



AZRAEL, Oberster Grossmeister 225 Punkte

Seite 46

Azrael	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	6	5	4	4	4	5	4	10	2+

Einheitengrösse:

- 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Riten der Schlacht
- Orbitales Bombardement

Ausrüstung:

- Boltpistole
- Protektor
- Helm des Löwen
- Geheimnissklinge
- Zorn des Löwen
- Fragment- und Sprenggranaten

Optionen:

- Wenn Azrael in der Armee enthalten ist, darf der Standartenträger eines einzelnen Kommandotrups die Kompaniestandarte ersetzen durch:
 - Ordensbanner 15 Punkte



BELIAL, Meister des Deathwing 135 Punkte

Seite 42

Belial	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	6	5	4	4	3	5	3	10	2+

Einheitengrösse:

- 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

- Terminorrüstung
- Sturmbolter
- Schwert der Stille

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Riten der Schlacht

Optionen:

- Ersetze den Sturmbolter und Schwert der Stille mit:
 - Energiehammer und Sturmschild *Kostenlos*
 - Energieklauenpaar *Kostenlos*

Grossmeister des Deathwing:

- Jedes Modell seines Kommandotrups *muss* seine gesamte Ausrüstung ersetzen gegen eine Terminorrüstung und:
 - Sturmbolter und Energiefaust 25 Punkte
 - Energiehammer und Sturmschild 30 Punkte
 - Energieklauenpaar 25 Punkte
 - Deathwing Kompaniestandarte (Standartträger) 20 Punkte

Armeeorganisation:

- Wenn Belial in der Armee enthalten ist dürfen, Deathwing Terminotrups sowohl als Standard als auch Elite ausgewählt werden.



SAMAEL, Meister des Ravenwing 205 Punkte

Seite 44

Samael	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	5	4	4(5)	3	5	3	10	3+

Einheitengrösse:

- 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Samael
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Riten der Schlacht
- Ravenwing

Ausrüstung:

- Servorrüstung
- Das Rabenschwert
- Boltpistole
- Fragment- und Sprenggranaten
- Stählender Stern
- Adamantumhang
- Jetbike, bewaffnet mit einer Plasmakanone und einem synchronisierten Sturmbolter

Kommandotrupp

- Ravenwing

Optionen:

- Darf ohne Punktekosten sein Jetbike durch den Landspeeder des Meister des Ravenwing ersetzen.

Grossmeister des Ravenwing:

- Jedes Modell seines Kommandotrups *muss* erhalten:
 - Space Marine Bike 35 Punkte

	Typ	BF	Panzerung		
			F	S	H
Landspeeder des Meisters	Schnell, Antigrav	5	14	14	10

Ausrüstung:

- synchronisierter schwerer Bolter
- synchronisierter Sturmkanone

Sonderregeln:

- Nachtschild
- Schocktrupp

Armeeorganisation:

- Wenn Samael in der Armee enthalten ist dürfen, Ravenwing-Bikeschwadronen sowohl als Sturm als auch Standard ausgewählt werden.



EZEKIEL, Grossmeister der Scriptoren 205 Punkte

Seite 00

Ezekiel	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

Einheitengröße:

- 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Psioniker

Ausrüstung:

- Geheimnisspanzer
- Sendbote
- Ketzerfluch
- Buch der Erlösung
- Psimatrix
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Psikräfte:

- Schmetterschlag
- Rückkopplung
- Kettenblitz
- Mentaler Wall
- Pranke des Löwen
- Vortex
- Saat des Zweifels



ASMODIA, Absolutionspriester 120 Punkte

Seite 00

Asmodai	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	4	4	4	3	4	3	10	3+

Einheitentyp:

- Infanterie

Einheitengröße:

- 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Gefürchteter Ruf
- Liturgien der Schlacht
- Ehre des Ordens

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Klinge der Wahrheit
- Rosarius
- Boltpistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten



ORDENSPRIESTER 100 Punkte

Seite 39

Ordenspriester	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Einheitengröße:

- 1 Ordenspriester

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Liturgien der Schlacht
- Ehre des Ordens

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Crozius Arcanum
- Rosarius
- Bolter oder Boltpistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Optionen:

- Ersetze seine Bolter und/oder Nahkampf-Waffe durch:
 - Sturmbolter 3 Punkte
 - Plasmapistole 15 Punkte
 - Kombi-Waffe 15 Punkte
- Kann Melterbomben erhalten 5 Punkte
- Ersetze Servorüstung, Bolter sowie Spreng- und Fragmentgranaten durch eine Terminorrüstung mit Sturmbolter... 30 Punkte
- Ersetze den Sturmbolter der Terminorrüstung durch:
 - Kombi-Waffe 5 Punkte
- Wenn keine Terminorrüstung gewählt wurde, darf eine (1) der folgende Optionen Gewählt werden:
 - Space Marine Bike 35 Punkte
 - Sprungmodul 15 Punkte



