



## KRIEGER VON BAAL

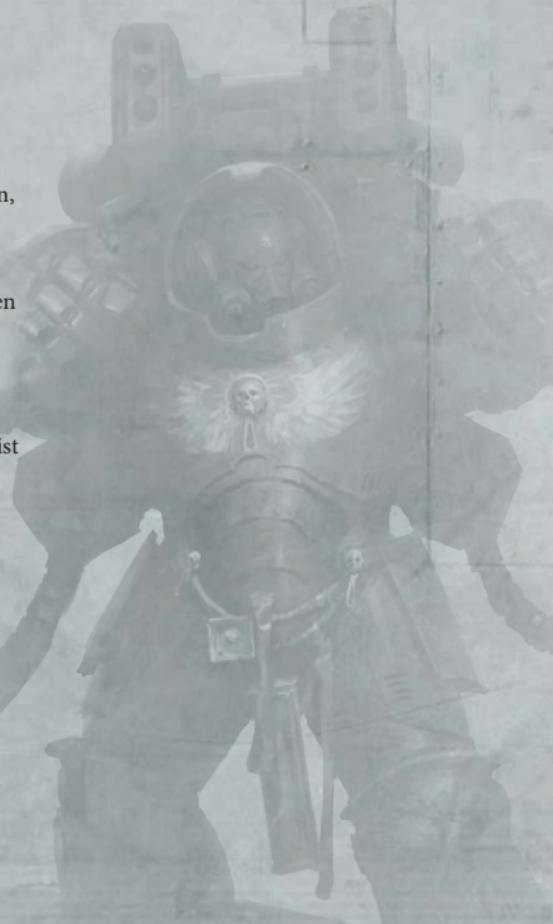
Mit diesen Datenblättern kannst du deine Miniaturen der Blood Angels in Apocalypse-Schlachten führen. Jedes Datenblatt enthält die Profilwerte der Einheit, die es beschreibt, außerdem ihre Ausrüstung und speziellen Fähigkeiten.

### Schlüsselwörter

Du wirst auf diesen Datenblättern das Schlüsselwort **BLOOD ANGELS** bemerken. Es bedeutet, dass die jeweilige Einheit dem Orden der Blood Angels angehört, das Schlüsselwort kann aber auch geändert werden, um darzustellen, dass die Einheit einem Nachfolgeorden deiner Wahl angehört.

Stammt eine Einheit aus einem Nachfolgeorden der Blood Angels, ersetzt du einfach das Schlüsselwort **BLOOD ANGELS** auf dem Datenblatt durch den Namen deines Nachfolgeordens der Blood Angels. Beachte aber: Für Charaktermodelle mit Eigennamen ist das nicht erlaubt.

Wenn du beispielsweise einen Captain in deine Armee aufnimmst und entscheidest, dass er dem Nachfolgeorden der Flesh Tearers angehört, so ändert sich sein Schlüsselwort **BLOOD ANGELS** zu **FLESH TEARERS** und seine Fähigkeit *Riten der Schlacht* lautet dann: „Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **FLESH-TEARERS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.“



# COMMANDER DANTE



9



Commander Dante ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: der Axt Mortalis. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Commander Dante</b>	12"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Axt Mortalis	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Terrortruppen

**Ordensmeister:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, ORDENSMESTER, SPRUNGMODUL, COMMANDER DANTE

# GABRIEL SETH

**6**

Gabriel Seth ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Blutreißer.  
Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Gabriel Seth</b>	6"	2+	2+	1	1	7	5+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Blutreißer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-	

## FÄHIGKEITEN

**Ordensmeister:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **FLESH-TEARERS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Blutsturm:** Am Ende der Aktionsphase kannst du einer feindlichen **LEICHTEN** Einheit innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit einen Explosionsmarker anlegen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, FLESH TEARERS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ORDENSMEISTER,

GABRIEL SETH

# DER SANGUINOR



9



Der Sanguinor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Karmesinrotem Breitschwert. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Der Sanguinor	12"	2+	2+	1	1	7	3+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Karmesinrotes Breitschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	-

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen, Terrortruppen

**Strahlende Inbrunst:** Addiere 1 zum Attackenwert aller befreundeten **LEICHEN BLOOD-ANGELS**-Einheiten und **BLOOD-ANGELS-DREADNOUGHT**-Einheiten, wenn sie Nahkampfaktionen ausführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, DER SANGUINOR**

# BROTHER CORBULO

**4**

Brother Corbulo ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: den Zähnen des Himmels. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Zähne des Himmels	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

**Der Rote Gral:** Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **LEICHTER BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete **SANGUINARY-PRIEST**-Einheit befinden. Außerdem kannst du für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **LEICHTER BLOOD-ANGELS**-Einheiten Verwundungswürfe wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE BLOOD-ANGELS**-Einheit, die sich in Basekontakt mit ihr befindet, zu heilen. Wenn sie das tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SANGUINARY PRIEST, BROTHER CORBULO

# SANGUINARY PRIEST

**4**

Ein Sanguinary Priest ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Sanguinary Priest</b>	6"	2+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Blutkelch:** Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **LEICHTER BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete **SANGUINARY PRIEST**-Einheit befinden.

