

# CUSTODESWÄCHTER SCHILD-CAPTAIN



APL  
3

MOVE  
6"

SAVE  
2+

WOUNDS  
19

NAME	ATK	HIT	DMG	WR
☄☄☄ Wächterklinge	4	2+	3/4	Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
☄☄☄ Wächterklinge & Praesidium-Schild	5	2+	4/6	Tödlich 5+, Schild*

**Stählerner Stern:** Einmal pro Gefecht, wenn ein Attackenwürfel diesem Kämpfer Schaden zufügt, kannst du den zugefügten Schaden ignorieren.

**\*Schild:** Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer mit dieser Waffe kämpft oder zurückschlägt, kann jeder deiner Blocks zum Blocken von zwei nicht abgehandelten Erfolgen zugewiesen werden (statt einem).

**Praesidium-Schild:** Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf diesen Kämpfer schießt, verschlechtert sich das x der Waffenregel *Durchdringend* um 1 (falls vorhanden). Beachte, dass Durchdringend 1 daher ignoriert würde.

## CUSTODESWÄCHTER SCHILD-KRIEGER

  
**3**

  
**6"**

  
**2+**

  
**18**

NAME	ATK	HIT	DMG	WR	
 Wächterklinge	4	2+	3/4		Reichweite 8 Zoll, Krit. durchdringend 1
 Wächterklinge & Praesidium-Schild	5	2+	4/6		Tödlich 5+, Schild*

\*Schild: Jedes Mal, wenn dieser Kämpfer mit dieser Waffe kämpft oder zurückschlägt, kann jeder deiner Blocks zum Blocken von zwei nicht abgehandelten Erfolgen zugewiesen werden (statt einem).

Praesidium-Schild: Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf diesen Kämpfer schießt, verschlechtert sich das x der Waffenregel *Durchdringend* um 1 (falls vorhanden). Beachte, dass Durchdringend 1 daher ignoriert würde.

KLAUEN DES IMPERATORS, IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, CUSTODESWÄCHTER, KRIEGER
32

## CUSTODESWÄCHTER SPEER-KRIEGER

APL



**3**

MOVE



**6"**

SAVE



**3+**

WOUNDS



**18**

	NAME	ATK	HIT	DMG	WR
	Wächterspeer	4	2+	3/5	Durchdringend 1
	Wächterspeer	5	2+	5/7	Tödlich 5+

KLAUEN DES IMPERATORS , IMPERIUM, ADEPTUS CUSTODES, CUSTODESWÄCHTER, KRIEGER 32

# KLAUEN DES IMPERATORS- KILL-TEAM

ACHETYPEN: SICHERHEIT, SUCHEN & ZERSTÖREN

## KÄMPFER

➤ 1 **KLAUEN DES IMPERATORS** 🧟 -Shield Captain-Kämpfer

➤ 3 **KLAUEN DES IMPERATORS** 🧟-Kämpfer von der folgenden  
Liste:

- **SCHILD-KRIEGER**
- **SPEER -KRIEGER**

Abgesehen von **SPEER-KRIEGER**-Kämpfern kann dein Kill  
Team jeden der oben aufgeführten Kämpfer nicht  
mehr als einmal enthalten.

## KLAUEN DES IMPERATORS ☠

# FRAKTIONSREGEL

### AUSERWÄHLTE DES IMPERATORS

---

Du kannst jegliche Veränderung der Werte befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS ☠**-Kämpfer (einschließlich der Werte ihrer Waffen) durch Verletzungen ignorieren.


Du kannst jeglichen Veränderung auf den APG-Wert befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS ☠**-Kämpfer ignorieren z.B. durch die Waffenregel *Betäuben*.

## KLAUEN DES IMPERATORS

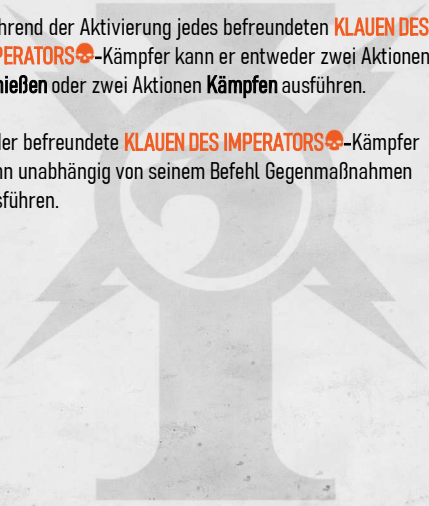
# FRAKTIONSREGEL

### CUSTODES

---

Während der Aktivierung jedes befreundeten **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer kann er entweder zwei Aktionen **Schießen** oder zwei Aktionen **Kämpfen** ausführen.