SCRIPTOR 100 Punkte

Seite 39

Scriptor	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Einheitengröße:

- 1 Scriptor

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Psioniker

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Bolter oder Boltpistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Psiwaffe
- Psimatrix

Psikräfte:

Der Scriptor besitzt zwei der folgenden Psikräfte:
Schmetterschlag, Rückkopplung, Kettenblitz, Mentaler Wall, Pranke des Löwen, Schleier der Nacht, Saat des Zweifels

Optionen:

- Werte den Scriptor zum Epistolarius auf 50 Punkte
- Ersetze seine Bolter und/oder Nahkampf-Waffe durch:
 - Sturmbolter 3 Punkte
 - Plasmapistole 15 Punkte
 - Kombi-Waffe 15 Punkte
- Kann Melterbomben erhalten 5 Punkte
- Ersetze Servorüstung, Bolter sowie Spreng- und Fragmentgranaten durch eine Terminorrüstung mit Sturmbolter... 30 Punkte
- Ersetze den Sturmbolter der Terminorrüstung durch:
 - Kombi-Waffe 5 Punkte
 - Sturmschild 10 Punkte
- Wenn keine Terminorrüstung gewählt wurde, darf eine (1) der folgende Optionen Gewählt werden:
 - Space Marine Bike 35 Punkte
 - Sprungmodul 15 Punkte



KOMPANIEMEISTER 100 Punkte **Seite 39**

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kompaniemeister	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Einheitengröße:
• 1 Kompaniemeister

Einheitentyp:
• Infanterie

Sonderregeln:
• Die keine Furcht kennen
• Unabhängiges Charaktermodell
• Riten der Schlacht

Ausrüstung:
• Servorüstung
• Kettenschwert
• Bolt pistole
• Fragmentgranaten
• Sprenggranaten
• Stählerner Stern

Optionen:

- Ersetzte seine Bolt pistole und/oder Nahkampf waffe durch:
 - Bolter *Kostenlos*
 - Sturmbolter *3 Punkte*
 - Energiewaffe, Energieklaue *15 Punkte*
 - Plasmapistole oder ein Sturmschild *15 Punkte*
 - Kombi waffe *10 Punkte*
 - Energiefaust *25 Punkte*
 - Energiehammer, Energieklauen Paar *30 Punkte*

- Ersetze Servorüstung durch Meisterhafte Rüstung *15 Punkte*
- Kann Melterbomben erhalten *5 Punkte*
- Ersetzte die Komplette Ausrüstung mit Ausnahme des Stählerner Sterns durch eine Terminorrüstung mit Sturmbolter und Energieschwert: *40 Punkte*
- Ersetzte den Sturmbolter der Terminorrüstung durch:
 - Kombi waffe *5 Punkte*
 - Energieklaue *10 Punkte*
- Ersetzte das Energieschwert der Terminorrüstung durch:
 - Energieklaue *5 Punkte*
 - Energiefaust oder ein Sturmschild *10 Punkte*
 - Energiehammer oder Kettenfaust *15 Punkte*
- Wenn keine Terminorrüstung gewählt wurde, darf eine (1) der folgende Optionen Gewählt werden:
 - Space Marine Bike *35 Punkte*
 - Sprungmodul *25 Punkte*

KOMMANDOTRUPP 115 Punkte **Seite 00**

Für jeden Kompaniemeister inklusive der Grossmeister Azrael, Belial und Samael darf 1 Kommandotrupp eingesetzt werden. Diese Auswahl zählt nicht gegen die Zahl der Erlaubten HQ-Auswahlen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kompaniechampion	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Apothecarius	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Veteranen	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Einheitengröße:
• 4 Veteranen
• 1 Apothecarius

Einheitentyp:
• Infanterie

Ausrüstung:
• Servorüstung
• Kettenschwert
• Bolter oder Bolt pistole
• Fragmentgranaten
• Sprenggranaten
• Nartheciun (nur Apothecarius)

Sonderregeln:
• Die keine Furcht kennen
• Für den Orden (nur Kompaniechampion)

Angeschlossenes Transportfahrzeug:
Darf eine Landungskapsel ein Rhino oder einen Razorback erhalten.

