



FIGLI DEL LEONE

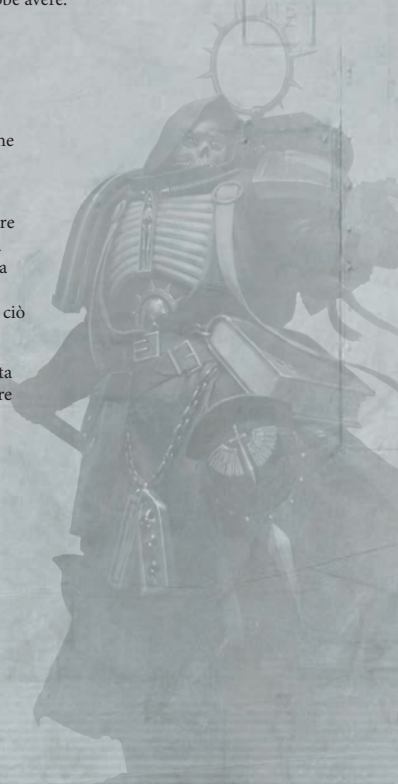
Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature dei Dark Angels. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e regola speciale che potrebbe avere.

KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatteai nella keyword **DARK ANGELS**. Essa indica che le unità provengono dal Capitolo Dark Angels, ma può anche essere cambiata per indicare che l'unità proviene da un Capitolo successore a tua scelta.

Se un'unità proviene da un Capitolo successore dei Dark Angels, sostituisci semplicemente la keyword '**DARK ANGELS**' sulla scheda tecnica con il nome del tuo Capitolo successore dei Dark Angels. Nota tuttavia che non puoi fare ciò per i personaggi con nome.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Master proveniente dal Capitolo successore Angels of Absolution, la sua keyword di Fazione **DARK ANGELS** diventa **ANGELS OF ABSOLUTION** e la sua abilità Riti di Battaglia diventa 'Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **ANGELS OF ABSOLUTION** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.'



AZRAEL



Azrael è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: la Spada dei Segreti. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Azrael	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
La Spada dei Segreti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Elmo del Leone: migliora di 1 (fino a un massimo di 4+) la caratteristica Salvezza delle unità

LEGGERE di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Maestro Capitolare: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

Tattico Supremo: tira un D6 se all'inizio della fase degli Ordini questa unità si trova sul campo o se all'inizio della fase degli Ordini è imbarcata in un **TRASPORTO** che si trova sul campo. Con 4+ puoi generare una Risorsa Comando extra.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MAESTRO CAPITOLARE, AZRAEL

BELIAL



Belial è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: la Spada del Silenzio. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Belial	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
La Spada del Silenzio	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Gran Maestro della Deathwing: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati dalle unità di **DEATHWING** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, GRAND MASTER, TERMINATOR, BELIAL

SAMMAEL SU CORVEX



Sammael su Corvex è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone plasma; la Spada del Corvo. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di **SAMMAEL**.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sammael su Corvex	14"	2+	2+	1	2	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
La Spada del Corvo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Gran Maestro della Ravenwing: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati dalle unità di **RAVENWING** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, PERSONAGGIO, GRAND MASTER, VOLARE, SAMMAEL

SAMMAEL SU SABLECLAW



Sammael su Sableclaw è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio cannone d'assalto; doppio requiem pesante; la Spada del Corvo. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di **SAMMAEL**.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sammael su Sableclaw	16"	2+	2+	1	2	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
La Spada del Corvo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Gran Maestro della Ravenwing: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati dalle unità di **RAVENWING** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, GRAND MASTER, LAND SPEEDER, VOLARE, SAMMAEL

INTERROGATOR-CHAPLAIN



6



Un Interrogator-Chaplain è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: crozius arcanum.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Interrogator-Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Crozius arcanum	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Maglio potenziato	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 crozius arcanum, questa unità può essere equipaggiata con 1 maglio potenziato.
- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità aggiuntiva: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords aggiuntive: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
 - Armatura Terminator (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Terminator:
 - Ha una caratteristica Movimento di 5".
 - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
 - Ha la seguente abilità aggiuntiva: **Attacco in Profondità**.
 - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **TERMINATOR**.

ABILITÀ

Truppe di Terrore

Litanie dell'Odio: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Leader Spirituale: le unità di **DARK ANGELS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRETE, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN

RAVENWING TALONMASTER



Un Ravenwing Talonmaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio cannone d'assalto; doppio requiem pesante; spada potenziata.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Talonmaster	16"	2+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Precisione Tattica: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Nessuna Fuga: le unità di **RAVENWING** amiche entro 6" da questa unità non subiscono la penalità per gli attacchi sferrati con le armi da tiro che hanno come bersaglio unità oscurate.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, LAND SPEEDER, VOLARE, TALONMASTER

ASMODAI



Asmodai è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: crozius arcanum; Lame della Ragione. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Asmodai	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lame della Ragione	Mischia	Mischia	Mod.	6+	11+	-
Crozius arcanum	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Truppe di Terrore