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase, kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE BLOOD-ANGELS**-Einheit, die sich in Basekontakt mit ihr befindet, zu heilen. Wenn sie das tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, SANGUINARY PRIEST

# CHIEF LIBRARIAN MEPHISTON



7



Chief Librarian Mephiston ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Vitarus. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Chief Librarian Mephiston</b>	7"	2+	2+	1	1	7	4+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Vitarus	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-	

## FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**Fürst des Todes:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du einen Explosionsmarker von dieser Einheit entfernen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, MEPHISTON

# LIBRARIAN DREADNOUGHT



7



Ein Librarian Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmbolter; Furioso-Faust; Furioso-Psihellebarde.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Librarian Dreadnought</b>	6"	2+	3+	2	2	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Furioso-Faust	Nahkampf	Nahkampf	1	6+	6+	-
Furioso-Psihellebarde	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerem Flammenwerfer oder 1 Melter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, DREADNOUGHT, LIBRARIAN

# LIBRARIAN

**3**

Ein Librarian ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Terminatorrüstung hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 5 Zoll
    - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, LIBRARIAN

# PRIMARIS LIBRARIAN

**3**

Ein Primaris Librarian ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Psiwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Psiwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Phobos-Rüstung erhalten (Macht +2). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat, hat sie:
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**, **Tarnung**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, LIBRARIAN**

# ASTORATH



9



Astorath ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: der Henkersaxt. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Astorath	12"	2+	2+	1	1	7	4+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Henkersaxt	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	7+	-	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Litaneien des Hasses:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Messe der Verdammnis:** Einmal pro Schlacht, bevor diese Einheit eine Bewegungsaktion ausführt, kannst du ansagen, dass sie die Messe der Verdammnis intoniert. Wenn diese Einheit die Messe der Verdammnis intoniert, haben befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit *Schaden ignorieren* (5+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Erlöser der Verlorenen:** Befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Außerdem werden für befreundete **DEATH-COMPANY**-Einheiten abgelegte Moraltests automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN, SPRUNGMODUL, ASTORATH

# LEMARTES

**8**

Lemartes ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: dem Crozius des Blutes. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Lemartes</b>	<b>12"</b>	<b>2+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>5+</b>
<b>Waffe</b>	<b>Typ</b>	<b>Reichw.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>Fähigkeiten</b>	
Crozius des Blutes	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-	

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Wächter der Verlorenen:** Befreundete **DEATH-COMPANY**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Zügellose Wut:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken befreundeter **DEATH-COMPANY**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, SPRUNGMODUL, PRIESTER, CHAPLAIN, LEMARTES

# CHAPLAIN

**5**

Ein Chaplain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Terminatorrüstung hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 5 Zoll
    - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Litanien des Hasses:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Spirituelle Führung:** Befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN

# PRIMARIS CHAPLAIN



5



Ein Primaris Chaplain ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Litaneien des Hasses:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Spirituelle Führung:** Befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten können den Moralwert dieser Einheit statt ihres eigenen verwenden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, PRIESTER, CHAPLAIN**

# TYCHO THE LOST



Tycho the Lost ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hand des Todgeweihten. Es kann nur eine **TYCHO**-Einheit in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Tycho the Lost</b>	6"	2+	2+	2	1	7	4+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Hand des Todgeweihten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-	

## FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**Verabscheue die Bestie:** Addiere W3 zum Attackenwert dieses Modells, wenn es Nahkampfaktionen ausführt, solange es sich innerhalb von 1 Zoll um mindestens eine **ORK**-Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, TYCHO

# CAPTAIN TYCHO



6



Captain Tycho ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hand des Todgeweihten. Es kann nur eine **TYCHO**-Einheit in deiner Armee enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Captain Tycho</b>	6"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hand des Todgeweihten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Riten der Schlacht:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Verabscheue die Bestie:** Addiere W3 zum Attackenwert dieses Modells, wenn es Nahkampfaktionen ausführt, solange es sich innerhalb von 1 Zoll um mindestens eine feindliche **ORK**-Einheit befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN, TYCHO

# CAPTAIN



5



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Captain</b>	6"	2+	2+	1	1	1	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Terminatorrüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Terminatorrüstung hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 5 Zoll
    - einen Rüstungswurf-Wert von 4+
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **TERMINATOR**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Riten der Schlacht:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, CAPTAIN

# PRIMARIS CAPTAIN



5



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Captain	6"	2+	2+	1	1	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Phobos-Rüstung (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat, hat sie:
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**, **Tarnung**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**
  - Gravis-Rüstung (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Gravis-Rüstung hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 5 Zoll und einen Rüstungswurf-Wert von 4+
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **Typ X GRAVIS**

## FÄHIGKEITEN

**Riten der Schlacht:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befriedeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, CAPTAIN

# LIEUTENANT



Ein Lieutenant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

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

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Sprungmodul erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

## FÄHIGKEITEN

**Helden der Kompanie:** Jede HQ-Auswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu zwei dieser Einheiten statt eine in deine Armee aufzunehmen. Jede Einheit, die für eine einzelne HQ-Auswahl ausgewählt wurde, muss zur gleichen Zeit und innerhalb von 6 Zoll um alle anderen Einheiten, die für dieselbe Auswahl ausgewählt wurden, aufgestellt werden, wenn sie das erste Mal aufgestellt werden.

**Taktische Präzision:** Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, LIEUTENANT

# PRIMARIS LIEUTENANT

**4**

Ein Primaris Lieutenant ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Phobos-Rüstung erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit eine Phobos-Rüstung hat, hat sie:
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren, Tarnung**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**

## FÄHIGKEITEN

**Helden der Kompanie:** Jede HQ-Auswahl in einem Kontingent erlaubt dir, bis zu zwei dieser Einheiten statt eine in deine Armee aufzunehmen. Jede Einheit, die für eine einzelne HQ-Auswahl ausgewählt wurde, muss zur gleichen Zeit und innerhalb von 6 Zoll um alle anderen Einheiten, die für dieselbe Auswahl ausgewählt wurden, aufgestellt werden, wenn sie das erste Mal aufgestellt werden.