Truppenoptionen:

- 1 Veteran darf zum Kompaniechampion mit Energiewaffe und Parianschild aufgewertet werden *15 Punkte*
- 1 Veteran darf die Kompaniestandarte tragen *15 Punkte*
- Anstatt des Kompaniestandarten Trägers darf ein Modell zu Bruder Bethor aufgewertet werden *50 Punkte*

Modelloptionen:

- Jeder Veteran darf seine Bolt pistole und/oder Kettenschwert durch folgendes ersetzen:
 - Plasmapistole *15 Punkte*
 - Sturmbolter *3 Punkte*
 - Flammenwerfer *5 Punkte*
 - Melter, Kombi waffe *10 Punkte*
 - Plasmawerfer, Energieschwert oder Energieklaue *15 Punkte*
 - Energiefaust *25 Punkte*
 - Energieklauenpaar, Energiehammer *30 Punkte*
- Jeder Veteran darf Folgendes erhalten:
 - Melterbomben *5 Punkte*
 - Sturmschild *15 Punkte*

BRUDER BETHOR +50 Punkte **Seite 00**

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Bethor	5	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitengröße:
• 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:
• Infanterie

Ausrüstung:
• Servorüstung
• Bolt pistole
• Fragment- und Sprenggranaten
• Heilige Standarte

Sonderregeln:
• Die keine Furcht kennen

DEATHWING-TERMINATORTRUPP 100 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	2+
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Einheitengröße:
• 1 (Einzigartig)

Einheitentyp:
• Infanterie

Ausrüstung:
• Terminorrüstung
• Sturmbolter
• Energiefaust
• Energieschwert (Sergeant)

Sonderregeln:
• Deathwing
• Sturmangriff

Optionen:

- darf bis zu fünf zusätzliche Terminatoren erhalten ... 40 Punkte
- Jedes Modell darf seine Energiefaust ersetzen durch
 - Energieklauen *Kostenlos*
 - Energiehammer und Sturmschild *Kostenlos*
- Jeder fünfte Terminator darf seine Sturmbolter ersetzen durch:
 - Schwerer Flammenwerfer 5 Punkte
 - Sturmkanone 30 Punkte
 - Cyclon-Raketenwerfer 30 Punkte



KOMPANIEVETERANENTRUPP 100 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Veteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Einheitengröße:
• 1 Sergeant

Sonderregeln:
• Die keine Furcht kennen
• Kampftrupps
• Modelle auf Bikes sind Mitglieder des Ravenwing

Einheitentyp:
• Infanterie

Ausrüstung:
• Servorüstung
• Bolter oder Kettenschwert
• Bolt pistole
• Fragment- u. Sprenggranaten
• Spezialmunition (nur Bolter)

Optionen:

- Darf bis zu fünf zusätzliche Veteranen erhalten ... 20 Punkte
- Jedes Modell darf seine Bolt pistole und/oder Kettenschwert ersetzen durch:
 - Plasmapistole 15 Punkte
 - Energieschwert 10 Punkte
 - Energieklaue 10 Punkte
 - Energiefaust 15 Punkte
 - Energiehammer 30 Punkte
 - Sturmschild 15 Punkte
 - Parianschild 5 Punkte
 - Sturmbolter 15 Punkte
 - Kombiwaffe 5 Punkte
- Bis zu zwei (2) Veteranen die keine der oberen Optionen gewählt haben dürfen ihre Bolter ersetzen mit:
 - Plasmawerfer oder Schweren Flammenwerfer 10 Punkte
 - Melter, Flammenwerfer oder Plasmakanone 5 Punkte
 - Schwere Bolter, Multimelter oder Raketenwerfer ... 10 Punkte
 - Laserkanone 20 Punkte
- Jeder Veteran darf erhalten:
 - Melterbomben 5 Punkte
 - Space Marine Bike 35 Punkte



TECHMARINE 100 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Techmarine	4	4	4	4	1	4	1	8	2+
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Einheitengröße:
• 1 Sergeant

Einheitentyp:
• Infanterie

Ausrüstung:
• Meisterhafterüstung
• Servoarm
• Bolter oder Bolt pistole
• Fragmentgranaten
• Sprenggranaten

Sonderregeln:
• Unabhängiges Charaktermodell
• Die keine Furcht kennen
• Segen des Omnissiah
• Befestigen

Optionen:

- Werte den Servoarm zu einen Servoharnisch auf ... 25 Punkte
- Ersetze Bolter durch:
 - Sturmbolter. 3 Punkte
 - Kombiwaffe. 10 Punkte
 - Plasmapistole 15 Punkte
- Darf folgenden Ausrüstung erhalten:
 - Energieschwert. 15 Punkte
 - Energiehammer 30 Punkte
- Darf ein Space Marine Bike erhalten. 35 Punkte