Odio Esemplare: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Inoltre, migliora di 1 la caratteristica Attacchi delle unità **LEGGERE** di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

Leader Spirituale: le unità di **DARK ANGELS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRETE, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN, ASMODAI

CHAPLAIN



Un Chaplain è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: crozius arcanum.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Crozius arcanum	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
 - Moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una moto:
 - Ha una caratteristica Movimento di 14".
 - Ha la seguente keyword addizionale: **MOTOCICLISTA**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

ABILITÀ

Litanie dell'Odio: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Leader Spirituale: le unità di **DARK ANGELS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRETE, CHAPLAIN

PRIMARIS CHAPLAIN



Un Primaris Chaplain è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: crozius arcanum.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Chaplain	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Crozius arcanum	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Litanie dell'Odio: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Leader Spirituale: le unità di **DARK ANGELS** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRIMARIS, PRETE, CHAPLAIN

EZEKIEL



Ezekiel è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Flagello del Traditore. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ezekiel	6"	2+	2+	1	1	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Flagello del Traditore	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Libro dell'Assoluzione: aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi sferrati con le armi da mischia dalle unità **LEGGERE** di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, PSIONICO, PERSONAGGIO, FANTERIA, LIBRARIAN, CHIEF LIBRARIAN, EZEKIEL

LIBRARIAN



Un Librarian è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psichica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psichica	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
 - Armatura Terminator (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Terminator:
 - Ha una caratteristica Movimento di 5".
 - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una moto:
 - Ha una caratteristica Movimento di 14".
 - Ha la seguente keyword addizionale: **MOTOCICLISTA**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

ABILITÀ

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, LIBRARIAN

PRIMARIS LIBRARIAN



Un Primaris Librarian è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psichica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Librarian	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psichica	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere l'armatura Phobos (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Phobos:
 - Ha le seguenti nuove abilità: **Infiltratori**, **Furtività**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **PHOBOS**.

ABILITÀ

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, PRIMARIS, LIBRARIAN

MASTER



Un Master è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi perfezionate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Master	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi perfezionate	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
 - Armatura Terminator (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Terminator:
 - Ha una caratteristica Movimento di 5".
 - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
 - Ha le seguenti abilità addizionali: **Attacco in Profondità, Cerchia Interna**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **DEATHWING, TERMINATOR**.

ABILITÀ

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

Cerchia Interna: se questa unità ha l'armatura Terminator, puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MASTER

PRIMARIS MASTER



Un Primaris Master è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi perfezionate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Master	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi perfezionate	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
 - Armatura Phobos (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Phobos:
 - Ha le seguenti nuove abilità: **Infiltratori**, **Furtività**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **PHOBOS**.
 - Armatura Gravis (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha l'armatura Gravis:
 - Ha una caratteristica Movimento di 5" e una caratteristica Salvezza di 4+.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **Mk X GRAVIS**.

ABILITÀ

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRIMARIS, MASTER

LIEUTENANT



4



Un Lieutenant è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere i reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità aggiuntiva: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords aggiuntive: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.

ABILITÀ

Eroi della Compagnia: ogni riquadro QG in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a due esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro QG deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

Precisione Tattica: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, LIEUTENANT

PRIMARIS LIEUTENANT



4



Un Primaris Lieutenant è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Lieutenant	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere l'armatura Phobos (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha l'armatura Phobos:
 - Ha le seguenti nuove abilità: **Infiltratori**, **Furtività**.
 - Ha la seguente keyword addizionale: **PHOBOS**.

ABILITÀ

Eroi della Compagnia: ogni riquadro QG in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a due esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro QG deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

Precisione Tattica: ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRIMARIS, LIEUTENANT

TECHMARINE



Un Techmarine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: servobraccio e arma potenziata.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Techmarine	6"	3+	2+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciafiamme e fresa plasma	Pesante	12"	1	8+	9+	Inferno
Servobraccio e arma potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una moto:
 - Ha una caratteristica Movimento di 14".
 - Ha la seguente keyword addizionale: **MOTOCICLISTA**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.
- Questa unità può avere i servoarnesi (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha i servoarnesi:
 - Ha una caratteristica Attacchi di 2.
 - È equipaggiata anche con 1 lanciafiamme e fresa plasma.

ABILITÀ

Benedizione dell'Omnissiah: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a riparare una singola unità **VEICOLO** di **DARK ANGELS** amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ogni unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TECHMARINE

LAND RAIDER EXCELSIOR



Un Land Raider Excelsior è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 doppi cannoni laser; cannone grav; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone grav	Pesante	24"	1	8+	6+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 multitermico (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Auguri Dati: cambia in 2+ la caratteristica Abilità Balistica di questa unità fintanto che si trova entro 6" da qualsiasi unità di **RHINO PRIMARIS** di **DARK ANGELS** amica.

