

The cover art features a central figure, a Dark Angel, in a dynamic, forward-leaning pose. He is clad in highly detailed, dark-colored armor with green highlights and intricate mechanical details. He holds a large, multi-barreled power weapon in his right hand. The background is a dark, atmospheric scene with a cloudy sky, a large, dark structure resembling a cathedral or fortress, and a skull with wings in the lower right. The overall color palette is dominated by dark greys, blacks, and greens, with some highlights from the weapon and armor.

**WARHAMMER**  
**40,000**

**WARHAMMER**  
LEGENDS  
**DARK ANGELS**

# WARHAMMER LEGENDS

Im Laufe der Jahre haben viele Fans von Warhammer 40.000 große Sammlungen von Miniaturen für ihre Warhammer-40.000-Spiele zusammengetragen. Heute sind einige dieser klassischen Modelle nicht mehr erhältlich und aktuelle Veröffentlichungen führen ihre Regeln nicht mehr auf. Damit du weiterhin deine Miniaturen auf das Schlachtfeld führen kannst, werden ihre Regeln hier als Warhammer Legends präsentiert.

Auf den folgenden Seiten findest du Datenblätter und zusätzliche Ausrüstungsoptionen. In Verbindung mit dem Codex: Dark Angels ermöglichen diese dir, bestimmte legendäre Modelle in deinen Spielen einzusetzen. Die auf den Datenblättern in diesem Dokument beschriebenen Einheiten können statt dem Orden der Dark Angels auch einem Nachfolgeorden entstammen, gemäß den Richtlinien im Codex: Dark Angels.

Die hier präsentierten Regeln können in jeder Art von Spiel verwendet werden – frei, erzählerisch oder ausgewogen – und es sind vollständige Punktkosten vorhanden, um eure Streitmächte ausgewogen zu gestalten.

Warhammer Legends wird nicht Teil unserer laufenden Ausgewogenheitsüberprüfungen für das allgemeine Warhammer 40.000 sein – und wir empfehlen Legends-Einheiten nicht für wettbewerbsorientierte Veranstaltungen. Das bedeutet, dass Eventorganisatoren und Teilnehmer leicht garantieren können, dass alles, womit sie spielen, für alle gleichermaßen verfügbar ist und dem gleichen strengen Spieltestprozess unterzogen wurde.

Natürlich können die Organisatoren auch festlegen, dass Legends-Regeln eingeschlossen sind, wenn sie das möchten, wodurch das vollständige klassische Sortiment bei ihrem Event eingesetzt werden kann.

## AUSRÜSTUNGLISTEN DER DARK ANGELS

Manche der Einheiten auf den folgenden Seiten beziehen sich auf eine oder mehrere der folgenden Ausrüstungslisten (beispielsweise Kombi Waffen). Wo dies der Fall ist, darf die Einheit beliebige Gegenstände von den entsprechenden folgenden Listen wählen.

### PISTOLEN

- Boltpistole
- Gravpistole
- Plasmapistole

### NAHKAMPFWAFFEN

- Energieaxt
- Energiefaust
- Energiehammer
- Energieklaue
- Energielanze
- Energieschwert
- Energiestreitkolben
- Kettenschwert

### KOMBIWAFFEN

- Kombi-Flammenwerfer
- Kombi-Gravstrahler
- Kombi-Melter
- Kombi-Plasmawerfer
- Sturmbolter



