



## SÖHNE DES LÖWEN

Mit diesen Datenblättern kannst du deine Miniaturen der Dark 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 **DARK ANGELS** bemerken. Es bedeutet, dass die jeweilige Einheit dem Orden der Dark 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 Dark Angels, ersetzt du einfach das Schlüsselwort **DARK ANGELS** auf dem Datenblatt durch den Namen deines Nachfolgeordens der Dark Angels. Beachte aber: Für Charaktermodelle mit Eigennamen ist das nicht erlaubt.

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



# AZRAEL



7



Azrael ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: der Geheimnisklinge. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Azrael	6"	2+	2+	1	1	7	4+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Geheimnisklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-	

## FÄHIGKEITEN

**Der Helm des Löwen:** Der Profilwert Rüstungswurf befreundeter **LEICHTER DARK-ANGELS**-Einheiten verbessert sich um 1 (bis zu einem bestmöglichen Wert von 4+), solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**Überlegener Taktiker:** Wurf zu Beginn der Befehlsphase einen W6, wenn sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld oder in einem Transporter befindet, der auf dem Schlachtfeld ist. Bei 4+ kannst du eine zusätzliche Kommandooption ermitteln.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# BELIAL



7



Belial ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: dem Schwert der Stille. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Belial</b>	5"	2+	2+	1	1	7	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwert der Stille	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

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

**Großmeister des Deathwing:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **DEATH-WING**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, GROSSMEISTER, TERMINATOR, BELIAL

# SAMMAEL AUF CORVEX

**8**

Sammael auf Corvex ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Plasmakanone; dem Rabenschwert. Deine Armee kann nur einen **SAMMAEL** enthalten.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Sammael auf Corvex</b>	14"	2+	2+	1	2	7	5+

<b>WAFFE</b>	<b>Typ</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Rabenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

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

**Großmeister des Ravenwing:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **RAVEN-WING**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, CHARAKTERMODELL, GROSSMEISTER, FLIEGEN, SAMMAEL

# SAMMAEL IN SABLECLAW



13



Sammael in Sableclaw ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; Schwerem Zwillingsbolter; dem Rabenschwert. Deine Armee kann nur einen **SAMMAEL** enthalten.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Sammael in Sableclaw</b>	16"	2+	2+	1	2	7	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Rabenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

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

**Großmeister des Ravenwing:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken von befreundeten **RAVEN-WING**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, GROSSMEISTER,

LAND SPEEDER, FLIEGEN, SAMMAEL

# INTERROGATOR-CHAPLAIN

**6**

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

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

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

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Crozius Arcanum kann diese Einheit mit 1 Energiefaust ausgerüstet sein.
- 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**

## FAHIGKEITEN

### Terrortruppen

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

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

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# RAVENWING TALONMASTER



Ein Ravenwing Talonmaster ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingssturmkanone; Schwerem Zwillingsbolter; Energieschwert.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Ravenwing Talonmaster	16"	2+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingssturmkanone	Schwer	24"	4	6+	8+	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

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

**Kein Entkommen:** Befreundete **RAVENWING**-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit erleiden nicht den Abzug für Attacken mit Fernkampfwaffen gegen verdeckte Ziele.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, CHARAKTERMODELL, LAND SPEEDER, FLIEGEN, TALONMASTER

# ASMODAI



7



Asmodai ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Crozius Arcanum; den Klingen der Wahrheit. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-
Klingen der Wahrheit	Nahkampf	Nahkampf	Träger	6+	11+	-

## FÄHIGKEITEN

### Terrortruppen

**Inspirierender Hass:** Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten **DARK-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden. Außerdem erhöht sich der Profilwert Attacken befreundeter **LEICHTER DARK-ANGELS**-Einheiten um 1, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, PRIESTER, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN, ASMODAI

# 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
Chaplain	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**
  - Bike (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
    - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
    - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

## FÄHIGKEITEN

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

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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
<b>Primaris Chaplain</b>	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 von befreundeten **DARK-ANGELS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

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

# EZEKIEL

**5**

Ezekiel ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: dem Fluch des Verräters. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Fluch des Verräters	Nahkampf	Nahkampf	Träger	8+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