**Taktische Präzision:** Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, LIEUTENANT



Ein Techmarine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Servoarm & Energiewaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Techmarine</b>	6"	3+	2+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer & Plasmaschneider	Schwer	12"	1	8+	9+	Inferno
Servoarm & Energiewaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**
- Diese Einheit kann einen Servoharnisch erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Servoharnisch hat:
  - hat sie einen Attackenwert von 2
  - ist sie außerdem mit 1 Flammenwerfer & Plasmaschneider ausgerüstet

## FÄHIGKEITEN

**Segen des Omnissiah:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **BLOOD-ANGELS-FAHRZEUG**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirft sie einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **FAHRZEUG**-Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu reparieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, TECHMARINE

# LAND RAIDER EXCELSIOR



15



Ein Land Raider Excelsior ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Zwillingslaserkanonen; Gravkanone; Panzerketten.

Land Raider Excelsior	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## FÄHIGKEITEN

**Data-Auguren:** Ändere die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 2+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete **BLOOD-ANGELS-RHINO-PRIMARIS**-Einheiten befindet.

**Riten der Schlacht:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen und jedes **CENTURION**-Modell benötigt den Platz von 3 anderen **INFANTERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS Astartes, Blood Angels

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, CHARAKTERMODELL, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

# RHINO PRIMARIS



8



Ein Rhino Primaris ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Orbitalmatrix; Zwillingsplasmawerfer; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Orbitalmatrix	Schwer	72"	2	6+	6+	Nur eine Verwendung, Sperrfeuer, Titanenkiller
Zwillingsplasma- werfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	8+	Schnellfeuer, Überladung
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

**Servoschädel-Verteiler:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du einen kleinen Explosionsmarker von einer einzelnen befreundeten **BLOOD-ANGELS-FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit entfernen.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **PRIMARIS**-, **TERMINATOR**-, **CENTURION**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO PRIMARIS

# TACTICAL SQUAD



4



Ein Tactical Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 9**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Gravkanone; 1 Laserkanone; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone. 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter; 1 Schwerer Flammenwerfer.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, TACTICAL SQUAD**

# SCOUT SQUAD



4



Ein Scout Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 7**). Sie ist ausgerüstet mit: Scoutwaffen; Kampfmessern.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Scout Squad (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	1	6	8+
<b>Scout Squad (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	2	6	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Scharfschützen-gewehre	Handfeuerwaffe	36"	Träger	7+	9+	Scharfschüte
Scoutwaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Kampfmesser	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer einzelnen der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Schwerer Bolter; 1 Raketenwerfer.
- Statt mit Scoutwaffen und Kampfmessern kann diese Einheit mit Scharfschützengewehren und Handwaffen ausgerüstet sein (**Macht +1**). Wenn sie dies ist, hat sie die folgende zusätzliche Fähigkeit: **Tarnung**.

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, SCOUT, SCOUT SQUAD**

# INTERCESSOR SQUAD



6



Ein Intercessor Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 12**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltgewehren; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Intercessor Squad (5 Modelle)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 Modelle)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltgewehre	Handfeuerwaffe	30"	Träger	5+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

# INFILTRATOR SQUAD



8



Ein Infiltrator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Schützen-Boltkarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Infiltrator Squad (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Infiltrator Squad (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Schützen-Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## FAHIGKEITEN

### Infiltratoren

**Omni-Störer:** Feindliche Einheiten können während des Schritts „Verstärkungen aufstellen“ nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

# SANGUINARY GUARD

**9**

Sanguinary Guard sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 16**). Sie ist ausgerüstet mit: Angelus-Boltern; Karmesinroten Waffen.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Sanguinary Guard (4 Modelle)</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>4+</b>
<b>Sanguinary Guard (10 Modelle)</b>	<b>12"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>4+</b>

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Angelus-Bolter	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Karmesinrote Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Todesmasken erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Todesmasken hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Terrortruppen**

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Azkaellons Erben:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete **BLOOD-ANGELS-KRIEGSHERR**-Einheiten befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, SANGUINARY GUARD

# SANGUINARY ANCIENT

**7**

Ein Sanguinary Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Karmesinroter Waffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Sanguinary Ancient</b>	12"	3+	3+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Karmesinrote Waffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine Todesmaske haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit eine Todesmaske hat, hat sie:
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Terrortruppen**.

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Ordensbanner der Blood Angels:** Befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell befinden.

**Azkaellons Erben:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete **BLOOD-ANGELS-KRIEGSHERR**-Einheiten befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, SPRUNGMODUL, SANGUINARY GUARD, SANGUINARY ANCIENT

# SANGUINARY NOVITiate

**4**

Ein Sanguinary Novitiate ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Sanguinary Novitiate</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

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

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
  - Sprungmodul (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 12 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat, hat sie:
    - einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - nicht die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE BLOOD-ANGELS**-Einheit, die sich in Basekontakt mit ihr befindet, zu heilen. Wenn sie das tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, APOTHECARY

# DEATH COMPANY DREADNOUGHT

**5**

Ein Death Company Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Melter; Sturmbolter; 2 Furioso-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Death Company Dreadnought</b>	9"	3+	3+	3	2	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Blutklaue	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-
Furioso-Faust	Nahkampf	Nahkampf	1	6+	6+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt mit 1 Melter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Furioso-Fäusten kann diese Einheit mit Blutklaue ausgerüstet sein.

## FAHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT**

# DEATH COMPANY



6



Death Company sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen (**Macht 11**) oder 15 Modellen (**Macht 16**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Boltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Death Company (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	1	5	6+
<b>Death Company (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	2	5	6+
<b>Death Company (15 Modelle)</b>	6"	3+	3+	3	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Death-Company-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	5+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Boltern und Handwaffen kann diese Einheit mit Boltpistolen und Kettenschwertern ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2** bei 5 Modellen, **Macht +4** bei 10 Modellen oder **Macht +6** bei 15 Modellen). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
- Statt mit Kettenschwertern oder Handwaffen kann diese Einheit mit Death-Company-Waffen ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## FAHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS, DEATH COMPANY**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE**

# PRIMARIS ANCIENT

**4**

Ein Primaris Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

**Astartes-Banner:** Moraltests für befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, ANCIENT

# COMPANY ANCIENT

**4**

Ein Company Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Company Ancient</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

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

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Sprungmodul erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

## FÄHIGKEITEN

**Astartes-Banner:** Moraltests für befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

# TERMINATOR ANCIENT

**6**

Ein Terminator Ancient ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Terminator-Energiewaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Terminator Ancient</b>	5"	3+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Terminator-Energiewaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Erzengel-Standarte:** Moraltests für befreundete **BLOOD-ANGELS**-Einheiten werden automatisch bestanden, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Außerdem kannst du Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **BLOOD-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, ANCIENT, TERMINATOR

# COMPANY CHAMPION



5



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Company Champion</b>	6"	2+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Meisterhafte Waffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann ein Sprungmodul erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit ein Sprungmodul hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

## FÄHIGKEITEN

**Ehre oder Tod:** Du kannst Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen dieser Einheit wiederholen, die **CHARAKTERMODELL**-Einheiten als Ziel haben.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, COMPANY CHAMPION

# COMPANY VETERANS

**5**

Company Veterans sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Spezialwaffen; Veteran-Waffen.

Company Veterans (5 Modelle)	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	3+	3+	1	1	7	5+

Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten
Spezialwaffen	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	-
Veteran-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

## FÄHIGKEITEN

**Command-Squad-Leibwache:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE BLOOD-ANGELS -CHARAKTERMODELL**-Einheit wählen, der mindestens ein Explosionsmarker anliegt und die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Entferne bis zu W3 Explosionsmarker von der **CHARAKTERMODELL**-Einheit und lege sie dieser Einheit an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, COMPANY VETERANS

# SERVITORS

**2**

Servitors sind eine Einheit, die aus 4 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Servoarmen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Servitors (4 Modelle)</b>	5"	5+	5+	1	1	4	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Servoarme	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann auch mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Multimelter; 1 Plasmakanone; 1 Schwerer Bolter.

## FÄHIGKEITEN

**Lobotomie:** Ändere das Kampfgeschick und die Ballistische Fertigkeit dieser Einheit zu 4+, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens einen befreundeten **BLOOD-ANGELS-TECHMARINE** befindet.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, SERVITORS

# PRIMARIS APOTHECARY

**4**

Ein Primaris Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Apothecary-Pistolen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Primaris Apothecary</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Apothecary- Pistolen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE BLOOD-ANGELS**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu heilen. Wenn sie dies tut, wirf einen W6; entferne bei 4+ einen Schadensmarker von der **LEICHTEN** Einheit. Pro Zug kann für jede Einheit nur ein Versuch unternommen werden, sie zu heilen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIMARIS, APOTHECARY

# REIVER SQUAD



Ein Reiver Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 11**). Sie ist ausgerüstet mit: Schweren Boltpistolen; Reiver-Klingen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Reiver Squad (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Reiver Squad (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	-
Schwere Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	1	6+	9+	-
Reiver-Klingen	Nahkampf	Nahkampf	x3	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Schweren Boltpistolen und Reiver-Klingen kann diese Einheit mit Boltkarabinern und Handwaffen ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann Gravschirme erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Gravschirme hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
- Diese Einheit kann Greifhakenwerfer erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Greifhakenwerfer hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**

## FAHIGKEITEN

Terrortruppen

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD**

# AGGRESSOR SQUAD



8



Ein Aggressor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (**Macht 16**). Sie ist ausgerüstet mit: Schnellfeuer-Boltsturmfäusten; Fragmentsturm-Granatwerfern; Aggressor-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Aggressor Squad (3 Modelle)</b>	5"	3+	3+	1	2	6	5+
<b>Aggressor Squad (6 Modelle)</b>	5"	3+	3+	2	4	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Flammensturm-fäuste	Handfeuerwaffe	8"	x3	7+	9+	Inferno
Fragmentsturm-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	18"	x2	7+	9+	-
Schnellfeuer-Boltsturmfäuste	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Aggressor-Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Schnellfeuer-Boltsturmfäusten und Fragmentsturm-Granatwerfern kann diese Einheit mit Flammensturmfäusten ausgerüstet sein.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, TYP X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD**

# TERMINATOR SQUAD



# 11



Ein Terminator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 21**). Sie ist ausgerüstet mit: Sturmboltern; Terminator-Energiewaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Terminator Squad (5 Modelle)</b>	5"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Terminator Squad (10 Modelle)</b>	5"	3+	3+	2	4	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Cyclone-Raketenwerfer	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Terminator-Energiewaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	7+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jeweils 5 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Sturmkanone; 1 Cyclone-Raketenwerfer; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Schnitter-Maschinenkanone.