Riti di Battaglia: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **DARK ANGELS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello con la keyword **REATTORI DORSALI** o **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, PERSONAGGIO, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



Un Rhino Primaris è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: sistema orbitale; doppio fucile plasma; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sistema orbitale	Pesante	72"	2	6+	6+	Un Solo Uso, Bombardamento, Distruttrice
Doppio fucile plasma	Piccola	24"	Mod.	8+	8+	Cadenza Rapida, Sovraccarica
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Sistema di Servoteschi: all'inizio della fase dei Danni puoi rimuovere un segnalino esplosione piccolo da un'unità **VEICOLO** di **DARK ANGELS** amica entro 6" da questa unità.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Non può trasportare unità **PRIMARIS**, **TERMINATORS** o con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, RHINO PRIMARIS

TACTICAL SQUAD



4



Una Tactical Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 9**). È equipaggiata con: fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Tactical Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Tactical Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone grav	Pesante	24"	1	8+	6+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Se questa unità include 10 modelli, può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 cannone grav; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 multitermico; 1 cannone plasma.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, TACTICAL SQUAD

SCOUT SQUAD



4



Una Scout Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 7). È equipaggiata con: armi degli Scouts; coltelli da combattimento.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Scout Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Scout Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Armi degli Scouts	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Fucili di precisione	Piccola	36"	Mod.	7+	9+	Precisione
Coltelli da combattimento	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 requiem pesante; 1 lanciamissili.
- Al posto di armi degli Scouts e coltelli da combattimento, questa unità può essere equipaggiata con fucili di precisione e armi da corpo a corpo (Valore di Potenza +1). In tal caso ha la seguente abilità addizionale: **Furtività**.

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SCOUT, SCOUT SQUAD

INTERCESSOR SQUAD



Una Intercessor Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 12**). È equipaggiata con: fucili requiem a lunga gittata; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Intercessor Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessor Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili requiem a lunga gittata	Piccola	30"	Mod.	5+	8+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, INTERCESSOR SQUAD

INFILTRATOR SQUAD



8



Una Infiltrator Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 14**). È equipaggiata con: carabine requiem marksman; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Infiltrator Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrator Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabine requiem marksman	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

ABILITÀ

Infiltratori

Omnidisturbatori: le unità nemiche non possono essere schierate entro 12" da questa unità durante il passo Schierare Rinforzi.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATOR SQUAD

APOTHECARY



4



Un Apothecary è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una moto:
 - Ha una caratteristica Movimento di 14".
 - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **MOTOCICLISTA**.
 - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

ABILITÀ

Narthecium: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** di **DARK ANGELS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di guarire ogni unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, APOTHECARY

PRIMARIS APOTHECARY



4



Un Primaris Apothecary è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: pistole dell'Apothecary.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Apothecary	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole dell'Apothecary	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Narthecium: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** di **DARK ANGELS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di guarire ogni unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRIMARIS, APOTHECARY

COMPANY ANCIENT



4



Un Company Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Stendardo degli Astartes: i test di Morale effettuati per le unità di **DARK ANGELS** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ANCIENT, COMPANY ANCIENT

PRIMARIS ANCIENT



4



Un Primaris Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Stendardo degli Astartes: i test di Morale effettuati per le unità di **DARK ANGELS** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRIMARIS, ANCIENT

IMPERIAL SPACE MARINE



Un Imperial Space Marine è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: combifucile disintegration; armi da corpo a corpo. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Combifucile disintegration	Piccola	24"	Mod.	8+	8+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIAL SPACE MARINE

COMPANY CHAMPION



Un Company Champion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi perfezionate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi perfezionate	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

ABILITÀ

Onore o Morte: puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio le unità **PERSONAGGIO**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, COMPANY CHAMPION

COMPANY VETERANS



I Company Veterans sono un'unità che include 5 modelli. Sono equipaggiati con: armi speciali; armi dei Veterans.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Company Veterans (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi speciali	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	-
Armi dei Veterans	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-

ABILITÀ

Guardia del Corpo della Squadra Comando: all'inizio della fase dei Danni puoi scegliere una unità **LEGGERA PERSONAGGIO** di **DARK ANGELS** amica che ha accanto almeno un segnalino esplosione e che si trova entro 6" da questa unità. Rimuovi fino a D3 segnalini esplosione da quell'unità **PERSONAGGIO** e colloca accanto a questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, COMPANY VETERANS

CHAPTER ANCIENT



5



Un Chapter Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chapter Ancient	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

ABILITÀ

Stendardo Capitolare: i test di Morale effettuati per le unità di **DARK ANGELS** amiche vengono superati automaticamente fintanto che esse si trovano entro 9" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ANCIENT, CHAPTER ANCIENT

DEATHWING ANCIENT



Un Deathwing Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma potenziata dei Terminators.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathwing Ancient	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma potenziata dei Terminators	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Stendardo della Compagnia della Deathwing: aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di DEATHWING quando svolgono azioni Combattimento mentre si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di FALLEN.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, ANCIENT, TERMINATOR

DEATHWING APOTHECARY



Un Deathwing Apothecary è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: reductor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathwing Apothecary	5"	3+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Reductor	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Narthecium: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** di **DARK ANGELS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di guarire ogni unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TERMINATOR, APOTHECARY