CYBOT 105 Punkte

Seite 00

	Panzerung							
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Cybot	4	4	6	12	12	10	4	2

Einheitengröße:

- 1 Cybot

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Läufer)

Ausrüstung:

- Multimelter
- Cybotnahkampfwaffe (mit eingebautem Sturmbolter)
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Optionen:

- Ersetze den Sturmbolter durch Schweren Flammenwerfer: 10 Punkte
- Ersetze den Multimelter durch:
 - Synchronisierten Schweren Flammenwerfer *Kostenlos*
 - Synchronisierten Schweren Bolter 5 Punkte
 - Synchronisierte Maschinenkanone 10 Punkte
 - Plasmakanonen oder Sturmkanone 10 Punkte
 - Synchronisierte Laserkanone 30 Punkte
- Ersetze die Cybotnahkampfwaffe durch:
 - Synchronisierte Maschinenkanonen oder Raketenwerfer 10 Punkte
- Wähle Zusätzliche Panzerung. 15 Punkte

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Darf eine Landungskapsel erhalten.



EHRWÜRDIGER CYBOT 165 Punkte

Seite 00

	Panzerung							
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Eherwürdiger Cybot	5	5	6	12	12	10	4	2

Einheitengröße:

- 1 Cybot

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Läufer)

Ausrüstung:

- Multimelter
- Cybotnahkampfwaffe (mit eingebautem Sturmbolter)
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Sonderregel:

- Ehrwürdig

Optionen:

- Ersetze den Sturmbolter durch Schweren Flammenwerfer: 10 Punkte
- Ersetze den Multimelter durch:
 - Synchronisierten Schweren Flammenwerfer *Kostenlos*
 - Synchronisierten Schweren Bolter 5 Punkte
 - Synchronisierte Maschinenkanone 10 Punkte
 - Plasmakanonen oder Sturmkanone 10 Punkte
 - Synchronisierte Laserkanone 30 Punkte
- Ersetze die Cybotnahkampfwaffe durch:
 - Synchronisierte Maschinenkanonen oder Raketenwerfer 10 Punkte
- Wähle Zusätzliche Panzerung. 15 Punkte

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Darf eine Landungskapsel erhalten.



IRONCLAD CYBOT 135 Punkte

Seite 00

	Panzerung							
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Ironclad Cybot	4	4	6	13	13	10	4	2

Einheitengröße:

- 1 Ravenwing-Landspeeder

Einheitentyp:

- Fahrzeugschwadron

Ausrüstung:

- Seismischer Hammer (mit eingebauten Melter)
- Cybotnahkampfwaffe (mit eingebautem Sturmbolter)
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer
- Zusätzliche Panzerung

Sonderregeln:

- Durch Deckung Bewegen

Optionen:

- Ersetze den Sturmbolter durch Schweren Flammenwerfer: 10 Punkte
- Ersetze den Melter durch Schweren Flammenwerfer 5 Punkte
- Ersetze die Cybotnahkampfwaffe und Sturmbolter durch:
 - Hurrican-Boltersystem *Kostenlos*
- Ersetze den Seismischer Hammer durch eine Kettenfaust *Kostenlos*
- Wähle bis zu zwei Radarsuchkopfrakete je 10 Punkte
- Wähle Ironclad-Strumgarnatwerfer 15 Punkte

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Darf eine Landungskapsel erhalten.

▶ STANDARD ▶

TAKTISCHER TRUPP 90 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Einheitengröße:

- 4 Space Marines
- 1 Sergeant

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Bolter
- Bolt pistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Der Trupp darf ein Rhino oder einen Razorback erhalten.
Wenn der Trupp aus Zehn Modellen besteht darf er eine Landungskapsel erhalten.

Sonderregeln:

- Die keine Furcht kennen
- Kampftrupps
- Hartnäckig

Optionen:

- Darf bis zu fünf (5) zusätzliche Space Marines erhalten: 15 Punkte
- Enthält der Trupp zehn Modelle, darf ein Space Marine seine Bolter durch eins der Folgenden ersetzen:
 - Flammenwerfer. *Kostenlos*
 - Melter. 5 Punkte
 - Plasmawerfer. 10 Punkte
- Ein weiteres Modell kann seine Bolter ersetzen durch:
 - Schwerer Bolter, Multimelter oder Raketenwerfer. . . *Kostenlos*
 - Plasmakanone. 5 Punkte
 - Laserkanone. 30 Punkte
- Der Sergeant darf seine Bolter und/oder seine Bolt pistole ersetzen durch:
 - Kettenschwert. *Kostenlos*
 - Kombiwaffe. 10 Punkte
 - Sturmbolter. 10 Punkte
 - Plasmapistole. 10 Punkte
 - Energiewaffe. 15 Punkte
 - Energiefaust. 15 Punkte
- Der Sergeant darf erhalten: 25 Punkte
 - Melterbomben.
 - Teleport-Peilsender. 5 Punkte