## FAHIGKEITEN

Schocktruppen

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

# TERMINATOR ASSAULT SQUAD

**9**

Ein Terminator Assault Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 18**). Sie ist ausgerüstet mit: Energieklauen.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Terminator Assault Squad (5 Modelle)</b>	5"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Terminator Assault Squad (10 Modelle)</b>	5"	3+	3+	2	4	7	4+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Energiehämmer	Nahkampf	Nahkampf	x2	6+	6+	-
Energieklauen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Energieklauen kann diese Einheit mit Energiehämmern ausgerüstet sein und Sturmschilde erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Sturmschilde hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 3+.

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, TERMINATOR, TERMINATOR ASSAULT SQUAD

# IMPERIAL SPACE MARINE

**3**

Ein Imperial Space Marine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Desintegrations-Kombibolter; Handwaffen. Diese Einheit darf in deiner Armee nur einmal enthalten sein.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Imperial Space Marine</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Desintegrations-Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	8+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIAL SPACE MARINE

# VANGUARD VETERAN SQUAD

**5**

Ein Vanguard Veteran Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistolen; Vanguard-Waffen.

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

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Vanguard-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	6+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2** für 5 Modelle oder **Macht +4** für 10 Modelle). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, VANGUARD VETERAN SQUAD**

# STERNGUARD VETERAN SQUAD



Ein Sternguard Veteran Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 10**). Sie ist ausgerüstet mit: Spezialboltern; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Spezialbolter	Handfeuerwaffe	30"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Gravkanone; 1 Laserkanone; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter; 1 Schwerer Flammenwerfer.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, STERNGUARD VETERAN SQUAD**

# DREADNOUGHT



7



Ein Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Dreadnought</b>	6"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	Typ	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmaschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Multimelter; 1 Schwere Plasmakanone; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT**

# VENERABLE DREADNOUGHT



8



Ein Venerable Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmkanone; Sturmbolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Venerable Dreadnought</b>	<b>6"</b>	<b>2+</b>	<b>2+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwere Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	Schwer	8"	2	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmaschinenkanone	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Gepanzerte Füße	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Multimelter; 1 Schwere Plasmakanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.

## FAHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT**

# CONTEMPTOR DREADNOUGHT



Ein Contemptor Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Kheres-Schema-Sturmkanone; Kombibolter; Dreadnought-Nahkampfwaffe.

Contemptor Dreadnought	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	9"	2+	2+	2	2	6	5+

Waffe	Typ	Reichw.	A	SP	SF	Fähigkeiten
Kheres-Schema-Sturmkanone	Schwer	24"	2	5+	7+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Kombibolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Dreadnought-Nahkampfwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Kheres-Schema-Sturmkanone kann diese Einheit mit 1 Multimelter ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

# REDEMPTOR DREADNOUGHT



Ein Redemptor Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Flammenwerfer; Schwerer Sturmflugkanone; Defensivwaffensystem; Redemptor-Faust.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Redemptor Dreadnought</b>	8"	3+	3+	2	3	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Raketenmagazin	Schwer	24"	1	9+	8+	Flak
Makro-Plasmabrenner	Schwer	36"	2	5+	6+	Überladung
Schwere Sturmflugkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmflugkanone	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Redemptor-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schwerer Flammenwerfer kann diese Einheit mit 1 Sturmflugkanone ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt mit 1 Schwerer Sturmflugkanone kann diese Einheit mit 1 Makro-Plasmabrenner ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein (**Macht +1**).

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT**

# FURIOSO DREADNOUGHT



5



Ein Furioso Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Melter; Sturmbolter; 2 Furioso-Fäusten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Furioso Dreadnought</b>	8"	3+	3+	2	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Melter	Schwer	12"	1	11+	7+	-
Schrapnellkanone	Schwer	8"	2	5+	9+	Inferno
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Blutklauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	7+	-
Furioso-Faust	Nahkampf	Nahkampf	1	6+	6+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Melter kann diese Einheit mit 1 Schwerer Flammenwerfer ausgerüstet sein.
- Statt mit 2 Furioso-Fäusten kann diese Einheit mit Blutklauen ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Furioso-Faust kann diese Einheit mit 1 Schrapnellkanone ausgerüstet sein (Macht +1).

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, DREADNOUGHT, FURIOSO DREADNOUGHT

# BIKE SQUAD



8



Ein Bike Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (**Macht 16**) oder 9 Modellen (**Macht 24**) bestehen. Sie kann außerdem 1 Attack-Bike-Modell enthalten (**Macht +1**). Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Bike Squad (3/4 Modelle)</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Bike Squad (6/7 Modelle)</b>	14"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Bike Squad (9/10 Modelle)</b>	14"	3+	3+	3	3	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Zwillingsbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit ein Attack Bike enthält:
  - addiere 1 auf ihren Lebenspunkte-Wert
  - ist sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, BIKE SQUAD

# ASSAULT SQUAD

**3**

Ein Assault Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 6**). Sie ist ausgerüstet mit: Boltpistolen; Kettenschwertern.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-
Eviscerator	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule erhalten (**Macht +2**). Wenn diese Einheit Sprungmodule hat, hat sie:
  - einen Bewegungswert von 12 Zoll
  - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**.
  - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **SPRUNGMODUL, FLIEGEN**
- Für jeweils 5 Modelle, aus denen diese Einheit besteht, kann sie außerdem mit 1 Eviscerator ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, ASSAULT SQUAD