**Buch der Erlösung:** Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **LEICHTER DARK-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, PSIONIKER, CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, EZEKIEL

# 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
    - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
    - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

## FÄHIGKEITEN

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# MASTER



5



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Master</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, Innerer Zirkel**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **DEATHWING, TERMINATOR**

## FÄHIGKEITEN

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

**Innerer Zirkel:** Wenn diese Einheit Terminatorrüstung hat, kannst du für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, Trefferwürfe wiederholen.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, CHARAKTERMODELL, MASTER

# PRIMARIS MASTER

**5**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Primaris Master</b>	6"	2+	2+	1	1	1	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 Phobos-Rüstung hat, hat sie:
    - die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**, **Tarnung**
    - die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **PHOBOS**
  - Gravis-Rüstung (**Macht +1**). Wenn diese Einheit 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 **DARK-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

# LIEUTENANT

**4**

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 haben (**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 **DARK ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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 Phobos-Rüstung haben (**Macht +2**). Wenn diese Einheit 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 **DARK-ANGELS**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

# TECHMARINE



5



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 ein Bike haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
  - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
  - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
  - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANERIE**
- Diese Einheit kann einen Servoharnisch haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit einen Servoharnisch hat:
  - hat sie einen Attackenwert von 2
  - ist sie zusätzlich mit 1 Flammenwerfer & Plasmaschneider ausgerüstet

## FÄHIGKEITEN

**Segen des Omniahs:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **DARK-ANGELS-FAHRZEUG**-Einheit in Basekontakt mit ihr zu reparieren. Wenn sie dies tut, wirf 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, DARK 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 zusätzlich 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 **DARK-ANGELS-RHINO-PRIMARIS**-Einheiten befindet.

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

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **DARK-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, DARK 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
Zwillingsplasmawerfer	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 **DARK-ANGELS-FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit entfernen.

## TRANSPORTER

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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+	-
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 der folgenden Optionen ausgerüstet sein (**Macht +1**): 1 Gravkanone; 1 Schwerer Bolter; 1 Laserkanone; 1 Raketenwerfer; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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+	Scharfschütze
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 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, DARK 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, DARK 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	FÄHIGKEITEN
Schützen-Boltkarabiner	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## FÄHIGKEITEN

### 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, DARK ANGELS

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

# APOTHECARY

**4**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Apothecary</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 Bike haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit ein Bike hat:
  - hat sie einen Bewegungswert von 14 Zoll
  - hat sie die folgenden zusätzlichen Schlüsselwörter: **BIKER**
  - verliert sie die folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE**

## FÄHIGKEITEN

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE DARK-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, DARK ANGELS

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

# 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

**Nartheium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE DARK-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, DARK ANGELS

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

# 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+	-

## FÄHIGKEITEN

**Astartes-Banner:** Befreundete **DARK-ANGELS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

# 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:** Befreundete **DARK-ANGELS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

# IMPERIAL SPACE MARINE

**3**

Ein Imperial Space Marine ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Desintegrations-Kombibolter; Handwaffen. Deine Armee kann diese Einheit nur einmal enthalten.

Imperial Space Marine	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	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, DARK ANGELS

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

# 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+	-

## FÄHIGKEITEN

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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+	-

## FÄHIGKEITEN

**Command-Squad-Leibwache:** Zu Beginn der Schadensphase kannst du eine befreundete **LEICHTE DARK-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, DARK ANGELS  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, COMPANY VETERANS

# CHAPTER ANCIENT

**5**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Chapter Ancient</b>	6"	3+	3+	1	1	7	6+

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

## FÄHIGKEITEN

**Ordensbanner:** Befreundete **DARK-ANGELS**-Einheiten bestehen Moraltests automatisch, solange sie sich innerhalb von 9 Zoll um diese Einheit befinden.