SCOUTTRUPP 90 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	4+
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+

Einheitengröße:

- 4 Space Marines
- 1 Sergeant

Ausrüstung:

- Scoutrüstung
- Bolter
- Bolt pistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Einheitentyp:

- Infanterie

Sonderregeln:

- Die keine Furcht kennen
- Kampftrupps
- Infiltrieren
- Durch Deckung bewegen
- Scouts

Optionen:

- Darf bis zu fünf (5) zusätzliche Scouts erhalten. 13 Punkte
- Jeder Scout darf seine Bolter ersetzen durch:
 - Schrotflinte, Kampfmesser oder Scharfschützengewehr. *Kostenlos*
- Ein Scout darf seinen Bolter ersetzen durch:
 - Schwere Bolter (mit Höllenfeuergeschoss) 10 Punkte
 - Raketenwerfer. 10 Punkte
- Der Sergeant darf seine Bolter und/oder seine Bolt pistole ersetzen durch:
 - Kombiwaffe. 10 Punkte
 - Plasmapistole. 15 Punkte
 - Energiewaffe. 15 Punkte
 - Energiefaust. 25 Punkte
- Der Sergeant darf erhalten:
 - Melterbomben. 5 Punkte
 - Teleport-Peilsender. 15 Punkte
- Der Trupp darf Tarnmäntel erhalten. 3 Punkte

STURM

STURMTRUPP 90 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Einheitengröße:

- 4 Space Marines
- 1 Sergeant

Sonderregeln:

- Die keine Furcht kennen
- Kampftrupps

Einheitentyp:

- Sprungtruppen

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Kettenschwert
- Bolt pistole
- Sprungmodul
- Fragment- und Sprenggranaten

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Der Trupp kann seine Sprungmodule entfernen und zählt dann als Infanterie. Er darf dann umsonst ein Rhino oder eine Landungskabel erhalten.

Aufwertung müssen noch immer separat gekauft werden.

Optionen:

- Darf bis zu fünf (5) zusätzliche Space Marines erhalten: 18 Punkte
- Jeder fünfte Space Marine darf eins der Folgenden wählen:
 - Flammenwerfer. 10 Punkte
 - Plasmapistole. 15 Punkte
- Der Sergeant darf seine Bolt pistole und/oder sein Kettenschwert ersetzen durch:
 - Sturmschild 15 Punkte
 - Plasmapistole. 15 Punkte
 - Energieschwert oder Energieklaue 15 Punkte
 - Energiefaust. 25 Punkte
 - Energiehammer 30 Punkte
- Der Sergeant darf erhalten:
 - Melterbomben 5 Punkte
 - Parianschild 5 Punkte



RAVENWING-BIKESCHWADRON 100 Punkte

Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4(5)	1	4	2	9	3+
Ravenwing-Bike	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Ravenwing-Trike	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Einheitengröße:

- 2 Ravenwing-Bike
- 1 Sergeant

Sonderregeln:

- Ravenwing
- Kampftrupps
- Scout

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

(Ravenwing-Bike)

- Servorüstung
- Kettenschwert oder Bolt pistole
- Space Marine Bike
- Fragment- und Sprenggranaten
- Teleportpeilsender

(Ravenwing-Trike)

- Servorüstung
- Kettenschwert oder Bolt pistole
- Space Marine Bike
- Fragment- und Sprenggranaten
- Teleportpeilsender
- Schwere Bolter

Optionen:

- Die Schwadron darf bis zu drei zusätzliche Ravenwing-Bike erhalten 40 Punkte
- Jedes dritte Ravenwing-Bike darf eins der Folgenden wählen:
 - Flammenwerfer. Kostenlos
 - Melter. 10 Punkte
 - Plasmawerfer 15 Punkte
 - Plasmapistole.
- Der Sergeant darf seine Bolt pistole und/oder sein Kettenschwert ersetzen durch:
 - Plasmapistole 10 Punkte
 - Energieschwert oder Energieklaue 10 Punkte
 - Energiefaust. 20 Punkte
 - Energiehammer 30 Punkte
- Der Sergeant darf erhalten:
 - Melterbomben, Parianschild 5 Punkte
- Die Schwadron darf ein Ravenwing-Trike erhalten: 50 Punkte
- Die Schwadron kann einen Landspeeder mit Schwere Bolter und Sturmkanone erhalten 100 Punkte