# SUPPRESSOR SQUAD

**8**

Ein Suppressor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Beschleuniger-Maschinenkanonen; Handwaffen.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Waffe</b>	<b>Typ</b>	<b>Reichw.</b>	<b>A</b>	<b>Sp</b>	<b>Sf</b>	<b>Fähigkeiten</b>	
Beschleuniger-Maschinenkanonen	Schwer	48"	3	8+	8+	-	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-	-

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, PRIMARIS, SUPPRESSOR SQUAD**

# LAND SPEEDERS



4



Ein Land Speeder ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 8**) oder 3 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Land Speeder (1 Modell)</b>	16"	3+	3+	1	1	5	6+
<b>Land Speeders (2 Modelle)</b>	16"	3+	3+	2	2	5	6+
<b>Land Speeders (3 Modelle)</b>	20"	3+	3+	3	3	5	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Multimelter; 1 Schwerer Bolter.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Sturmkanone; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, LAND SPEEDERS**

# ATTACK BIKE SQUAD

**4**

Ein Attack Bike Squad ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie kann aus 2 Modellen (**Macht 8**) oder 3 Modellen (**Macht 12**) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Attack Bike Squad (1 Modell)</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Attack Bike Squad (2 Modelle)</b>	14"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Attack Bike Squad (3 Modelle)</b>	14"	3+	3+	3	3	6	5+

<b>WAFFE</b>	<b>Typ</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, muss sie außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Multimelter; 1 Schwerer Bolter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, ATTACK BIKE SQUAD

# SCOUT BIKE SQUAD



7



Ein Scout Bike Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen (Macht 14) oder 9 Modellen (Macht 21) bestehen. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Scout Bike Squad (3 Modelle)</b>	16"	3+	3+	1	1	6	7+
<b>Scout Bike Squad (6 Modelle)</b>	16"	3+	3+	2	2	6	7+
<b>Scout Bike Squad (9 Modelle)</b>	16"	3+	3+	3	3	6	7+

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, SCOUT BIKE SQUAD

# INCEPTOR SQUAD



11



Eine Inceptor Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (Macht 22). Sie ist ausgerüstet mit: Angriffsboltern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Inceptor Squad (3 Modelle)</b>	10"	3+	3+	1	2	6	5+
<b>Inceptor Squad (6 Modelle)</b>	10"	3+	3+	2	4	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Angriffsbolter	Handfeuerwaffe	18"	x3	7+	9+	-
Plasma-Exterminatoren	Handfeuerwaffe	18"	x2	5+	6+	Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Angriffsboltern kann diese Einheit mit Plasma-Exterminatoren ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, FLIEGEN, SPRUNGMODUL, PRIMARIS,**

**Typ X Gravis, Inceptor Squad**

# ELIMINATOR SQUAD



8



Ein Eliminator Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Bolt-Scharfschützengewehren; Handwaffen.

Eliminator Squad	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	6"	3+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Bolt-Scharfschützengewehre	Handfeuerwaffe	36"	Träger	6+	9+	Scharfschütze
Präzisionslaser	Handfeuerwaffe	36"	Träger	9+	6+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

Statt mit Bolt-Scharfschützengewehren kann diese Einheit mit Präzisionslasern ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD**

# DEVASTATOR SQUAD



3



Ein Devastator Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 7**). Sie ist ausgerüstet mit: Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Gravkanone	Schwer	24"	1	8+	6+	-
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Raketenwerfer	Schwer	48"	1	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit bis zu vier der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** per Waffe): 1 Gravkanone; 1 Laserkanone; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone; 1 Raketenwerfer; 1 Schwerer Bolter; 1 Schwerer Flammenwerfer.
- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht oder nicht mit Schweren Waffen ausgerüstet ist, ist sie außerdem mit Boltern ausgerüstet.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: LEICHT, INFANERIE, DEVASTATOR SQUAD**

# HELLBLASTER SQUAD



7



Ein Hellblaster Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 14**). Sie ist ausgerüstet mit: Plasmabrennern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Hellblaster Squad (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Hellblaster Squad (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Plasmabrenner	Schwer	30"	Träger	5+	6+	Schnellfeuer, Überladung
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

# BAAL PREDATOR



8



Ein Baal Predator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Baal Predator</b>	14"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammensturmkanone	Schwer	8"	2	5+	8+	Inferno
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**):  
2 Schwerer Bolter; 2 Schwerer Flammenwerfer.
- Statt mit 1 Zwillingssturmkanone kann diese Einheit mit 1 Flammensturmkanone ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, PREDATOR, BAAL PREDATOR

# HUNTER



9



Ein Hunter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Skyspear-Raketenwerfer; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Hunter</b>	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Skyspear-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	4+	Flak, Titanenkiller
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, HUNTER

# STALKER

**8**

Ein Stalker ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
2 Icarus-Sturmkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Icarus-Sturmkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	Flak
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, STALKER

# WHIRLWIND

**6**

Ein Whirlwind ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Whirlwind-Raketenwerfer; Panzerketten.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Waffe</b>							
<b>Waffe</b>	<b>Typ</b>	<b>Reichw.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>Fähigkeiten</b>	
Whirlwind-Raketenwerfer	Schwer	72"	2	6+	8+	Sperrfeuer	
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-	

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, WHIRLWIND

# PREDATOR



7



Ein Predator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Predator-Maschinenkanone; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Predator</b>	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Predator-Maschinenkanone	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Predator-Maschinenkanone kann diese Einheit mit 1 Zwillingslaserkanone ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +2**): 2 Schwere Bolter; 2 Laserkanonen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, PREDATOR

# VINDICATOR

**9**

Ein Vindicator ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Demolisher-Geschütz; Panzerketten.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Vindicator</b>	<b>10"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>
<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>	
Demolisher-Geschütz	Schwer	24"	2	6+	6+	Titanenkiller	
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-	

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann einen Belagerungsschild erhalten (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Belagerungsschild hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von **4+**.