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

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

# DEATHWING ANCIENT

**5**

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

Deathwing Ancient	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	5"	3+	3+	1	1	6	4+

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

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Deathwing-Kompaniestandarte:** Addiere 1 zum Attackenwert von **DEATHWING**-Einheiten, wenn sie Nahkampfaktionen durchführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# DEATHWING APOTHECARY



5



Ein Deathwing Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Reductor.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Deathwing Apothecary	5"	3+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Reductor	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	11+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE DARK-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.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# DEATHWING CHAMPION

**5**

Ein Deathwing Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Hellebarde von Caliban.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Deathwing Champion</b>	5"	2+	3+	1	1	6	4+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Hellebarde von Caliban	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

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

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

DEATHWING CHAMPION

# DEATHWING TERMINATOR SQUAD



# 11



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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Cyclone-Raketenwerfer	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Plasmakanone	Schwer	36"	1	7+	7+	Überladung
Schnitter-Maschinenkanone	Schwer	36"	2	8+	8+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Sturmbolet	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Deathwing-Energiewaffen	Nahkampf	Nahkampf	x2	5+	6+	-

## 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 Plasmakanone; 1 Schnitter-Maschinenkanone.

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

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

# DEATHWING KNIGHTS

**12**

Deathwing Knights sind eine Einheit, die aus 5 Modellen besteht. Sie kann aus 10 Modellen bestehen (**Macht 24**). Sie ist ausgerüstet mit: Deathwing-Knight-Waffen.

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

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Deathwing-Knight-Waffen	Nahkampf	Nahkampf	x3	5+	6+	-

## FÄHIGKEITEN

### Schocktruppen

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, TERMINATOR, DEATHWING KNIGHTS

# 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
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

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

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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>	6"	2+	2+	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
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 Waffen ausgerüstet sein: 1 Schwere Plasmakanone; 1 Multimelter; 1 Zwillingsmaschinenkanone; 1 Schwerer Zwillingsbolter; 1 Schwerer Zwillingsflammenwerfer; 1 Zwillingslaserkanone.
- Statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit Gepanzerten Füßen und einer der folgenden Waffen ausgerüstet sein: 1 Raketenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Statt mit 1 Sturmbolter kann diese Einheit mit 1 Schweren Flammenwerfer ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

Schaden ignorieren (6+)

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

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

# REDEMPTOR DREADNOUGHT



10



Ein Redemptor Dreadnought ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Flammenwerfer; Schwerer Sturmkanone; 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	FAHIGKEITEN
Icarus-Raketenmagazin	Schwer	24"	1	9+	8+	Flak
Makro-Plasmabrenner	Schwer	36"	2	5+	6+	Überladung
Schwere Sturm-gatlingkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Schwerer Flammenwerfer	Schwer	8"	1	6+	9+	Inferno
Sturm-gatling-kanone	Schwer	24"	2	7+	9+	-
Defensivwaffen-system	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	-
Redemptor-Faust	Nahkampf	Nahkampf	Träger	5+	5+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Flammenwerfer kann diese Einheit mit 1 Sturm-gatlingkanone ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Statt mit 1 Schweren Sturm-gatlingkanone kann diese Einheit mit 1 Makro-Plasmabrenner ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann zusätzlich mit 1 Icarus-Raketenmagazin ausgerüstet sein (**Macht +1**).

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

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

# RAVENWING ANCIENT

**6**

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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Ravenwing Ancient</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Plasmaklaue	Handfeuerwaffe	18"	Träger	8+	8+	Überladung
Ravenwing-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Plasmaklaue kann diese Einheit mit 1 Ravenwing-Granatwerfer ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Standarte des Ravenwing:** Addiere 1 zum Attackenwert von RAVENWING-Einheiten, wenn sie Nahkampfactionen durchführen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die FALLEN-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, CHARAKTERMODELL, ANCIENT

# RAVENWING APOTHECARY



Ein Ravenwing Apothecary ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Plasmaklaue; Handwaffen.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Ravenwing Apothecary</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Plasmaklaue	Handfeuerwaffe	18"	Träger	8+	8+	Überladung
Ravenwing-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	9+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Plasmaklaue kann diese Einheit mit 1 Ravenwing-Granatwerfer ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Narthecium:** Am Ende der Aktionsphase kann diese Einheit versuchen, eine befreundete **LEICHTE DARK-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.