DEATHWING CHAMPION



Un Deathwing Champion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: alabarda di Caliban.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathwing Champion	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Alabarda di Caliban	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Onore o Morte: puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio le unità **PERSONAGGIO**.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, TERMINATOR, DEATHWING CHAMPION

DEATHWING TERMINATOR SQUAD



Una Deathwing Terminator Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 21**). È equipaggiata con: requiem tempesta; armi potenziate della Deathwing.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathwing Terminator Squad (5 modelli)	5"	3+	3+	1	2	7	4+
Deathwing Terminator Squad (10 modelli)	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Lanciamissili cyclone	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone automatico reaper	Pesante	36"	2	8+	8+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Requiem tempesta	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi potenziate della Deathwing	Mischia	Mischia	x2	5+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 cannone d'assalto; 1 lanciamissili cyclone; 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone plasma; 1 cannone automatico reaper.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, TERMINATOR, TERMINATOR SQUAD

DEATHWING KNIGHTS



12



I Deathwing Knights sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 24). Sono equipaggiati con: armi dei Deathwing Knights.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deathwing Knights (5 modelli)	5"	3+	3+	1	2	7	3+
Deathwing Knights (10 modelli)	5"	3+	3+	2	4	7	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dei Deathwing Knights	Mischia	Mischia	x3	5+	6+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING
KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, TERMINATOR, DEATHWING KNIGHTS

DREADNOUGHT



Un Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assalto; requiem tempesta; arma da mischia dei Dreadnoughts.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone plasma pesante	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone automatico	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Arma da mischia dei Dreadnoughts	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone plasma pesante; 1 multitermico; 1 doppio cannone automatico; 1 doppio requiem pesante; 1 doppio lanciafiamme pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 arma da mischia dei Dreadnoughts e 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 piedi corazzati e una delle seguenti armi: 1 lanciamissili; 1 doppio cannone automatico.
- Al posto di 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



Un Venerable Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assalto; requiem tempesta; arma da mischia dei Dreadnoughts.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone plasma pesante	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone automatico	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Arma da mischia dei Dreadnoughts	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone plasma pesante; 1 multitermico; 1 doppio cannone automatico; 1 doppio requiem pesante; 1 doppio lanciafiamme pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 arma da mischia dei Dreadnoughts e 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 piedi corazzati e una delle seguenti armi: 1 lanciamissili; 1 doppio cannone automatico.
- Al posto di 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme pesante.

ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



8



Un Contemptor Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone d'assalto modello Kheres; combirequiem; arma da mischia dei Dreadnoughts.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Contemptor Dreadnought	9"	2+	2+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto modello Kheres	Pesante	24"	2	5+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Combirequiem	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Arma da mischia dei Dreadnoughts	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone d'assalto modello Kheres, questa unità può essere equipaggiata con 1 multitermico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

REDEMPTOR DREADNOUGHT



Un Redemptor Dreadnought è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciafiamme pesante; cannone a ripetizione pesante onslaught; sistema d'arma difensivo; maglio del Redemptor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Redemptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno	
Cannone a ripetizione pesante onslaught	Pesante	30"	4	7+	9+	-	
Gondola di razzi icarus	Pesante	24"	1	9+	8+	Antiaereo	
Macroinceneritore plasma	Pesante	36"	2	5+	6+	Sovraccarica	
Cannone a ripetizione onslaught	Pesante	24"	2	7+	9+	-	
Sistema d'arma difensivo	Piccola	24"	2	7+	9+	-	
Maglio del Redemptor	Mischia	Mischia	Mod.	5+	5+	-	

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 lanciafiamme pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone a ripetizione onslaught (**Valore di Potenza +1**).
- Al posto di 1 cannone a ripetizione pesante onslaught, questa unità può essere equipaggiata con 1 macroinceneritore plasma.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 gondola di razzi icarus (**Valore di Potenza +1**).

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

RAVENWING ANCIENT



Un Ravenwing Ancient è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artiglio plasma; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Ancient	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artiglio plasma	Piccola	18"	Mod.	8+	8+	Sovraccarica
Lanciagranate ravenwing	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 artiglio plasma, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciagranate ravenwing.

ABILITÀ

Stendardo della Ravenwing: aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di **RAVENWING** quando svolgono azioni Combattimento mentre si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, PERSONAGGIO, ANCIENT

RAVENWING APOTHECARY



6



Un Ravenwing Apothecary è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artiglio plasma; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Apothecary	14"	3+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artiglio plasma	Piccola	18"	Mod.	8+	8+	Sovraccarica
Lanciagranate ravenwing	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 artiglio plasma, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciagranate ravenwing.

ABILITÀ

Narthecium: alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** di **DARK ANGELS** amica con cui si trova a contatto di basetta. Se lo fa, tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. In ciascun turno puoi effettuare un solo tentativo di guarire ogni unità.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, PERSONAGGIO, APOTHECARY

RAVENWING CHAMPION



Un Ravenwing Champion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artiglio plasma; lama reliquia.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Champion	14"	2+	3+	1	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciagranate ravenwing	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Artiglio plasma	Piccola	18"	Mod.	8+	8+	Sovraccarica
Lama reliquia	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 artiglio plasma, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciagranate ravenwing.

