



Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER 40,000

- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUDI ASSEMBLARE

CHAOS LORD IN TERMINATOR ARMOUR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 3



SORCERER IN TERMINATOR ARMOUR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

4 - 6



CITADEL®

© Copyright 2019, Games Workshop Ltd. All rights reserved.





• **READ THIS FIRST** • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
 • **LÈS DIES ZUERST** • LEGGI PRIMA QUESTO

- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

• **EXPLANATION OF SYMBOLS** • **EXPLICATION DES SYMBOLES** • **EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS**
 • **ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE** • **LEGENDA DEI SIMBOLI**



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti

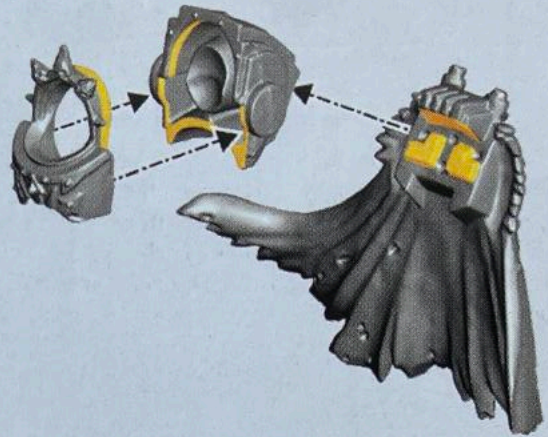


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

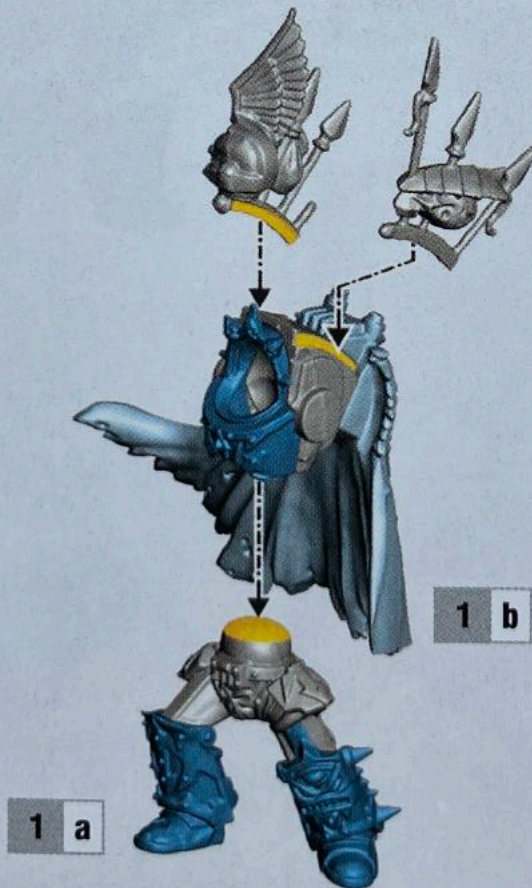
1 a



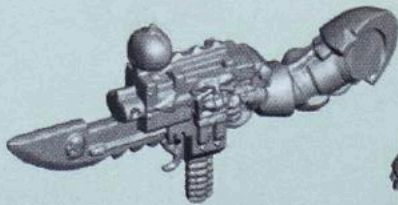
1 b



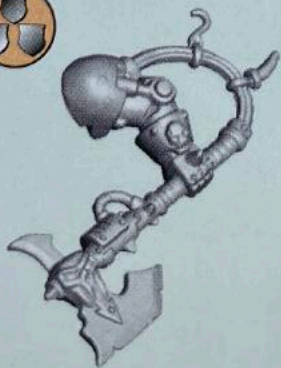
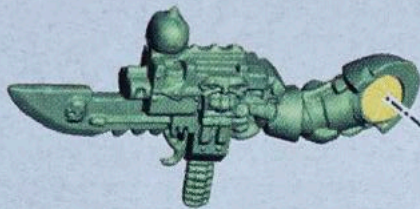
1 c