Jeder befreundete **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer kann unabhängig von seinem Befehl Gegenmaßnahmen ausführen.

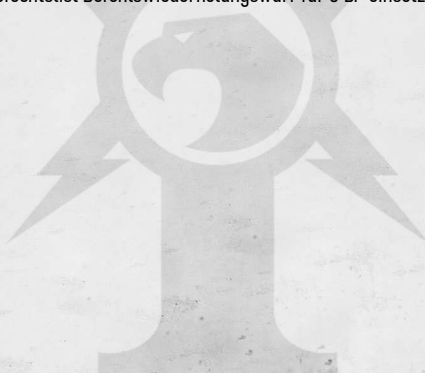


## KLAUEN DES IMPERATORS

# FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

### EIDPERGAMENT

Einmal pro Wendepunkt, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer schießt, kämpft, zurückschlägt oder beschossen wird, kannst du, die Gefechtslist Befehlswiederholungswurf für 0 BP einsetzen.

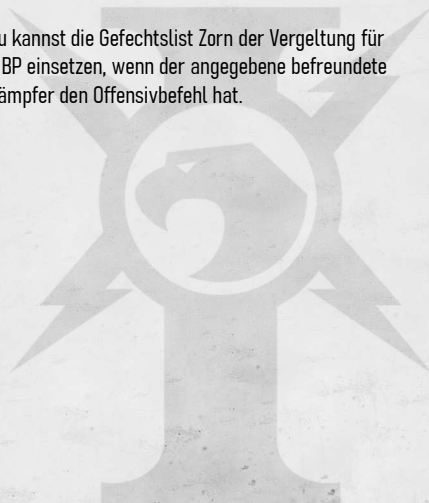


## KLAUEN DES IMPERATORS

# FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

### ORDENSRELIQUIARE

Du kannst die Gefechtslist Zorn der Vergeltung für 0 BP einsetzen, wenn der angegebene befreundete Kämpfer den Offensivbefehl hat.




## KLAUEN DES IMPERATORS

# FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

### MISERICORDIA

Nur für **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer, die mit einem Wächterspeer ausgerüstet sind.

Einmal pro Wendepunkt, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, kannst du diese Regel einsetzen. Wenn du dies tust, wirf einen W6: Bei 3+ erleidet der feindliche Kämpfer sofort 2 Schaden.

## KLAUEN DES IMPERATORS ☠

# FRAKTIONSAUSRÜSTUNG

### VERBESSERTE SCHILDE


Nur für **KLAUEN DES IMPERATORS ☠**-Kämpfer, die mit einem Praesidium-Schild ausgerüstet sind.

Einmal pro Wendepunkt, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS ☠**-Kämpfer kämpft oder zurückschlägt, kannst du diese Regel einsetzen, nachdem dein Gegner seine Attackenwürfel geworfen hat, aber vor Wiederholungswürfen. Wenn du dies tust, kann dein Gegner keine Würfelergebnisse als kritische Erfolge behalten, die keine 6 sind (also etwa durch die Waffenregeln Tödlich, Rüstungsbrechend oder Heftig).

## KLAUEN DES IMPERATORS

# STRATEGIELIST

### AEGIS DES IMPERATORS


Jedes Mal, wenn einem befreundeten **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer kritischer Schaden durch einen Attackenwürfel zugefügt würde, kannst du entscheiden, dass jener Attackenwürfel stattdessen normalen Schaden verursacht.