ABILITÀ

Onore o Morte: puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio le unità **PERSONAGGIO**.

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, PERSONAGGIO, RAVENWING CHAMPION

AGGRESSOR SQUAD



Una Aggressor Squad è un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 16**). È equipaggiata con: guanti tempesta requiem automatici; lanciagranate fragstorm; guanti degli Aggressors.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Aggressor Squad (3 modelli)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressor Squad (6 modelli)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Guanti tempesta requiem automatici	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Guanti flamestorm	Piccola	8"	x3	7+	9+	Inferno
Lanciagranate fragstorm	Piccola	18"	x2	7+	9+	-
Guanti degli Aggressors	Mischia	Mischia	x2	6+	7+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di guanti tempesta requiem automatici e lanciagranate fragstorm, questa unità può essere equipaggiata con guanti flamestorm.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, Mk X GRAVIS, AGGRESSOR SQUAD

SERVITORS



2



I Servitors sono un'unità che include 4 modelli. Sono equipaggiati con: servobracci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Servitors (4 modelli)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Servobracci	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualunque combinazione (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 requiem pesante; 1 multitermico; 1 cannone plasma.

ABILITÀ

Blocco Mentale: cambia in 4+ le caratteristiche Abilità di Combattimento e Abilità Balistica di quest'unità fintanto che essa si trova entro 6" da almeno un **TECHMARINE** di **DARK ANGELS** amico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, SERVITORS

REIVER SQUAD

**6**

Una Reiver Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 11**). È equipaggiata con: pistole requiem pesanti; lame dei Reivers.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Reiver Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reiver Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabine requiem	Piccola	24"	x2	7+	9+	-
Pistole requiem pesanti	Piccola	12"	1	6+	9+	-
Lame dei Reivers	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di pistole requiem pesanti e lame dei Reivers, questa unità può essere equipaggiata con carabine requiem e armi da corpo a corpo.
- Questa unità può avere i paracadute gravitazionali (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha i paracadute gravitazionali, ha la seguente abilità aggiuntiva: **Attacco in Profondità**.
- Questa unità può avere i lanciarampini (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha i lanciarampini, ha la seguente abilità aggiuntiva: **Infiltratori**.

ABILITÀ

Truppe di Terrore

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, PHOBOS, REIVER SQUAD

SCOUT BIKE SQUAD



Una Scout Bike Squad è un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 14**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 21**). È equipaggiata con: doppi fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Scout Bike Squad (3 modelli)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Scout Bike Squad (6 modelli)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Scout Bike Squad (9 modelli)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppi fucili requiem	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, SCOUT BIKE SQUAD

ASSAULT SQUAD



Una Assault Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 6**). È equipaggiata con: pistole requiem; spade a catena.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Assault Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Assault Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Spade a catena	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-
Eviscerator	Mischia	Mischia	1	8+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere i reattori dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i reattori dorsali:
 - Ha una caratteristica Movimento di 12".
 - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
 - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 eviscerator.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, ASSAULT SQUAD

INCEPTOR SQUAD



Una Inceptor Squad è un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 22). È equipaggiata con: requiem d'assalto; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Inceptor Squad (3 modelli)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptor Squad (6 modelli)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem d'assalto	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Sterminatori plasma	Piccola	18"	x2	5+	6+	Sovraccarica
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei requiem d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con sterminatori plasma.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, REATTORI DORSALI, PRIMARIS, Mk X GRAVIS, INCEPTOR SQUAD

SUPPRESSOR SQUAD



Una Suppressor Squad è un'unità che include 3 modelli. È equipaggiata con: cannoni automatici accelerator; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Suppressor Squad	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni automatici accelerator	Pesante	48"	3	8+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

ABILITÀ

Attacco in Profondità

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, REATTORI DORSALI, PRIMARIS, SUPPRESSOR SQUAD

RAVENWING ATTACK BIKE SQUAD



4



Una Ravenwing Attack Bike Squad è un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 8) o 3 modelli (Valore di Potenza 12). È equipaggiata con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Attack Bike Squad (1 modello)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (2 modelli)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Ravenwing Attack Bike Squad (3 modelli)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 requiem pesante; 1 multitermico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, ATTACK BIKE SQUAD

RAVENWING BIKE SQUAD



Una Ravenwing Bike Squad è un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 16**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 24**). Può comprendere anche 1 modello di Attack Bike (**Valore di Potenza +1**). È equipaggiata con: doppi fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Bike Squad (3/4 modelli)	14"	3+	3+	1	1	6	5+
Ravenwing Bike Squad (6/7 modelli)	14"	3+	3+	2	2	6	5+
Ravenwing Bike Squad (9/10 modelli)	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppi fucili requiem	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Se questa unità ha una Attack Bike:
 - Aggiungi 1 alla sua caratteristica Ferite.
 - È equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 requiem pesante; 1 multitermico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, BIKE SQUAD

RAVENWING LAND SPEEDERS



4



I Ravenwing Land Speeders sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 8) o 3 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Land Speeders (1 modello)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Ravenwing Land Speeders (2 modelli)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Ravenwing Land Speeders (3 modelli)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Lanciamissili typhoon	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 requiem pesante; 1 multitermico.
- Per ogni modello incluso in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone d'assalto; 1 lanciafiamme pesante; 1 lanciamissili typhoon.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VOLARE, LAND SPEEDERS

RAVENWING DARKSHROUD



Un Ravenwing Darkshroud è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: requiem pesante; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Darkshroud	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone d'assalto.