2



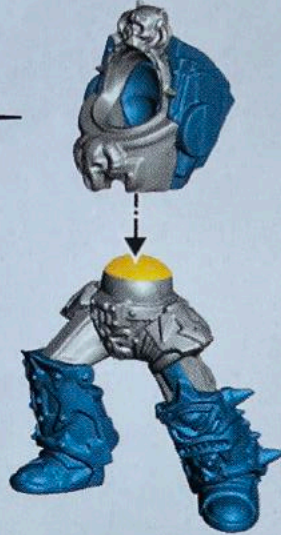
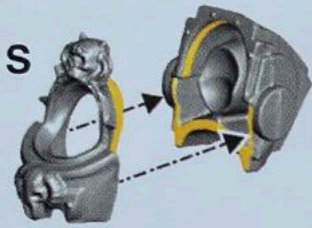
1



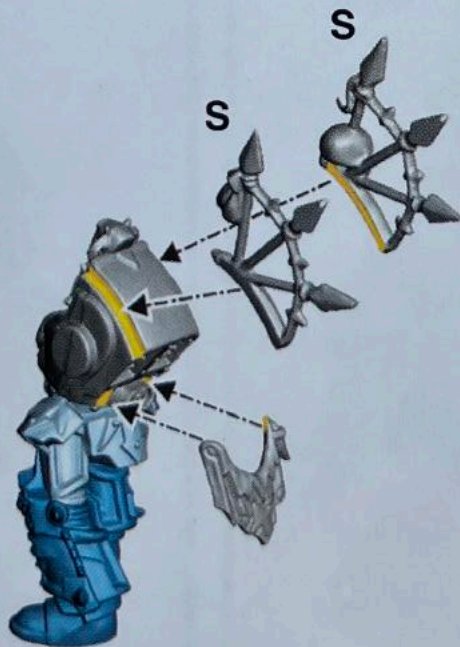
3



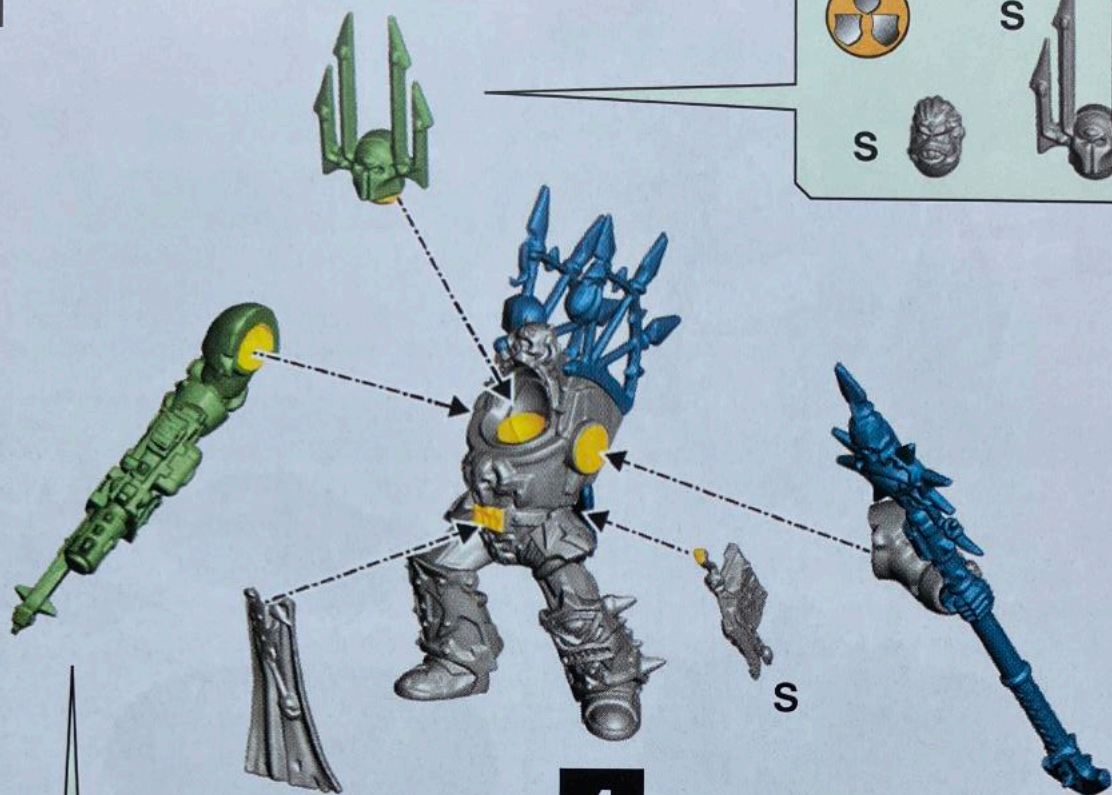
4 a



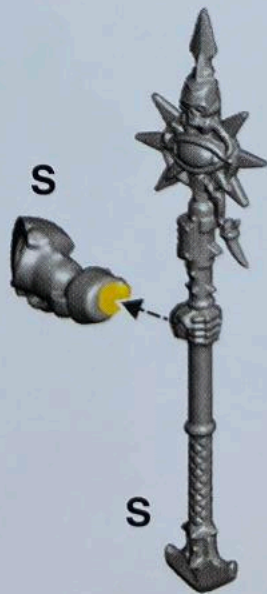
4 b



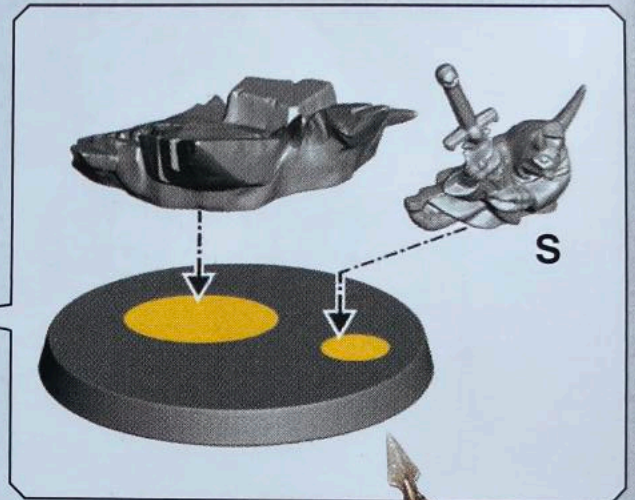
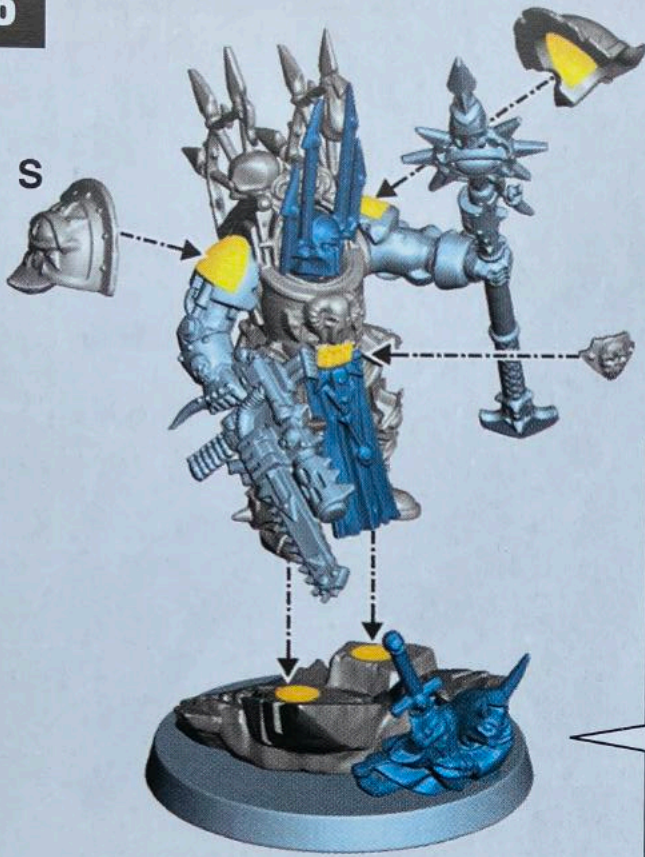
5



4



6



CHAOS LORD IN TERMINATOR ARMOUR



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Chaos Lord in Terminator Armour	5"	2+	2+	4	4	6	4	9	2+

A Chaos Lord in Terminator Armour is a single model armed with a power sword and combi-bolter.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-

WARGEAR OPTIONS

- This model may replace its combi-bolter with one item from the *Combi-weapons* or *Terminator Melee Weapons* lists.
- This model may replace its power sword with one item from the *Terminator Melee Weapons* list.

ABILITIES

Death to the False Emperor

Lord of Chaos: You can re-roll hit rolls of 1 made for friendly <LEGION> units within 6" of this model.

Sigil of Corruption: This model has a 4+ invulnerable save.

