

RAVENWING DARK TALON

Der Ravenwing Dark Talon macht Jagd auf die Feinde des Ordens der Dark Angels. Sind sie aufgespürt, so fängt er sie mit seiner Stasisbombe in einer Zeitblase ein oder schleudert sie durch seine Risskanone ins Nichts.

MAXIMALSCHUB

5

BESCHLEUNIGEN/ABBREMSEN

2+/4+

ZÄHIGKEIT

4

STRUKTUR

5

SCHADENSKONTROLLE

3+

WAFFEN

Zwei Hurricane-Bolter, Risskanone. Der Ravenwing Dark Talon trägt außerdem eine einzelne Stasisbombe, die er gegen Bodenziele einsetzen kann.

Waffe	Winkel	Reichweite	Trefferwürfe	Schaden	Bodenangriff
Zwei Hurricane-Bolter	Starr	10 Zoll	4+ 4+ 4+	1	0
Risskanone	Starr	8 Zoll	5+	W6	+2

SONDERREGELN

Stasisbombe: Einmal pro Spiel kann ein Ravenwing Dark Talon seine Stasisbombe gegen ein Bodenziel einsetzen, anstatt einen Bodenangriff durchzuführen. Markiere das Ziel mit einem Kritischer-Schaden-Würfel, den du so drehst, dass die Zahl 2 oben liegt. Am Ende jedes Spielzuges drehst du den Würfel so, dass er die nächstniedrigere Zahl zeigt. Wenn der Wert auf 0 reduziert würde, entfernst du den Würfel. Bis der Würfel entfernt wurde, kann das Bodenziel keine Luftabwehr einsetzen und wird durch einen Luftlandeangriff bei jedem Wurf Ergebnis außer 1 erobert.

Tiefflugangriff: Wenn ein Ravenwing Dark Talon einen Bodenangriff durchführt, nachdem er das Manöver Kurs beibehalten durchgeführt hat, haben seine Hurricane-Bolter einen Bodenangriff-Wert von +1. Wenn der Ravenwing Dark Talon in einem Impuls zwei Manöver durchführt, erhält er den Bonus durch den *Tiefflugangriff* nur dann, wenn beide Manöver Kurs beibehalten sind.

MANÖVER

Manöver	Schubeinstellung & Gefahrenwurf				Ausführung
	2	3	4	5	
Kurs beibehalten	Gefahrlos				Bewegung - Bewegung
Nachbrenner	1+	1+	1+	1+	Bewegung - Bewegung - Bewegung
Steilkurve	1+	1+	1+	1+	Bewegung - Bewegung - Wende
Wende	1+	1+	1+	2+	Bewegung - Wende - Bewegung
Schnelle Wende	1+	1+	2+	3+	Wende - Bewegung - Bewegung
Abrisswende	1+	2+	3+	4+	Bewegung - Wende - Wende - Bewegung