RAVENWING-UNTERSTÜTZUNGSSCHWADRON . . 65 Punkte

Seite 39

	Typ	BF	Panzerung		
			F	S	H
Ravenwing-Landspeeder	Schnell, Antigrav	4	10	10	10

Einheitengröße:

- 1 Ravenwing-Landspeeder

Sonderregeln:

- Ravenwing

Einheitentyp:

- Fahrzeugschwadron

Ausrüstung:

- Schwere Bolter

Optionen:

- Darf bis zu vier zusätzliche Ravenwing-Landspeeder erhalten: 65 Punkte
- Jeder Landspeeder darf seine Schwere Bolter ersetzen mit:
 - Multimelter *Kostenlos*
 - Schwere Flammenwerfer 10 Punkte
- Jeder Landspeeder darf zu einem folgenden Schemata aufgewertet werden:
 - Typhoon-Schema (Typhoon-Raketenwerfer) 40 Punkte
 - Tornado-Schema:
 - Schwere Flammenwerfer 10 Punkte
 - Schwere Bolter 10 Punkte
 - Multimelter 15 Punkte
 - Sturmkanonen 35 Punkte



LANDSPEEDER-STORM 50 Punkte

Seite 39

	Typ	BF	Panzerung		
			F	S	H
Landspeeder Storm	Schnell, Antigrav	3	10	10	10

Einheitengröße:

- Landspeeder Storm

Sonderregeln:

- Schocktruppen
- Scout

Einheitentyp:

- Fahrzeug
(Schnell, Offen, Antigrav)

Ausrüstung:

- Schwere Bolter
- Störsender
- Cerberuswerfer

Transportkapazität:

- Fünf Modelle

Optionen:

- Ersetze den Schwere Bolter mit:
 - Multimelter 15 Punkte
 - Schwere Flammenwerfer 10 Punkte
 - Sturmkanonen 35 Punkte

UNTERSTÜTZUNG

DEVASTOR TRUPP 90 Punkte Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Einheitengröße:

- 4 Space Marines
- 1 Sergeant

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

- Servorüstung
- Bolter
- Boltspistole
- Fragment- und Sprenggranaten
- Signum (nur Sergeant)

Sonderregeln:

- Die keine Furcht kennen
- Kampftrupps
- Hartnäckig

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Darf ein Rhino, einen Razorback oder eine Landungskapsel erhalten.

Optionen:

- Darf bis zu fünf (5) zusätzliche Space Marines erhalten: 15 Punkte
- Ein weiteres Modell kann seine Bolter ersetzen durch:
 - Schwerer Bolter, Multimelter oder Raketenwerfer ... 15 Punkte
 - Plasmakanone 25 Punkte
 - Laserkanone. 35 Punkte
- Der Sergeant darf seine Bolter und/oder seine Boltspistole ersetzen durch:
 - Kettenschwert. *Kostenlos*
 - Kombiwaffe. 10 Punkte
 - Sturmbolter. 10 Punkte
 - Plasmapistole oder Energieschwert 15 Punkte
 - Energiefaust. 25 Punkte
- Der Sergeant darf erhalten:
 - Melderbomben 5 Punkte



SALVENKANONE 100 Punkte Seite 26

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Techmarine	4	4	4	4	1	5	1	8	2+

Einheitengröße:

- 1 Techmarine-Schütze
- 1 Salvenkanone

Einheitentyp:

- Infanterie

Ausrüstung:

- Meisterhafterüstung
- Servoharnisch
- Boltspistole
- Fragment- und Sprenggranaten

Sonderregeln:

- Unabhängiges Charaktermodell
- Die keine Furcht kennen
- Segen des Omnissiah
- Befestigen

Angeschlossenes Transportfahrzeug:

Darf eine Landungskapsel oder ein Rhino erhalten.



