus
- 4 Tempestor-Gardisten

Der Tempestor Primus ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Tempestor-Dolch.

Jeder Tempestor-Gardist ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Lasergewehr; Handwaffe.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- TEMPESTUS-GARDISTEN

TEMPESTOR PRIMUS

Wenn das Tempestor-Primus-Modell dieser Einheit dein KRIEGSHERR ist, haben TEMPESTUS-GARDISTEN-Einheiten deiner Armee das Schlüsselwort LINIENTRUPPEN.

SCHLÜSSELWÖRTER – ALLE MODELLE: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, KOMMANDOTRUPP | TEMPESTOR PRIMUS: CHARAKTERMODELL, OFFIZIER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS-GARDISTEN

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	3	4+	1	7+	1



☉	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
➤	Granatwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	24"	W3	3+	4	0	1
➤	Granatwerfer – Spreng	24"	1	3+	9	-2	W3
	Hochenergie-Lasergewehr [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	3	-1	1
	Hochenergie-Laserpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	3	-1	1
	Hochenergie-Salvengewehr [SCHNELLFEUER 2]	30"	2	3+	4	-1	1
	Melter [MELTER 2]	12"	1	3+	9	-4	W6
➤	Plasmawerfer – Standard [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤	Plasmawerfer – Überladung [RISKANT, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	3+	8	-3	2

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Energiefaust	Nahkampf	3	4+	6	-2	2
	Energiewaffe	Nahkampf	3	4+	4	-2	1
	Handwaffe	Nahkampf	2	4+	3	0	1
	Kettenschwert	Nahkampf	4	4+	3	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, TEMPESTUS-GARDISTEN

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

Sturmtruppen: Wiederhole jedes Mal, wenn ein Modell in dieser Einheit eine Attacke ausführt, einen Trefferwurf von 1. Wenn das Ziel jener Attacke eine feindliche Einheit in Reichweite um einen Missionszielmarker ist, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wurf jedes Mal einen W6, wenn du die Einheit des Trägers als Ziel einer Gefechtsoption wählst, und addiere 1 auf das Ergebnis, wenn sich mindestens ein befreundetes **OFFIZIER**-Modell innerhalb von 6 Zoll um sie befindet: bei 5+ erhältst du 1 BP.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TEMPESTUS-GARDISTEN

Tempestus-Gardisten sind Elitesoldaten, die in zahlreichen Kampfstilen ausgebildet, mit der besten Ausrüstung versehen und von verstärkter Plattenrüstung geschützt sind. Sie führen eine Vielzahl an Spezialmissionen aus und ihre Hauptwaffe ist ein panzerbrechendes Hochenergie-Lasergewehr mit fortschrittlichem Visier.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann das Hochenergie-Lasergewehr von bis zu zwei Tempestus-Gardisten durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:*
- 1 Flammenwerfer
 - 1 Granatwerfer
 - 1 Hochenergie-Salvengewehr
 - 1 Melter
 - 1 Plasmawerfer
- Das Hochenergie-Lasergewehr von 1 Tempestus-Gardist kann durch 1 Hochenergie-Laserpistole und 1 Vox-Transmitter ersetzt werden.
 - Das Kettenschwert des Tempestors kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Energiefaust
 - 1 Energiewaffe

- Die Hochenergie-Laserpistole des Tempestors kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:**

- 1 Boltpistole
- 1 Plasmapistole

* Du kannst dieselbe Waffe von dieser Liste nicht mehr als einmal pro Einheit wählen, sofern sie nicht 10 Modelle enthält; in jenem Fall kannst du dieselbe Waffe nicht mehr als zweimal pro Einheit wählen.

** Die Profile dieser Waffen findest du auf der Karte Infanterie-Rüstkammer des Astra Militarum.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Tempestor
- 4-9 Tempestus-Gardisten

Der Tempestor ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Laserpistole; Kettenschwert.

Jeder Tempestus-Gardist ist ausgerüstet mit: Hochenergie-Lasergewehr; Handwaffe.