# DATENBLÄTTER

  <b>RHINO PRIMARIS</b>										<b>SCHADEN</b> Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:			
NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	ÜBRIGE LP	B	BF	A
Rhino Primaris	*	6+	*	6	7	10	*	8	3+	6-10+	12"	3+	3
Ein Rhino Primaris ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Zwillingssplasmawerfer. Es hat eine Orbitale Voxanlage.										3-5	6"	4+	W3
										1-2	3"	5+	1
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN							
Suchkopfrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	Der Träger kann mit jeder Suchkopfrakete, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.							
Zwillingssplasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.												
- Standard	24"	Schnellfeuer 2	7	-3	1	-							
- Überladung	24"	Schnellfeuer 2	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.							
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.												
FÄHIGKEITEN	<b>Die keine Furcht kennen</b> (siehe Codex: Dark Angels)  <b>Orbitale Voxanlage:</b> In deiner Fernkampfphase darf ein einzelnes Modell deiner Armee, das eine Orbitale Voxanlage hat, die in dieser Schlacht noch nicht eingesetzt wurde, diese einsetzen, um ein orbitales Bombardement anzufordern. Wenn es dies tut, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld und wirf für jede Einheit innerhalb von W6 Zoll um den Punkt einen W6; ziehe 1 ab, falls du für eine <b>CHARAKTERMODELL</b> -Einheit würfelst. Bei 4+ erleidet die Einheit, für die gewürfelt wird, W3 tödliche Verwundungen.  <b>Nebelwerfer:</b> Einmal pro Schlacht kann dieses Modell seine Nebelwerfer einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen dieses Modell abgehandelt wird.  <b>Explosion:</b> Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor Modelle aussteigen und bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.						<b>Autoreparatur:</b> Wenn dieses Modell Lebenspunkte verloren hat, kannst du zu Beginn deines Zuges einen W6 werfen; bei einer 6 erhält dieses Modell 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.  <b>Servoschädel-Verteiler:</b> Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase einen der folgenden Effekte:  <i>Zielerfassungsdatenschädel:</i> Wähle eine befreundete <b>DARK-ANGELS</b> -Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell. Addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Trefferwurf, wenn Attacken von Modellen der gewählten Einheit abgehandelt werden.  <i>Reparaturschädel:</i> Wähle ein befreundetes <b>DARK-ANGELS-FAHRZEUG</b> -Modell innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit. Das Modell erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.  <i>Voxschädel:</i> Ziehe bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase 1 vom Ergebnis ab, wenn ein Moraltest für eine befreundete <b>DARK-ANGELS</b> -Einheit innerhalb von 12 Zoll abgelegt wird.						
TRANSPORTER	Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 6 <b>DARK-ANGELS-INFANTERIE</b> -Modellen. Es kann keine <b>SPRUNGMODUL</b> -, <b>TERMINATOR</b> -, <b>PRIMARIS</b> - oder <b>CENTURION</b> -Modelle transportieren.												
FRAKTION	<b>IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS</b>												
SCHLÜSSELWÖRTER	<b>FAHRZEUG, TRANSPORTER, RHINO PRIMARIS</b>												





# LAND RAIDER EXCELSIOR

## SCHADEN

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Land Raider Excelsior	*	6+	*	8	8	16	*	9	2+

ÜBRIGE LP	B	BF	A
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	W6
1-4	3"	5+	1

Ein Land Raider Excelsior ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Gravkanone und Gravverstärker; 2 Zwillinglaserkanonen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Es kann nur ein Plasmawerferprofil gewählt werden.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Für jeden Trefferwurf von 1 für Attacken mit dieser Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Gravkanone und Gravverstärker	24"	Schwer 4	5	-3	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit mit einem Rüstungswurfwert von 3+ oder besser abhandelst, hat diese Waffe bei dieser Attacke einen Schadenswert von W3.
Multimeter	24"	Schwer 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Suchkopfrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	Der Träger kann mit jeder Suchkopfrakete, mit der er ausgerüstet ist, nur einmal pro Schlacht schießen.
Zwillinglaserkanone	48"	Schwer 2	9	-3	W6	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Suchkopfrakete ausgerüstet sein.</li> <li>• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Sturmbolter ausgerüstet sein.</li> <li>• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Multimeter ausgerüstet sein.</li> <li>• Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Excelsior-Kombi-Plasmawerfer ausgerüstet sein.</li> </ul>