## KLAUEN DES IMPERATORS

# STRATEGIELIST


### TÖDLICHE SCHÜTZEN

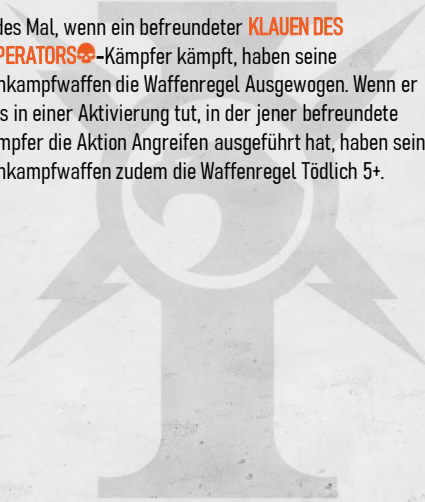
Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer in einer Aktivierung schießt, in der er nicht die Aktion Angreifen, Zurückziehen oder Positionswechsel ausgeführt hat, oder wenn er auf einen Kämpfer schießt, der nicht in Deckung und weiter als 6 Zoll von ihm entfernt ist, haben die Fernkampfaffen jenes befreundeten Kämpfers die Waffenregel Ausgewogen. Beachte, dass die erste Bedingung den Kämpfer nicht daran hindert, jene Aktionen nach dem Schießen auszuführen.

## KLAUEN DES IMPERATORS

# STRATEGIELIST

### TÖDLICHER STURMANGRIFF


Jedes Mal, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer kämpft, haben seine Nahkampfwaffen die Waffenregel Ausgewogen. Wenn er dies in einer Aktivierung tut, in der jener befreundete Kämpfer die Aktion Angreifen ausgeführt hat, haben seine Nahkampfwaffen zudem die Waffenregel Tödlich 5+.

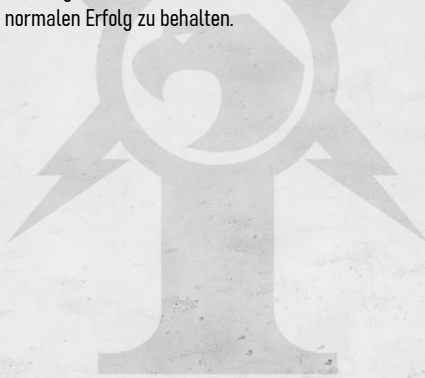


## KLAUEN DES IMPERATORS

# STRATEGIELIST

### INDOMITUS


Jedes Mal, wenn ein Kämpfer auf einen befreundeten **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer schießt und du zwei oder mehr Misserfolge würfelst, kannst du einen davon ablegen, um einen anderen stattdessen als normalen Erfolg zu behalten.



## KLAUEN DES IMPERATORS

### GEFECHTSLIST

#### ARKANE GEN-ALCHEMIE


Setze diese Gefechtslist im Schritt „Verteidigungswürfel werfen“ ein, wenn ein feindlicher Kämpfer auf einen befreundeten **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer schießt. Du kannst einen deiner normalen Erfolge stattdessen als kritischen Erfolg behalten.



## KLAUEN DES IMPERATORS

### GEFECHTSLIST

#### STURMANGRIFF


Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer die Aktion Kämpfen in einer Aktivierung ausführt, in der er die Aktion Angreifen ausgeführt hat, zu Beginn des Schritts „Attackenwürfel abhandeln“. Bis zum Ende jener Aktion:

- haben die Nahkampfaffen jenes Kämpfers die Waffenregel *Schock*.
- fügst du das erste Mal, wenn du in jener Abfolge zuschlägst, 1 Schaden zusätzlich zu (bis zu einem Maximum von 7).

## KLAUEN DES IMPERATORS

### GEFECHTSLIST

#### BRUDERSCHAFT AUS HALBGÖTTERN


Setze diese Gefechtslist am Ende der Gefechtsphase ein.  
Wähle einen befreundeten **KLAUEN DES IMPERATORS **-  
Kämpfer; jener Kämpfer führt eine Gegenmaßnahme aus.



## KLAUEN DES IMPERATORS

### GEFECHTSLIST

#### ZORN DER VERGELTUNG

Setze diese Gefechtslist ein, wenn ein befreundeter **KLAUEN DES IMPERATORS **-Kämpfer Gegenmaßnahmen ausführt. Er kann während jener Gegenmaßnahmen eine zusätzliche Aktion im Wert von 1 AP kostenlos ausführen, doch beide Aktionen müssen unterschiedlich sein.