ABILITÀ

Icona dell'Antico Caliban: le unità **LEGGERE** di **DARK ANGELS** e **PESANTI** di **DARK ANGELS** amiche hanno l'abilità Furtività fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING
KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, LAND SPEEDER, VOLARE, DARKSHROUD

RAVENWING LAND SPEEDER VENGEANCE



Un Ravenwing Land Speeder Vengeance è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: requiem pesante; batteria plasma storm; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Land Speeder Vengeance	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone d'assalto	Pesante	24"	2	6+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Batteria plasma storm	Pesante	36"	2	6+	6+	Sovraccarica
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone d'assalto.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING
KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, LAND SPEEDER, VOLARE, LAND SPEEDER VENGEANCE

RAVENWING BLACK KNIGHTS



8



I Ravenwing Black Knights sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 5 modelli (**Valore di Potenza 15**) o 10 modelli (**Valore di Potenza 19**). Sono equipaggiati con: artigli plasma; armi da corpo a corpo dei Black Knights.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Black Knights (3 modelli)	14"	3+	3+	2	1	6	5+
Ravenwing Black Knights (5 modelli)	14"	3+	3+	3	2	6	5+
Ravenwing Black Knights (10 modelli)	14"	3+	3+	6	3	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli plasma	Piccola	18"	Mod.	7+	7+	Sovraccarica
Lanciagranate ravenwing	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo dei Black Knights	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto degli artigli plasma, questa unità può essere equipaggiata con lanciagranate ravenwing.

ABILITÀ

Cerchia Interna: puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi sferrati da questa unità che hanno come bersaglio unità di **FALLEN**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: LEGGERA, MOTOCICLISTA, RAVENWING BLACK KNIGHTS

DEVASTATOR SQUAD



Una Devastator Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 7**). È equipaggiata con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Devastator Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Devastator Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone grav	Pesante	24"	1	8+	6+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Cannone plasma	Pesante	36"	1	7+	7+	Sovraccarica
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di quattro delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 cannone grav; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 multitermico; 1 cannone plasma.
- Se questa unità include 10 modelli o non è equipaggiata con nessuna arma Pesante, essa è armata anche con fucili requiem.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, DEVASTATOR SQUAD

HELLBLASTER SQUAD



Una Hellblaster Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 14). È equipaggiata con: inceneritori plasma; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hellblaster Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblaster Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Inceneritori plasma	Pesante	30"	Mod.	5+	6+	Cadenza Rapida, Sovraccarica
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, HELLBLASTER SQUAD

ELIMINATOR SQUAD



8



Una Eliminator Squad è un'unità che include 3 modelli. È equipaggiata con: fucili di precisione requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Eliminator Squad	6"	3+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili di precisione requiem	Piccola	36"	Mod.	6+	9+	Precisione
Fucili laser di precisione	Piccola	36"	Mod.	9+	6+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto dei fucili di precisione requiem, questa unità può essere equipaggiata con fucili laser di precisione.

ABILITÀ

Infiltratori, Furtività

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATOR SQUAD

PREDATOR



Un Predator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico predator; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Cannone automatico predator	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone automatico predator, questa unità può essere equipaggiata con 1 doppio cannone laser.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +2**): 2 requiem pesanti; 2 cannoni laser.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, PREDATOR

HUNTER



Un Hunter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciamissili skyspear; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili skyspear	Pesante	60"	1	8+	4+	Antiaereo, Distruttrice
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, HUNTER

STALKER



8



Uno Stalker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 stormcannon icarus; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Stormcannon icarus	Pesante	48"	1	8+	8+	Antiaereo
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, STALKER

WHIRLWIND



Un Whirlwind è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciamissili whirlwind; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili whirlwind	Pesante	72"	2	6+	8+	Bombardamento
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, WHIRLWIND

REPULSOR EXECUTIONER



24



Un Repulsor Executioner è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone a ripetizione pesante onslaught; armi icarus; macroinceneritore plasma; doppio requiem pesante; sistema d'arma difensivo del Repulsor; campo repulsor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Distruttore laser pesante	Pesante	72"	2	9+	4+	-
Cannone a ripetizione pesante onslaught	Pesante	30"	4	7+	9+	-
Armi icarus	Pesante	30"	1	8+	10+	Antiaereo
Mitragliatore pesante ironhail	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Macroinceneritore plasma	Pesante	36"	2	5+	6+	Sovraccarica
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Sistema d'arma difensivo del Repulsor	Piccola	24"	2	7+	9+	-
Campo repulsor	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 macroinceneritore plasma, questa unità può essere equipaggiata con 1 distruttore laser pesante.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 mitragliatore pesante ironhail (**Valore di Potenza +1**).