FÄHIGKEITEN	
<p><b>Die keine Furcht kennen</b> (siehe Codex: Dark Angels)</p> <p><b>Aquila-Aegisfeld:</b> Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.</p> <p><b>Data-Auguren:</b> Wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe dieses Modells abgehandelt wird, während es sich innerhalb von 24 Zoll um mindestens ein befreundetes <b>DARK-ANGELS-RHINO-PRIMARIS</b>-Modell befindet, addiere 1 zum Trefferwurf.</p> <p><b>Nebelwerfer:</b> Einmal pro Schlacht kann dieses Modell seine Nebelwerfer einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen dieses Modell abgehandelt wird.</p>	<p><b>Riten der Schlacht:</b> Wiederhole Trefferwürfe von 1 für Attacken von Modellen in befreundeten Einheiten der <b>DARK ANGELS</b> solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.</p> <p><b>Macht des Maschinengeistes:</b> Dieses Modell erleidet keinen Abzug auf Trefferwürfe für das Bewegen und Abfeuern von Schweren Waffen.</p> <p><b>Explosion:</b> Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst und bevor Passagiere aussteigen. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.</p>

TRANSPORTER
Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 10 <b>DARK-ANGELS-INFANTERIE</b> -Modellen. Jedes <b>SPRUNGMODUL</b> - oder <b>TERMINATOR</b> -Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein, und jedes <b>CENTURION</b> -Modell nimmt den Platz von 3 anderen Modellen ein. Es kann keine <b>PRIMARIS</b> -Modelle transportieren.

FRAKTION
<b>IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS</b>

SCHLÜSSELWÖRTER
<b>FAHRZEUG, LAND RAIDER, TRANSPORTER, LAND RAIDER EXCELSIOR</b>



3  
MACHT

# IMPERIAL SPACE MARINE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Imperial Space Marine	6"	3+	3+	4	4	4	3	8	3+
Ein Imperial Space Marine ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Desintegrations-Kombibolter; Desintegrationspistole; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Nur ein einzelnes IMPERIAL-SPACE-MARINE-Modell darf in deiner Armee enthalten sein.									
WAFFE	REIHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Desintegrations-Kombibolter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacks mit dieser Waffe ab.								
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
- Desintegrationsstrahler	18"	Schnellfeuer 1	5	-3	W6	-			
Desintegrationspistole	9"	Pistole 1	5	-3	W6	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
<b>FÄHIGKEITEN</b>	Die keine Furcht kennen (siehe Codex: Dark Angels)								
<b>FRAKTION</b>	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS								
<b>SCHLÜSSELWÖRTER</b>	INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, IMPERIAL SPACE MARINE								



5  
MACHT

## CHAPLAIN

## AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW	
Chaplain auf Bike	14"	2+	3+	4	5	5	3	9	3+	
Ein Chaplain auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Crozius Arcanum; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.										
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN				
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-				
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-				
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-				
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	-				
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.				
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-				
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-				
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	• Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Energiefaust; 1 Waffe von der Liste <i>Kombiwaffen</i> ; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i> .									
FÄHIGKEITEN	<p><b>Ausweichmanöver, Die keine Furcht kennen</b> (siehe Codex: Dark Angels)</p> <p><b>Litaneien des Hasses:</b> Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von Modellen in befreundeten Einheiten der <b>DARK ANGELS</b> wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.</p> <p><b>Rosarius:</b> Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.</p>				<p><b>Turboboost:</b> Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p> <p><b>Spirituelle Führung:</b> Befreundete Einheiten der <b>DARK ANGELS</b> können den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.</p>					
FRAKTION	<b>IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS</b>									
SCHLÜSSELWÖRTER	<b>BIKER, CHARAKTERMODELL, CHAPLAIN</b>									