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, CHARAKTERMODELL, APOTHECARY

# RAVENWING CHAMPION

**6**

Ein Ravenwing Champion ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Plasmaklaue; Ehrenklinge.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Ravenwing Champion</b>	14"	2+	3+	1	1	6	5+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Plasmaklaue	Handfeuerwaffe	18"	Träger	8+	8+	Überladung
Ravenwing-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	-
Ehrenklinge	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Plasmaklaue kann diese Einheit mit 1 Ravenwing-Granatwerfer ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

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

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, CHARAKTERMODELL, RAVENWING CHAMPION

# 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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FAHIGKEITEN</b>
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, DARK ANGELS**

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

# 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 zusätzlich mit bis zu zwei der folgenden Optionen in beliebiger Kombination ausgerüstet sein (**Macht +1** pro Waffe): 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter; 1 Plasmakanone.

## FÄHIGKEITEN

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

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, INFANERIE, SERVITORS

# REIVER SQUAD

**6**

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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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 haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Gravschirme hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Schocktruppen**.
- Diese Einheit kann Greifhakenwerfer haben (**Macht +1**). Wenn diese Einheit Greifhakenwerfer hat, hat sie die folgenden zusätzlichen Fähigkeiten: **Infiltratoren**.

## FÄHIGKEITEN

### Terrortruppen

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

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

# SCOUT BIKE SQUAD



7



Ein Scout Bike Squad ist eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 6 Modellen bestehen (Macht 14) oder aus 9 Modellen (Macht 21). 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	FÄHIGKEITEN
Zwillingsbolter	Handfeuerwaffe	24"	x2	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

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

# ASSAULT SQUAD



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	FÄHIGKEITEN
Boltpistolen	Handfeuerwaffe	12"	Träger	7+	9+	-
Eviscerator	Nahkampf	Nahkampf	1	8+	8+	-
Kettenschwerter	Nahkampf	Nahkampf	x2	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann Sprungmodule haben (**Macht +2**). Wenn sie 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 zusätzlich mit 1 Eviscerator ausgerüstet sein.

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

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

# INCEPTOR SQUAD

**11**

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

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

**Typ X Gravis, Inceptor Squad**

# SUPPRESSOR SQUAD

**8**

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

		B	KG	BF	A	LP	MW	RW
Suppressor Squad		12"	3+	3+	1	2	6	6+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten		
Beschleuniger-Maschinenkanonen	Schwer	48"	3	8+	8+	-		
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-		

## FÄHIGKEITEN

Schocktruppen

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

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

# RAVENWING ATTACK BIKE SQUAD



4



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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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 zusätzlich mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, ATTACK BIKE SQUAD

# RAVENWING BIKE SQUAD



8



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

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

# RAVENWING LAND SPEEDERS



4



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

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Ravenwing Land Speeder (1 Modell)</b>	16"	3+	3+	1	1	5	6+
<b>Ravenwing Land Speeders (2 Modelle)</b>	16"	3+	3+	2	2	5	6+
<b>Ravenwing 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 zusätzlich mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Bolter; 1 Multimelter.
- Für jedes Modell, das diese Einheit enthält, kann sie zusätzlich mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Sturmkanone; 1 Schwerer Flammenwerfer; 1 Typhoon-Raketenwerfer.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, FLIEGEN, LAND SPEEDERS

# RAVENWING DARKSHROUD



6



Ein Ravenwing Darkshroud ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Bolter; Handwaffen.

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schwerem Bolter kann diese Einheit mit 1 Sturmkanone ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Relikt des alten Caliban:** Befreundete **LEICHTE** und **SCHWERE DARK-ANGELS**-Einheiten haben die Fähigkeit *Tarnung*, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befinden.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, LAND SPEEDER, FLIEGEN, DARKSHROUD

# RAVENWING LAND SPEEDER VENGEANCE



Ein Ravenwing Land Speeder Vengeance ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerem Bolter; Plasmasturm-Batterie; Handwaffen.

Ravenwing Land Speeder Vengeance	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	12"	3+	3+	1	2	6	6+

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
Plasmasturm-Batterie	Schwer	36"	2	6+	6+	Überladung
Schwerer Bolter	Schwer	36"	1	7+	9+	-
Sturmkanone	Schwer	24"	2	6+	8+	-
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Schweren Bolter kann diese Einheit mit 1 Sturmkanone ausgerüstet sein.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, LAND SPEEDER, FLIEGEN, LAND SPEEDER VENGEANCE

# RAVENWING BLACK KNIGHTS



Ravenwing Black Knights sind eine Einheit, die aus 3 Modellen besteht. Sie kann aus 5 Modellen bestehen (**Macht 15**) oder aus 10 Modellen (**Macht 19**). Sie ist ausgerüstet mit: Plasmaklauen; Black-Knight-Nahkampfwaffen.