# REPULSOR EXECUTIONER



24



Ein Repulsor Executioner ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:

Schwerer Sturmflugkanone; Icarus-Waffen; Makro-Plasmabrenner; Schwerer Zwillingsbolter;  
Repulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Repulsor Executioner</b>	10"	5+	3+	3	3	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Icarus-Waffen	Schwer	30"	1	8+	10+	Flak
Makro-Plasmabrenner	Schwer	36"	2	5+	6+	Überladung
Schwere Sturmflugkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Schwerer Zerstörerlaser	Schwer	72"	2	9+	4+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Repulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Makro-Plasmabrenner kann diese Einheit mit 1 Schweren Zerstörerlaser ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## FÄHIGKEITEN

**Schweber:** Entfernungen werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

**Aquilon-Optik:** Wenn diese Einheit eine Fernkampfaktion durchführt und sie in diesem Zug stationär geblieben ist oder sich eine Entfernung von weniger als der Hälfte ihres Bewegungswerts bewegt hat, verdopple für die Aktion den Angriffswert ihres Schweren Zerstörerlasers und ihres Makro-Plasmabrenners.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **BLOOD-ANGELS-PRIMARIS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes **TYP-X-GRAVIS**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen Modellen. Sie kann keine **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, REPULSOR EXECUTIONER

# LAND RAIDER



13



Ein Land Raider ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Zwillingsbolter; 2 Zwillingslaserkanonen; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER

# LAND RAIDER CRUSADER



19



Ein Land Raider Crusader ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Boltern; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfer.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Splittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 16 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER**

# LAND RAIDER REDEEMER



19



Ein Land Raider Redeemer ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Flammensturmkanonen; Zwillingssturmkanone; Splittergranatwerfer.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Flammensturmkanone	Schwer	8"	2	5+	8+	Inferno
Multimelter	Schwer	24"	1	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Splittergranatwerfer	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANTERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER**

# RHINO

**5**

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

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

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

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **PRIMARIS**-, **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO

# RAZORBACK



6



Ein Razorback ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:  
Schwerer Zwillingsbolter; Panzerketten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillings-laserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillings-sturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Zwillingslaserkanone; 1 Zwillingssturmkanone (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **PRIMARIS**-, **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, RAZORBACK

# DROP POD

**5**

Ein Drop Pod ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Sturmbolter.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Drop Pod</b>	-	-	3+	-	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Deathwind-Werfer	Schwer	12"	2	7+	9+	-
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Deathwind-Werfer ausgerüstet sein.

## FAHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Drop-Pod-Angriff:** Nachdem diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, müssen in dieser Einheit transportierte Einheiten sofort aussteigen und für den Rest der Schlacht können keine Einheiten mehr in diese Einheit einsteigen. Einheiten, die aus dieser Einheit aussteigen, können nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Einheiten aufgestellt werden. Wenn eine von dieser Einheit transportierte Einheit nicht aussteigen kann, wird sie zerstört.

**Unbeweglich:** Diese Einheit befindet sich nie außer Befehlsreichweite: der Einheit wird niemals ein „Außer Befehlsreichweite“-Marker angelegt.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **PRIMARIS**-, **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, DROP POD

# LAND SPEEDER STORM

**6**

Ein Land Speeder Storm ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Cerberus-Werfer; Schwerem Bolter; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Land Speeder Storm</b>	18"	3+	3+	1	1	5	8+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cerberus-Werfer	Schwer	18"	1	7+	9+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	1	10+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

Offen

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 5 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANERIE-SCOUT**-Modelle transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM**

# REPULSOR



13



Ein Repulsor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Laserklaue; Icarus-Waffen; Eisenhagel-Maschinengewehr; Schwerem Zwillingsbolter; Repulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Repulsor</b>	10"	5+	3+	3	3	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Icarus-Waffen	Schwer	30"	1	8+	10+	Flak
Laserklaue	Schwer	24"	2	10+	5+	-
Schwere Sturmgtatlingkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Sturmgtatlingkanone	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Repulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit 1 Zwillingslaserkanone ausgerüstet sein.
- Statt mit 1 Laserklaue kann diese Einheit mit 1 Schwere Sturmgtatlingkanone ausgerüstet sein (**Macht +3**).
- Statt mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Sturmgtatlingkanone ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann außerdem mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Schweber:** Entfernungen werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **BLOOD-ANGELS-PRIMARIS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Jedes **TYP-X-GRAVIS**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen Modellen. Sie kann keine **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, REPULSOR**

# STORMHAWK INTERCEPTOR

**16**

Ein Stormhawk Interceptor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Sturmkanonen; 2 Schweren Boltern; Icarus-Sturmkanone; Gepanzertem Rumpf.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Stormhawk Interceptor</b>	<b>20-60"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