LAND RAIDER 250 Punkte Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Land-Raider	4	14	14	14

Einheitengröße:

- 1 Land Raider

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)

Ausrüstung:

- Synchronisierter Schwerer Bolter
- Synchronisierte Laserkanonen
- Nebel- und Suchscheinwerfer

Transportkapazität:

- Zwölf Modelle

Sonderregeln:

- Macht des Maschinengeists
- Sturmpanzer

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter. 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Multimelter 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte



LAND RAIDER CRUSADER 250 Punkte Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Land-Raider	4	14	14	14

Einheitengröße:

- 1 Land Raider

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)

Ausrüstung:

- Synchronisierter Sturmkanone
- Zwei Hurricane-Boltersystem
- Splittergranatwerfer
- Nebel- u. Suchscheinwerfer

Transportkapazität:

- Sechzehn Modelle

Sonderregeln:

- Macht des Maschinengeists
- Sturmpanzer

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter. 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Multimelter 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte

UNTERSTÜTZUNG

LAND RAIDER REDEEMER 240 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Land-Raider	4	14	14	14

Transportkapazität:

- Zwölf Modelle

Sonderregeln:

- Macht des Maschinengeists
- Sturmpanzer

Einheitengröße:

- 1 Land Raider

Ausrüstung:

- Synchronisierter Sturmkanone
- Zwei Flammensturmkanone
- Splittergranatwerfer
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Multimelter 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)



PREDATOR 60 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Predator	4	13	11	10

Optionen:

- Ersetze Maschinenkanone durch:
 - Synchronisierte Laserkanone 45 Punkte
- Montiere Seitenkuppeln mit :
 - Schwere Bolter 25 Punkte
 - Laserkanonen 60 Punkte
- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte
 - Bulldozerschaufel 5 Punkte

Einheitengröße:

- 1 Predator

Ausrüstung:

- Turm montierte Maschinenkanone
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)



WHIRLWIND 85 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Whirlwind	4	11	11	10

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte
 - Bulldozerschaufel 5 Punkte

Einheitengröße:

- 1 Whirlwind

Ausrüstung:

- Whirlwind-Mehrfach-Raketenwerfer
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)



VINDICATOR 115 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
		F	S	H
Vindicator	4	13	11	10

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte
 - Bulldozerschaufel 5 Punkte
 - Belagerungsschild 10 Punkte

Einheitengröße:

- 1 Vindicator

Ausrüstung:

- Demolischergeschütz
- Sturmbolter
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)

ANGESCHLOSSENE TRANSPORTFAHRZEUGE

Bestimmte Einheiten der Astartes haben die Option, ein Transportfahrzeug zu erhalten. Diese Fahrzeuge belegen keine Auswahl im Armeeorganisationsplan, fungieren aber ansonsten wie separate Einheiten. Siehe das Kapitel *Transportfahrzeuge* im Warhammer 40.000 Regelbuch für Einzelheiten

RHINO 35 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
	F	S	H	
Rhino	4	13	11	10

Transportkapazität:

- Zehn Modelle

Sonderregeln:

- Reparieren

Einheitengröße:

- 1 Vindicator

Ausrüstung:

- Sturmbolter
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Optionen:

- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte
 - Bulldozerschaufel 5 Punkte

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)



RAZORBACK 40 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
	F	S	H	
Razorback	4	13	11	10

Einheitengröße:

- 1 Razorback

Ausrüstung:

- Synchronisierter Schwerer Bolter
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Optionen:

- Ersetze den Synchronisierter Schwerer Bolter durch:
 - Synchronisierten Flammenwerfer 25 Punkte
 - Synchronisierte Sturmkanone 35 Punkte
 - Synchronisierte Laserkanone 35 Punkte
 - Laserkanone und Synchronisierten Plasmawerfer 35 Punkte
- Darf Folgendes wählen:
 - Zusätzlicher Sturmbolter 10 Punkte
 - Radarsuchkopfrakete 10 Punkte
 - Zusätzliche Panzerung 15 Punkte
 - Bulldozerschaufel 5 Punkte

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Panzer)

Transportkapazität:

- Sechs Modelle



LANDUNGSKAPSELEN 35 Punkte

Seite 26

	BF	Panzerung		
	F	S	H	
Landungskapsel	4	12	12	12

Transportkapazität:

- Zwölf Modelle, ein Cybot oder eine Salvenkanone

Sonderregeln:

- Inertial-Leitsystem
- Lahmgelegt
- Landungskapsel-Angriff

Einheitengröße:

- 1 Landungskapsel

Ausrüstung:

- Sturmbolter

Optionen:

- Ersetze Sturmbolter durch
 - Deathwind-System 20 Punkte
- Wähle einen Peilsender 10 Punkte

Einheitentyp:

- Fahrzeug (Offen)