	<b>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<b>Ravenwing Black Knights (3 Modelle)</b>	14"	3+	3+	2	1	6	5+
<b>Ravenwing Black Knights (5 Modelle)</b>	14"	3+	3+	3	2	6	5+
<b>Ravenwing Black Knights (10 Modelle)</b>	14"	3+	3+	6	3	7	5+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
Plasmaklauen	Handfeuerwaffe	18"	Träger	7+	7+	Überladung
Ravenwing-Granatwerfer	Handfeuerwaffe	24"	Träger	6+	8+	-
Black-Knight-Nahkampfwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	8+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit Plasmaklauen kann diese Einheit mit Ravenwing-Granatwerfern ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

**Innerer Zirkel:** Für Attacken durch diese Einheit, die **FALLEN**-Einheiten als Ziel haben, kannst du Trefferwürfe wiederholen.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING  
**SCHLÜSSELWÖRTER:** LEICHT, BIKER, RAVENWING BLACK KNIGHTS

# 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	FÄHIGKEITEN
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+	-
Bolter	Handfeuerwaffe	24"	Träger	7+	9+	Schnellfeuer
Handwaffen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	7+	9+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

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

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

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

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

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

# ELIMINATOR SQUAD



8



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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FAHIGKEITEN
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.

## FAHIGKEITEN

Infiltratoren, Tarnung

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

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

# 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
Predator	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, DARK ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, 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, DARK 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
<b>Stalker</b>	<b>10"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

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, DARK 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	KG	BF	A	LP	MW	RW
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+
Waffe	Typ	Reichw.	A	Sp	Sf	Fähigkeiten	
Whirlwind-Raketenwerfer	Schwer	72"	2	6+	8+	Sperrfeuer	
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-	

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

# REPULSOR EXECUTIONER



24



Ein Repulsor Executioner ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Schwerer Sturm-gatlingkanone; Icarus-Waffen; Makro-Plasmabrenner; Schwerem Zwillingsbolter; Repulsor-Defensivwaffen-system; 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 Sturm-gatlingkanone	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 zusätzlich 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 Attackenwert ihres Schweren Zerstörerlasers und ihres Makro-Plasmabrenners.

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 6 befreundete **DARK-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, DARK ANGELS

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, 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 zusätzlich mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 10 befreundete **DARK-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, DARK ANGELS

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

# VINDICATOR



9



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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Demolisher-Geschütz	Schwer	24"	2	6+	6+	Titanenkiller
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

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

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, VINDICATOR

# LAND RAIDER CRUSADER



19



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

	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 zusätzlich mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 16 befreundete **DARK-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, DARK 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
<b>Land Raider Redeemer</b>	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 zusätzlich mit 1 Multimelter ausgerüstet sein (**Macht +1**).

## TRANSPORTER

Diese Einheit kann bis zu 12 befreundete **DARK-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, DARK 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	FÄHIGKEITEN
Sturmbolter	Handfeuerwaffe	24"	1	9+	10+	Schnellfeuer
Panzerketten	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## TRANSPORTER

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

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

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

# RAZORBACK

**6**

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

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

WAFFE	TYP	REICHW.	A	SP	SF	FÄHIGKEITEN
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Zwillingssturmkanone	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 Zwillingssturmkanone (**Macht +1**); 1 Zwillingslaserkanone.

## TRANSPORTER

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

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	FÄHIGKEITEN
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.

## FÄHIGKEITEN

### 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 **DARK-ANGELS-INFANTERIE**-Modelle transportieren. Sie kann keine **PRIMARIS**-, **TERMINATOR**- oder **SPRUNGMODUL**-Einheiten transportieren.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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.