<b>WAFFE</b>	<b>Typ</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Icarus-Sturmkanone	Schwer	48"	1	8+	8+	Flak
Laserklaue	Schwer	24"	2	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.
- Statt mit 1 Icarus-Sturmkanone kann diese Einheit mit 1 Laserklaue ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

Überschall

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMHAWK INTERCEPTOR**

# STORMRAVEN GUNSHIP

**20**

Ein Stormraven Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit:

2 Sturmschlag-Raketenwerfern; Zwillingssturmkanone; Schwerem Zwillingsbolter; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Stormraven Gunship</b>	<b>20-45"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>6+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hurricane-Bolter	Schwer	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Schwere Zwillingsplasmakanone	Schwer	36"	2	7+	7+	Überladung
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Sturmschlag-Raketenwerfer	Schwer	72"	1	10+	6+	-
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingsmultimelter	Schwer	24"	2	10+	4+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingssturmkanone kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Schwere Zwillingsplasmakanone; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Schweren Zwillingsbolter kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:  
1 Typhoon-Raketenwerfer; 1 Zwillingsmultimelter.
- Diese Einheit kann außerdem mit 2 Hurricane-Boltern ausgerüstet sein (**Macht +4**).

## FÄHIGKEITEN

### Überschall

**Schwebe-Jet:** Zu Beginn der Aktionsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit schwebt. Wenn sie dies tut, ändert sich bis zum Ende der Phase ihr Bewegungswert auf 20 Zoll, sie verliert jedoch die Fähigkeit *Überschall*.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **BLOOD-ANGELS-INFANERIE**-Modelle und 1 **BLOOD-ANGELS-DREADNOUGHT** transportieren. Jedes **SPRUNGMODUL**- oder **TERMINATOR**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen **INFANERIE**-Modellen. Sie kann keine **PRIMARIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, FLUGZEUG, STORMRAVEN GUNSHIP**

# STORMTALON GUNSHIP



9



Ein Stormtalon Gunship ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; 2 Schweren Boltern; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Stormtalon Gunship</b>	<b>20-50"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	Schwer	48"	1	10+	5+	-
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Skyhammer-Raketenwerfer	Schwer	60"	1	8+	6+	Flak
Typhoon-Raketenwerfer	Schwer	48"	2	7+	7+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	11+	11+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 2 Schweren Boltern kann diese Einheit mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Laserkanonen; 1 Skyhammer-Raketenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

## FÄHIGKEITEN

### Überschall

**Schwebe-Jet:** Zu Beginn der Aktionsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit schwebt. Wenn sie dies tut, ändert sich bis zum Ende der Phase ihr Bewegungswert auf 20 Zoll, sie verliert jedoch die Fähigkeit *Überschall*.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMTALON GUNSHIP

# INCURSOR SQUAD



8



Ein Incursor Squad ist eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 15**). Sie ist ausgerüstet mit: Occulus-Boltkarabinern; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Incisor Squad (5 Modelle)</b>	6"	3+	3+	1	2	6	6+
<b>Incisor Squad (10 Modelle)</b>	6"	3+	3+	2	4	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Occulus-Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

### Infiltratoren

**Multispektrale Visiere:** Wende keine negativen Modifikatoren auf Trefferwürfe für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit an.

**Impulssprengladung:** Einmal pro Schlacht kannst du am Ende der Nahkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit wählen. Wenn die gewählte Einheit ein **FAHRZEUG** oder ein **GEBÄUDE** ist, lege ihr zwei Explosionsmarker an; lege ihr ansonsten einen Explosionsmarker an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

# INVICTOR TACTICAL WARSUIT



# 15



Ein Invictor Tactical Warsuit ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Incendium-Kanone; 2 Eisenhagel-Maschinengewehren; Schwerem Bolter; Invictor-Faust.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Invictor Tactical Warsuit</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>6+</b>

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr	Schwer	48"	2	8+	8+	-
Incendium-Kanone	Schwer	12"	2	7+	9+	Inferno
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Invictor-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	6+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Incendium-Kanone kann diese Einheit mit 1 Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

Infiltratoren

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, INVICTOR TACTICAL WARSUIT**

# IMPULSOR



6



Ein Impulsor ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Eisenhagel-Maschinengewehr; Impulsor-Defensivwaffensystem; Repulsorfeld.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Impulsor</b>	14"	6+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Eisenhagel-Himmelsschlaglafette	Schwer	36"	2	8+	10+	Flak
Eisenhagel-Maschinengewehr	Schwer	36"	1	8+	10+	-
Impulsor-Raketenmagazin	Schwer	48"	1	7+	7+	Flak
Orbitalmatrix	Schwer	72"	2	6+	6+	Nur eine Verwendung, Sperrfeuer, Titanenkiller
Impulsor-Defensivwaffensystem	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Repulsorfeld	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann entweder eine Schildkuppel erhalten (**Macht +1**) oder mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Orbitalmatrix; 1 Impulsor-Raketenmagazin; 1 Eisenhagel-Himmelsschlaglafette. Wenn diese Einheit eine Schildkuppel hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+.

## FAHIGKEITEN

**Schweber:** Entfernungen werden zum und vom Rumpf dieser Einheit gemessen, auch wenn sie ein Base hat.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **BLOOD-ANGELS-PRIMARIS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **SPRUNGMODUL**- oder **Typ-X-GRAVIS**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, BLOOD ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, TRANSPORTER, IMPULSOR**