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

Ottiche Aquilon: quando questa unità svolge un'azione Tiro, se in questo turno è rimasta stazionaria o si è mossa di una distanza inferiore alla metà della sua caratteristica Movimento, raddoppia la caratteristica Attacchi del suo distruttore laser pesante o del suo macroinceneritore plasma per quell'azione.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello **Mk X GRAVIS** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare unità con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, REPULSOR EXECUTIONER

LAND RAIDER



13



Un Land Raider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio requiem pesante; 2 doppi cannoni laser; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 multitermico (**Valore di Potenza +1**).

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello con la keyword **REATTORI DORSALI** o **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

Non può trasportare unità di **PRIMARIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER

VINDICATOR



Un Vindicator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone demolisher; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone demolisher	Pesante	24"	2	6+	6+	Distruttrice
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere uno scudo da assedio (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha uno scudo da assedio, ha una caratteristica Salvezza di 4+.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, VINDICATOR

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 requiem hurricane; doppio cannone d'assalto; lanciagranate d'assalto.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem hurricane	Pesante	24"	2	7+	9+	Cadenza Rapida
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Lanciagranate d'assalto	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 multitermico (**Valore di Potenza +1**).

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 16 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello con la keyword **REATTORI DORSALI** o **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

Non può trasportare unità di **PRIMARIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



Un Land Raider Redeemer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni flamestorm; doppio cannone d'assalto; lanciagranate d'assalto.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Raider Redeemer	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone flamestorm	Pesante	8"	2	5+	8+	Inferno
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Lanciagranate d'assalto	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 multitermico (Valore di Potenza +1).

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello con la keyword **REATTORI DORSALI** o **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

RHINO



Un Rhino è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: requiem tempesta; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**, **TERMINATORS** o con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, RHINO

RAZORBACK

**6**

Un Razorback è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio requiem pesante; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio cannone d'assalto (**Valore di Potenza +1**); 1 doppio cannone laser.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**, **TERMINATORS** o con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, RAZORBACK

DROP POD



Una Drop Pod è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: requiem tempesta.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili deathwind	Pesante	12"	2	7+	9+	-
Requiem tempesta	Piccola	24"	1	9+	10+	Cadenza Rapida

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 requiem tempesta, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciamissili deathwind.

ABILITÀ

Attacco in Profondità

Assalto delle Drop Pods: dopo che questa unità viene schierata sul campo, le unità imbarcate al suo interno devono sbarcare immediatamente, e le unità non possono imbarcarsi in essa per il resto della battaglia. Le unità che sbarcano da questa unità non possono essere schierate entro 9" da qualsiasi unità nemica. Se un'unità imbarcata in questa unità non può sbarcare, viene distrutta.

Immobile: questa unità non è mai Lontana dal Comando: non collocare mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**, **TERMINATORS** o con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



Un Land Speeder Storm è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lanciamissili cerberus; requiem pesante; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Land Speeder Storm	18"	3+	3+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciamissili cerberus	Pesante	18"	1	7+	9+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	1	10+	10+	-

ABILITÀ

Scoperto

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 5 modelli di FANTERIA SCOUT di DARK ANGELS amici.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Un Repulsor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: artiglio laser; armi icarus; mitragliatore pesante ironhail; doppio requiem pesante; sistema d'arma difensivo del Repulsor; campo repulsor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone a ripetizione pesante onslaught	Pesante	30"	4	7+	9+	-
Armi icarus	Pesante	30"	1	8+	10+	Antiaereo
Mitragliatore pesante ironhail	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Artiglio laser	Pesante	24"	2	10+	5+	-
Cannone a ripetizione onslaught	Pesante	24"	2	7+	9+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Sistema d'arma difensivo del Repulsor	Piccola	24"	2	7+	9+	-
Campo repulsor	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 artiglio laser, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone a ripetizione pesante onslaught (**Valore di Potenza +3**).
- Al posto di 1 mitragliatore pesante ironhail, questa unità può essere equipaggiata con 1 cannone a ripetizione onslaught (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 mitragliatore pesante ironhail.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di quest'unità, anche se ha una basetta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** di **DARK ANGELS** amici. Ogni modello **Mk X GRAVIS** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare unità con **REATTORI DORSALI**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, REPULSOR

RAVENWING DARK TALON



Un Ravenwing Dark Talon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 requiem hurricane; cannone fenditura; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ravenwing Dark Talon	20-40"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem hurricane	Piccola	24"	2	7+	9+	Cadenza Rapida
Cannone fenditura	Pesante	18"	1	9+	5+	Distruttrice
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

ABILITÀ

Supersonico

Bomba Stasi: una volta per battaglia, quando questa unità finisce di svolgere un'azione Movimento, scegli un'unità nemica che questa unità ha sorvolato mentre svolgeva quell'azione Movimento e tira tre D6, aggiungendo 1 a ogni risultato se quell'unità è un **PERSONAGGIO** e/o di **FANTERIA**: per ogni risultato di 4+, colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

Volo Stazionario: all'inizio della fase di Azione puoi dichiarare che questa unità rimarrà in volo stazionario. In tal caso, fino alla fine della fase, la sua caratteristica Movimento cambia in 20", ma essa perde l'abilità Supersonico.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, AEROMOBILE, VOLARE, DARK TALON

NEPHILIM JETFIGHTER



16



Un Nephilim Jetfighter è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio cannone laser; lanciamissili blacksword; doppio requiem pesante; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Nephilim Jetfighter	20-50"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Megarequiem avenger	Pesante	36"	3	5+	8+	-
Lanciamissili blacksword	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio cannone laser, questa unità può essere equipaggiata con 1 megarequiem avenger (Valore di Potenza +1).