ZUSAMMENFASSUNG

TRUPPENTYPEN

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	SEITE
Apothecarius	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	
Asmodai	4	4	4	3	4	3	10	3+	2+	
Azrael	6	5	4	4	4	5	4	10	2+	
Belial	6	5	4	4	3	5	3	10	2+	
Deathwing	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	
Deathwing-Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	
Ezekiel	5	4	4	4	2	4	3	10	2+	
Kompaniechampion	5	4	4	4	1	4	2	10	3+	
Kompaniemeister	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	
Ordenspriester	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	
Ravenwing Bike	4	4	4	(4)5	1	4	1	8	3+	
Ravenwing Sergeant	4	4	4	(4)5	1	4	2	9	3+	
Ravenwing Trike	4	4	4	(4)5	2	4	2	9	3+	
Sammael	5	5	4	(4)5	3	5	3	10	3+	
Scout	3	3	4	4	1	4	1	8	4+	
Scoutsergeant	4	4	4	4	1	4	3	10	2+	
Scriptor	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	
Sergeant	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	2+	
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	
Techmarine	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	
Veteran	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	

PSIKRÄFTE DER DARK ANGELS

KETTENBLITZ:

Reichweite	S	DS	Typ
12 Zoll	3	3	Schwer 2W6, Niederhalten

FAHRZEUGE

	Panzerung				
	BF	Front	Seite	Heck	SEITE
Landungskapsel	4	12	12	12	54
Land Raider	4	14	14	14	34
Land Raider Crusader	4	14	14	14	CSM*
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	CSM*
Land Speeder	4	10	10	10	
Land Speeder Storm	3	10	10	10	CSM*
Predator	4	13	12	10	58
Razorback	4	11	11	10	
Rhino	4	11	11	10	
Vindicator	4	13	12	10	58
Whirlwing	4	11	11	10	

	Panzerung								
	KG	BF	S	F	S	H	I	A	SEITE
Cybot	4	4	6	12	12	10	4	2	30
Ehrwürdiger Cybot	5	5	6	12	12	10	4	2	CSM
Ironclad Cybot	4	4	6	13	13	10	4	2	CSM

SCHUSSWAFFEN

	Reichweite	S	DS	Typ
Bolter	24 Zoll	4	5	Schnellfeuer
Boltpistole	12 Zoll	4	5	Pistole
Cyclone-Raketenwerfer*				
(Fragment)	48 Zoll	4	6	Schwer 2, Explosiv
(Spreng)	48 Zoll	8	3	Schwer 2
Deathwing-System	12 Zoll	5	-	Schwer 1, Explosiv, 5 Zoll
Flammensturm	Flammen	6	3	Schwer 1
Flammenwerfer	Flammen	4	5	Sturm 1
Höllengefeuer-Geschoss	36 Zoll	X	-	Schwer 1, Explosiv*, Gift (2+)
Laserkanone	48 Zoll	9	2	Schwer 1
Maschinenkanone	48 Zoll	7	4	Schwer 2
Melter	12 Zoll	8	1	Sturm 1
Multimelter	24 Zoll	8	1	Schwer 1
Plasmakanone	36 Zoll	7	2	Schwer 1, Explosiv
Plasmapistole	12 Zoll	7	2	Pistole, Überhitzen
Plasmawerfer	24 Zoll	7	2	Schnellfeuer
Raketenwerfer				
(Fragment)	48 Zoll	4	6	Schwer 1, Explosiv
(Spreng)	48 Zoll	8	3	Schwer 1
Salvenkanone				
Explosivgeschoss	60 Zoll	6	5	Schwer 4, Explosiv
Streugeschoss	60 Zoll	5	6	Schwer 4, Explosiv Ignoriert Deckung
Tremorgeschoss	60 Zoll	4	-	Schwer 4, Explosiv, Tremor
Scharfschützengewehr	36 Zoll	X	6	Schwer 1, Scharfschütze
Schrotflinte	12 Zoll	4	-	Sturm 2
Schwerer Bolter	36 Zoll	5	4	Schwer 3
Schwerer Flammenwerfer	Flammen	5	4	Sturm 1
Specialmunition				
Drachenfeuer-Mutation	24 Zoll	4	5	Schnellfeuer, Ignoriert Deckung
Höllengefeuer-Geschoss	24 Zoll	X	5	Schnellfeuer, Gift (2+)
Kraken-Penetratorgeschoss	24 Zoll	4	4	Schnellfeuer
Vergelttergeschoss	18 Zoll	4	3	Schnellfeuer, Überhitzen
Sturmbolter	24 Zoll	4	5	Sturm 2
Sturmkanone	24 Zoll	6	4	Schwer 4, Rüstungsbrechend
Typoon-Raketenwerfer*				
(Frag)	48 Zoll	4	6	Schwer 2, Explosive
(Spreng)	48 Zoll	8	3	Schwer 2