Dieser Einheit können bis zu zwei Anführer-Einheiten angeschlossen sein, solange nicht mehr als eine davon eine **KOMMANDOTRUPP**-Einheit ist. Wenn dies der Fall ist und diese Leibwächter-Einheit zerstört wird, werden die ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zu einzelnen Einheiten mit ihren ursprünglichen Sollstärken.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, IMPERIUM, GRANATEN, REGIMENT, MILITARUM TEMPESTUS, TEMPESTUS-GARDISTEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TAUROX PRIMUS

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	8	3+	10	7+	2



☼	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Sturmbolter [SCHNELLFEUER 2]	24"	2	3+	4	0	1
	Taurox-Gatlingkanone	24"	12	3+	4	0	1
	Taurox-Hochenergie-Zwillingssalvengewehr [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]	30"	3	3+	4	-1	1
	Taurox-Kampfgeschütz [EXPLOSIV]	48"	W6	3+	8	-1	2
➤	Taurox-Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV]	48"	2W6	3+	8	0	1
➤	Taurox-Raketenwerfer – Spreng	48"	2	3+	9	-2	W6
	Zwillingmaschinenkanone [SYNCHRONISIERT]	48"	2	3+	9	-1	3

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Panzerketten	Nahkampf	3	4+	6	0	1

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, TAUROX PRIMUS

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

Feuerunterstützung: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine einzelne feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Bis zum Ende der Phase kannst du jedes Mal, wenn ein befreundetes Modell, das in diesem Zug aus diesem **TRANSPORTER** ausgestiegen ist, eine Attacke ausführt, deren Ziel jene feindliche Einheit ist, bei jener Attacke den Verwundungswurf wiederholen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

TAUROX PRIMUS

Im Taurox Primus sind arkane Technologien verbaut, die dem Rest des Astra Militarum nicht zur Verfügung stehen und mit denen es und die transportierten Tempestus-Gardisten in den gefährlichsten Kriegsgebieten operieren können. Er ist schwerer bewaffnet als sein Namensvetter und erfüllt eine taktische Unterstützungsrolle, ist aber gleichzeitig so anpassbar, dass er den Zwecken der Tempestus-Gardisten stets dienen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Das Taurox-Kampfgeschütz dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Taurox-Gatlingkanone
 - 1 Taurox-Raketenwerfer
- Das Taurox-Hochenergie-Zwillingsalvengewehr dieses Modells kann durch 1 Zwillingsmaschinenkanone ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Taurox Primus

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Taurox-Hochenergie-Zwillingsalvengewehr; Taurox-Kampfgeschütz; Panzerketten.

TRANSPORTER






Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 MILITARUM-TEMPESTUS-INFANTERIE- oder ASTRA-MILITARUM-INFANTERIE-CHARAKTERMODELL-Modellen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, IMPERIUM, SCHWADRON, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, TAUROX PRIMUS




FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ASTRA MILITARUM

INFANTRIE-RÜSTKAMMER DES ASTRA MILITARUM

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	4+*	4	0	1
Bolter [SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
Maschinenkanone [SCHWER]	48"	2	5+	9	-1	3
Laserkanone [SCHWER]	48"	1	5+	12	-3	W6+1
Mörser [EXPLOSIV, SCHWER, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	5+	5	0	1
 Raketenwerfer – Fragment [EXPLOSIV, SCHWER]	48"	W6	5+	4	0	1
 Raketenwerfer – Spreng [SCHWER]	48"	1	5+	9	-2	W6
 Plasmapistole – Standard [PISTOLE]	12"	1	4+*	7	-2	1
 Plasmapistole – Überladung [RISKANT, PISTOLE]	12"	1	4+*	8	-3	2
Schwerer Flammenwerfer [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1

* Wenn ein Tempestar-Modell mit dieser Waffe ausgerüstet ist, hat sie einen BF-Wert von 3+.

 Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

WAFFENLISTEN

Einige ASTRA-MILITARUM-INFANTRIE-Modelle können mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet sein, deren Profile nicht auf ihrem Datenblatt aufgeführt sind. Die Profile dieser Waffen sind stattdessen auf dieser Karte aufgeführt.



FAHRZEUG-RÜSTKAMMER DES ASTRA MILITARUM

 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Belagerer-Kampfgeschütz [EXPLOSIV]	24"	W6+3	4+	14	-3	W6
▶ Exekutor-Plasmakanone – Standard [EXPLOSIV]	36"	W6+3	4+	7	-2	2
▶ Exekutor-Plasmakanone – Überladung [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+3	4+	8	-3	3
Exterminator-Maschinenkanone [TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	48"	4	4+	9	-1	3
Linienbrecher-Novakanone [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	36"	W3+6	4+	7	-1	2
Vernichter-Panzerabwehrkanone [SCHWER]	72"	1	4+	18	-4	W6+6
Vollstrecker-Gatlingkanone	24"	20	4+	5	0	1

WAFFENLISTEN

Einige **ASTRA-MILITARUM-FAHRZEUG**-Modelle können mit einer oder mehreren Waffen ausgerüstet sein, deren Profile nicht auf ihrem Datenblatt aufgeführt sind. Die Profile dieser Waffen sind stattdessen auf dieser Karte aufgeführt.

▶ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