ABILITÀ

Supersonico

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, RAVENWING

KEYWORDS: PESANTE, VOLARE, AEROMOBILE, VEICOLO, NEPHILIM JETFIGHTER

STORMRAVEN GUNSHIP



20



Una Stormraven Gunship è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: 2 lanciamissili stormstrike; doppio cannone d'assalto; doppio requiem pesante; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stormraven Gunship	20-45"	6+	3+	1	3	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem hurricane	Pesante	24"	2	7+	9+	Cadenza Rapida
Lanciamissili stormstrike	Pesante	72"	1	10+	6+	-
Doppio cannone d'assalto	Pesante	24"	4	6+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone plasma pesante	Pesante	36"	2	7+	7+	Sovraccarica
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Doppio multitermico	Pesante	24"	2	10+	4+	-
Lanciamissili typhoon	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio cannone d'assalto, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio cannone plasma pesante; 1 doppio cannone laser.
- Al posto di 1 doppio requiem pesante, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio multitermico; 1 lanciamissili typhoon.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 requiem hurricane (**Valore di Potenza +4**).

ABILITÀ

Supersonico

Volo Stazionario: all'inizio della fase di Azione puoi dichiarare che questa unità rimarrà in volo stazionario. In tal caso, fino alla fine della fase, la sua caratteristica Movimento cambia in 20", ma essa perde l'abilità Supersonico.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FANTERIA** di **DARK ANGELS** amici e 1 **DREADNOUGHT** di **DARK ANGELS** amico. Ogni modello con la keyword **REATTORI DORSALI** o **TERMINATOR** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**. Non può trasportare unità di **PRIMARIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, AEROMOBILE, STORMRAVEN GUNSHIP

INCURSOR SQUAD



8



Una Incursor Squad è un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 15**). È equipaggiata con: carabine requiem occulus; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Incursor Squad (5 modelli)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursor Squad (10 modelli)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Carabine requiem occulus	Piccola	24"	Mod.	6+	9+	Cadenza Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

ABILITÀ

Infiltratori

Mirini Multispettro: non applicare modificatori negativi ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da tiro da questa unità.

Mina Elettromagnetica: una volta per battaglia, alla fine della fase di Combattimento, puoi scegliere un'unità nemica entro 3" da questa unità. Se l'unità scelta è un **VEICOLO** o un **EDIFICIO**, colloca accanto ad essa due segnalini esplosione; altrimenti, colloca accanto ad essa un segnalino esplosione.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: LEGGERA, FANTERIA, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSOR SQUAD

INVICTOR TACTICAL WARSUIT

**15**

Un Invictor Tactical Warsuit è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone incendium; 2 mitragliatori pesanti ironhail; requiem pesante; maglio dell'Invictor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Invictor Tactical Warsuit	10"	3+	3+	2	3	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone incendium	Pesante	12"	2	7+	9+	Inferno
Mitragliatore pesante ironhail	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Doppio cannone automatico ironhail	Pesante	48"	2	8+	8+	-
Maglio dell'Invictor	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata con 1 doppio cannone automatico ironhail al posto di 1 cannone incendium.

ABILITÀ

Infiltratori

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR

**6**

Un Impulsor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: mitragliatore pesante ironhail; sistema d'arma difensivo dell'Impulsor; campo repulsor.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sistema di missili dell'Impulsor	Pesante	48"	1	7+	7+	Antiaereo
Mitragliatore pesante ironhail	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Sistema artiglio celeste ironhail	Pesante	36"	2	8+	10+	Antiaereo
Sistema orbitale	Pesante	72"	2	6+	6+	Un Solo Uso, Bombardamento, Distruttrice
Sistema d'arma difensivo dell'Impulsor	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	-
Campo repulsor	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una cupola scudo (**Valore di Potenza +1**) oppure essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 sistema orbitale; 1 sistema di missili dell'Impulsor; 1 sistema artiglio celeste ironhail. Se questa unità ha una cupola scudo, ha una caratteristica Salvezza di 5+.

ABILITÀ

Fluttuante: le distanze sono misurate da e verso lo scafo di questa unità, anche se ha una basetta.

TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** di **DARK ANGELS** amici. Non può trasportare unità con la keyword **REATTORI DORSALI** o **Mk X GRAVIS**.

KEYWORDS DI FAZIONE: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS

KEYWORDS: PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, IMPULSOR