Land Speeder Storm	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
	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 **DARK-ANGELS-SCOUT-INFANERIE**-Modelle transportieren.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, 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
Repulsor	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 Sturmflakkanone	Schwer	30"	4	7+	9+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Sturmflakkanone	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 Schweren Sturmflakkanone ausgerüstet sein (**Macht +3**).
- Statt mit 1 Eisenhagel-Maschinengewehr kann diese Einheit mit 1 Sturmflakkanone ausgerüstet sein (**Macht +1**).
- Diese Einheit kann zusätzlich 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 **DARK-ANGELS-PRIMARIS-INFANERIE**-Modelle transportieren. Jedes **Typ-X-GRAVIS**-Modell benötigt den Platz von 2 anderen Modellen. Sie kann keine **SPRUNG-MODUL**-Einheiten transportieren.

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

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

# RAVENWING DARK TALON

**16**

Ein Ravenwing Dark Talon ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: 2 Hurricane-Boltern; Risskanone; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Ravenwing Dark Talon</b>	<b>20-40"</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
Hurricane-Bolter	Handfeuerwaffe	24"	2	7+	9+	Schnellfeuer
Risskanone	Schwer	18"	1	9+	5+	Titanenkiller
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## FÄHIGKEITEN

### Überschall

**Stasisbombe:** Wähle einmal pro Schlacht, wenn diese Einheit eine Bewegungsaktion beendet hat, eine feindliche Einheit, über die sie sich während dieser Bewegungsaktion bewegt hat. Würf drei W6 und addiere 1 zu jedem Ergebnis, wenn es sich bei der gewählten Einheit um ein **CHARAKTERMODELL** oder **INFANERIE** handelt; lege der gewählten Einheit für jedes Ergebnis von 4+ einen Explosionsmarker an.

**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, DARK ANGELS, RAVENWING

**SCHLÜSSELWÖRTER:** SCHWER, FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, DARK TALON

# NEPHILIM JETFIGHTER

**16**

Ein Nephilim Jetfighter ist eine Einheit, die aus 1 Modell besteht. Sie ist ausgerüstet mit: Zwillingslaserkanone; Schwarzs Schwert-Raketenwerfern; Schwerem Zwillingsbolter; Gepanzertem Rumpf.

	B	KG	BF	A	LP	MW	RW
<b>Nephilim Jetfighter</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
Rächer-Megabolter	Schwer	36"	3	5+	8+	-
Schwarzs Schwert-Raketenwerfer	Schwer	36"	2	7+	7+	-
Schwerer Zwillingsbolter	Schwer	36"	2	7+	9+	-
Zwillingslaserkanone	Schwer	48"	2	10+	5+	-
Gepanzelter Rumpf	Nahkampf	Nahkampf	Träger	10+	10+	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Statt mit 1 Zwillingslaserkanone kann diese Einheit mit 1 Rächer-Megabolter ausgerüstet sein (Macht +1).

## FÄHIGKEITEN

Überschall

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FLIEGEN, FLUGZEUG, FAHRZEUG, NEPHILIM JETFIGHTER**

# 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 Zwillingsmultimelter; 1 Typhoon-Raketenwerfer.
- Diese Einheit kann zusätzlich 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 **DARK-ANGELS-INFANERIE**-Modelle und 1 **DARK-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, DARK ANGELS**

**SCHLÜSSELWÖRTER: SCHWER, FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, FLUGZEUG, STORMRAVEN 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>B</b>	<b>KG</b>	<b>BF</b>	<b>A</b>	<b>LP</b>	<b>MW</b>	<b>RW</b>
<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+

<b>WAFFE</b>	<b>TYP</b>	<b>REICHW.</b>	<b>A</b>	<b>SP</b>	<b>SF</b>	<b>FÄHIGKEITEN</b>
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 **GEBAUDE** ist, lege ihr zwei Explosionsmarker an; lege ihr ansonsten einen Explosionsmarker an.

**FRAKTION:** IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	FAHIGKEITEN
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.

## FAHIGKEITEN

Infiltratoren

**FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK 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	FÄHIGKEITEN
Eisenhagel-Himmels-schlaglafette	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-Defensiv-waffensystem	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-Himmelschlaglafette. Wenn diese Einheit eine Schildkuppel hat, hat sie einen Rüstungswurf-Wert von 5+.

## FÄHIGKEITEN

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

## TRANSPORTER

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

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

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