Teleport Strike: During deployment, you can set up a Chaos Lord in Terminator armour in a teleportarium chamber instead of placing him on the battlefield. At the end of any of your Movement phases he can use a teleport strike to arrive on the battlefield – set him up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

FACTION KEYWORDS

CHAOS, <MARK OF CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, TERMINATOR, CHAOS LORD

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the codex relevant to your army.

SORCERER
IN TERMINATOR ARMOUR



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Sorcerer in Terminator Armour	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

A Sorcerer in Terminator Armour is a single model armed with a force stave and combi-bolter.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Force sword	Melee	Melee	User	-3	D3	-
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Force axe	Melee	Melee	+1	-2	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- This model may replace its combi-bolter with one item from the *Combi-weapons* or *Terminator Melee Weapons* lists.
- This model may replace its force stave with a force axe or force sword.

ABILITIES

Death to the False Emperor

Terminator Armour: This model has a 5+ invulnerable save.

Teleport Strike: During deployment, you can set up a Sorcerer in Terminator armour in a teleportarium chamber instead of placing him on the battlefield. At the end of any of your Movement phases he can use a teleport strike to arrive on the battlefield – set him up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

PSYKER

This model can attempt to manifest two psychic powers in each friendly Psychic phase, and attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. It knows the *Smite* psychic power and two psychic powers from the Dark Hereticus discipline.

FACTION KEYWORDS

CHAOS, <MARK OF CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, TERMINATOR, PSYKER, SORCERER

ENGLISH

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the codex relevant to your army.

COMBI-WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Combi-melta	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hits rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.

TERMINATOR MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Chainfist	Melee	Melee	x2	-4	2	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
Lightning claw	Melee	Melee	User	-2	1	You can re-roll failed wound rolls for this weapon. If a model is armed with two lightning claws, each time it fights it can make 1 additional attack with them.
Power axe	Melee	Melee	+1	-2	1	-
Power fist	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.

CHAOS LORD

EN ARMURE TERMINATOR



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Chaos Lord en Armure Terminator	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Un Chaos Lord en armure Terminator est une figurine individuelle équipée d'une épée énergétique et d'un combi-bolter.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-

- OPTIONS D'ÉQUIPEMENT**
- Cette figurine peut remplacer son combi-bolter par un objet de la liste *Armes Combinées* ou *Armes de Mêlée de Terminator*.
 - Cette figurine peut remplacer son épée énergétique par un objet de la liste *Armes de Mêlée de Terminator*.

APTITUDES

Mort au Faux Empereur

Seigneur du Chaos: Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 des unités amies <Légion> à 6" ou moins de cette figurine.

Symbole de Corruption: Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 4+.

Frappe par Téléportation: Lorsque vous placez cette figurine au cours du déploiement, elle peut être placée dans une chambre de teleportarium au lieu du champ de bataille. Dans ce cas, elle peut arriver sur le champ de bataille par téléportation à la fin de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement: placez-la n'importe où, mais à plus de 9" de toute figurine ennemie.

MOTS-CLÉS DE FACTION CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

MOTS-CLÉS PERSONNAGE, INFANTERIE, TERMINATOR, CHAOS LORD

SORCERER

EN ARMURE TERMINATOR



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Sorcerer en Armure Terminator	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

Figurine individuelle équipée d'un sceptre de force et d'un combi-bolter.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Épée de force	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	-
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+2	-1	D3	-
Hache de force	Mêlée	Mêlée	+1	-2	D3	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son combi-bolter par un objet de la liste *Armes Combinées* ou *Armes de Mêlée de Terminator*.
- Cette figurine peut remplacer son sceptre de force par une hache de force ou une épée de force.

APTITUDES

Mort au Faux Empereur

Armure Terminator: Cette figurine a une svg. invulnérable de 5+.

Frappe par Téléportation: Lorsque vous placez cette figurine au cours du déploiement, elle peut être placée dans une chambre de teleportarium au lieu du champ de bataille. Dans ce cas, elle peut arriver sur le champ de bataille par téléportation à la fin de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement: placez-la n'importe où, mais à plus de 9" de toute figurine ennemie.

PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester deux pouvoirs psychiques lors de chaque phase Psychique amie, et d'abjurer un pouvoir psychique lors de chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir *Châtiment* et deux pouvoirs de la discipline psychique Dark Hereticus.