# LIBRARIAN

## AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Librarian auf Bike	14"	3+	3+	4	5	5	3	9	3+
Ein Librarian auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Psistab; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Psiaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	W3	-			
Psischwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	-			
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	-			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
<b>AUSRÜSTUNGSOPTIONEN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombi-waffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>.</li><li>• Dieses Modell kann statt mit 1 Psistab mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Psiaxt; 1 Psischwert.</li></ul>								
<b>FÄHIGKEITEN</b>	<p><b>Ausweichmanöver, Innerer Zirkel</b> (siehe Codex: Dark Angels)      <b>Turboboost:</b> Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p> <p><b>Psimatrix:</b> Wenn für dieses Modell ein Psibanntest abgelegt wird, um eine von einem feindlichen Modell innerhalb von 12 Zoll manifestierte Psikraft zu bannen, addiere 1 auf den Wurf.</p>								
<b>PSIONIKER</b>	Dieses Modell kann in deiner Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in der gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft <i>Schmetterschlag</i> und zwei Psikräfte der Disziplin <i>Interromantie</i> (siehe Codex: Dark Angels).								
<b>FRAKTION</b>	<b>IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING</b>								
<b>SCHLÜSSELWÖRTER</b>	<b>BIKER, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, LIBRARIAN</b>								



# TECHMARINE

## AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Techmarine auf Bike	14"	3+	2+	4	5	5	3	8	2+
Ein Techmarine auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingbolter; Energieaxt; Servoarm; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.			
Konversionsstrahler	42"	Schwer W3	6	0	1	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abgehandelt wird, die sich nicht innerhalb ihrer halben Reichweite befindet, ist für diese Attacke der Stärkewert dieser Waffe 8, der DS -1 und der SW 2.			
Plasmaschneider	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.								
- Standard	12"	Sturm 1	7	-3	1	-			
- Überladung	12"	Sturm 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.			
Zwillingbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	1	-			
Servoarm	Nahkampf	Nahkampf	x2	-2	3	Wenn der Träger kämpft, kann er mit jedem Servoarm nicht mehr als 1 Attacke ausführen. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombi-waffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>.</li> <li>• Dieses Modell kann statt mit 1 Energieaxt mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Waffe von der Liste <i>Nahkampfwaffen</i>.</li> <li>• Wenn dieses Modell nicht mit einem Servoharnisch ausgerüstet ist, kann es mit 1 Konversionsstrahler anstatt mit 1 Servoarm ausgerüstet sein.</li> <li>• Wenn dieses Modell nicht mit einem Konversionsstrahler ausgerüstet ist, kann es zusätzlich mit einem Servoharnisch ausgerüstet sein (<b>Macht +1</b>). Ein Servoharnisch besteht aus: 1 Flammenwerfer; 1 Plasmaschneider; 1 Servoarm.</li> </ul>								
FÄHIGKEITEN	<p><b>Ausweichmanöver, Die keine Furcht kennen</b> (siehe Codex: Dark Angels)</p> <p><b>Turboboost:</b> Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p> <p><b>Segen des Ommissiah:</b> Am Ende deiner Bewegungsphase kann dieses Modell ein einzelnes befreundetes <b>DARK-ANGELS-FAHRZEUG</b>-Modell innerhalb von 1 Zoll reparieren. Das reparierte Modell erhält bis zu W3 verlorene Lebenspunkte zurück. Jedes Modell kann nur einmal pro Zug repariert werden.</p>								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, TECHMARINE								

4  
MACHT

## INTERROGATOR-CHAPLAIN

AUF BIKE

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Interrogator-Chaplain auf Bike	14"	2+	3+	4	5	6	3	9	3+
Ein Interrogator-Chaplain auf Bike ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Boltpistole; Zwillingsbolter; Crozius Arcanum; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-			
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-			
Zwillingsbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
Crozius Arcanum	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	2	-			
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.			
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-			
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dieses Modell kann statt mit 1 Boltpistole mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Bolter; 1 Waffe von der Liste <i>Kombi-waffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Nahkampfwaffen</i>; 1 Waffe von der Liste <i>Pistolen</i>.</li> <li>Dieses Modell kann zusätzlich mit 1 Energiefaust ausgerüstet sein.</li> </ul>								
FÄHIGKEITEN	<p><b>Ausweichmanöver, Innerer Zirkel</b> (siehe Codex: Dark Angels)</p> <p><b>Rosarius:</b> Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.</p> <p><b>Litaneien des Hasses:</b> Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen von Modellen in befreundeten Einheiten der <b>DARK ANGELS</b> wiederholen, solange sich ihre Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet.</p> <p><b>Aura des Schreckens:</b> Ziehe 1 vom Moralwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit befinden.</p> <p><b>Spirituelle Führung:</b> Befreundete Einheiten der <b>DARK ANGELS</b> können den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.</p> <p><b>Turboboost:</b> Wenn dieses Modell vorrückt, addierst du bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.</p>								
FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, DARK ANGELS, DEATHWING								
SCHLÜSSELWÖRTER	BIKER, CHARAKTERMODELL, CHAPLAIN, INTERROGATOR-CHAPLAIN								

# AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

Die unten aufgeführten Datenblätter im Codex: Dark Angels werden wie folgt aktualisiert:

## BELIAL

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmbolter und 1 Schwert der Stille mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Energieklauen; 1 Energiehammer und 1 Sturmschild.

## DREADNOUGHT

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmkanone mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingbolter; 1 Schwerer Zwillingflammenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Dieses Modell kann statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter mit 1 Zwillingsmaschinenkanone ausgerüstet sein.

## INTERROGATOR-CHAPLAIN IN TERMINATORRÜSTUNG

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmbolter mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Energieklaue; 1 Energiefaust; 1 Energiehammer; 1 Sturmschild.

## LIBRARIAN IN TERMINATORRÜSTUNG

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann einen Sturmschild haben, anstatt mit 1 Sturmbolter ausgerüstet zu sein.

## TECHMARINE

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Wenn dieses Modell nicht mit einem Plasmaschneider ausgerüstet ist, kann es statt mit 1 Servoarm mit 1 Konversionsstrahler ausgerüstet sein. Ein mit einem Konversionsstrahler ausgerüstetes Modell kann nicht mit einem Plasmaschneider ausgerüstet sein.

## VENERABLE DREADNOUGHT

Dieses Datenblatt erhält die folgenden Ausrüstungsoptionen:

- Dieses Modell kann statt mit 1 Sturmkanone mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Schwerer Zwillingbolter; 1 Schwerer Zwillingflammenwerfer; 1 Zwillingsmaschinenkanone.
- Dieses Modell kann statt mit 1 Dreadnought-Nahkampfwaffe und 1 Sturmbolter mit 1 Zwillingsmaschinenkanone ausgerüstet sein.



# RÜSTKAMMER DES FELSENS

FERNKAMPFWAFFEN						
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Desintegrations-Kombibolter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Desintegrationsstrahler	18"	Schnellfeuer 1	5	-3	W6	-
Desintegrationspistole	9"	Pistole 1	5	-3	W6	-
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Es kann nur ein Plasmawerferprofil gewählt werden.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Für jeden Trefferwurf von 1 für Attacken mit dieser Waffe erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Konversionsstrahler	42"	Schwer W3	6	0	1	Wenn eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abgehandelt wird, die sich nicht innerhalb ihrer halben Reichweite befindet, ist für diese Attacke der Stärkewert dieser Waffe 8, der DS -1 und der SW 2.
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	8"	Schwer 2W6	5	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Zwillingsmaschinenkanone	48"	Schwer 4	7	-1	2	-
Zwillingsplasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 2	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 2	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für Attacken mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

NAHKAMPFWAFFEN						
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energieranze	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-

# PUNKTWERTE

HQ		
EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Chaplain auf Bike	1	95
Land Raider Excelsior	1	200
Librarian auf Bike	1	119
Rhino Primaris	1	52
Techmarine auf Bike	1	70

ELITE		
EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (ohne Ausrüstung)
Imperial Space Marine	1	60

FERNKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Desintegrations-Kombibolter	0
Desintegrationspistole	0
Excelsior-Kombi-Plasmawerfer	11
Konversionsstrahler	20
Schwerer Zwillingsflammenwerfer	28
Zwillingsmaschinenkanone	20

NAHKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Energieranze	4