MOTS-CLÉS DE FACTION

CHAOS, <MARQUE DU CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LÉGION>

MOTS-CLÉS

PERSONNAGE, INFANTERIE, TERMINATOR, PSYKER, SORCERER

ARMES COMBINÉES

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-fuseur						Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 à tous les jets de touche effectués pour cette arme.
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Si la cible est à demi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés pour ses dégâts et défaussez le résultat le plus bas.

ARMES DE MÊLÉE DE TERMINATOR

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Poing tronçonneur	Mêlée	Mêlée	x2	-4	2	Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Griffe Lightning	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Vous pouvez relancer les jets de blessure ratés pour cette arme. Une figurine armée de deux griffes Lightning peut effectuer une attaque supplémentaire avec chaque fois qu'elle combat.
Hache énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-2	1	-
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3	Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.

CHAOS LORD

EN ARMADURA DE TERMINATOR



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Chaos Lord en armadura de Terminator	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Un Chaos Lord en armadura de Terminator es una sola miniatura armada con una espada de energía y un combi-bólter.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el combi-bólter por un objeto de la lista de *Combi-armas* o *Armas de combate para Terminators*.
- Esta miniatura puede cambiar la espada de energía por un objeto de la lista de *Armas de combate para Terminators*.

HABILIDADES

Muerte al falso Emperador

Ataque teleportado. Durante el despliegue esta miniatura puede quedarse en la cámara del teleportarium en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede aparecer en el campo de batalla al final de cualquiera de tus fase de movimiento; desplégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Sello de corrupción. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 4+.

Señor del Chaos. Puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de las unidades <LEGIÓN> amigas a 6" o menos de esta miniatura.

CLAVES DE FACCIÓN

CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, TERMINATOR, CHAOS LORD

SORCERER

EN ARMADURA DE TERMINATOR



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Sorcerer en armadura de Terminator	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

Un Sorcerer en armadura de Terminator es una sola miniatura armada con un bastón de fuerza y un combi-bólter.

ARMA	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Espada de fuerza	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	-
Bastón de fuerza	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Hacha de fuerza	Com.	Combate	+1	-2	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el combi-bólter por un objeto de la lista de *Combi-armas* o *Armas de combate para Terminators*.
- Esta miniatura puede cambiar el bastón de fuerza por un hacha de fuerza o una espada de fuerza.

HABILIDADES

Muerte al falso Emperador

Armadura de Terminator. Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

Ataque teleportado. Durante el despliegue esta miniatura puede quedarse en la cámara del teleportarium en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede aparecer en el campo de batalla al final de cualquiera de tus fase de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

PSÍQUICO

Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga e intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes de la disciplina Hereticus Tenebrae.

CLAVES DE FACCIÓN

CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, TERMINATOR, PSÍQUICO, SORCERER

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el códex relativo a tu ejército.

ARMAS COMBI

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Combi-fusión	Al atacar con esta arma, elige uno o ambos de los siguientes perfiles. Si escoges ambos, resta 1 a todas las tiradas par a impactar realizadas con esta arma.					
- Bólder	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a mitad de alcance o menos de esta arma, tira dos dados al infligir daño con ell ay descarta el resultado menor.

ARMAS DE COMBATE DE TERMINATOR

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Puño sierra	Com.	Combate	x2	-4	2	Al atacar con esta arma debes restar 1 a las tiradas para impactar.
Cuchilla relámpago	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esta arma. Si una miniatura está armada con dos cuchillas relámpago, cada vez que combate puede hacer 1 ataque adicional con ellas.
Hacha de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Puño de combate	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma debes restar 1 a las tiradas para impactar.

CHAOS LORD

IN TERMINATORRÜSTUNG



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Chaos Lord in Terminatorrüstung	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Ein Chaos Lord in Terminatorrüstung ist ein einzelnes Modell, das mit einem Energieschwert und einem Kombibolter bewaffnet ist.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Kombibolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-

- AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**
- Dieses Modell darf seinen Kombibolter durch einen Gegenstand von den Listen der *Kombiwaffen* oder *Terminator-Nahkampfwaffen* ersetzen.
 - Dieses Modell darf sein Energieschwert durch einen Gegenstand von der Liste der *Terminator-Nahkampfwaffen* ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Tod dem falschen Imperator

Herr des Chaos: Du darfst Trefferwürfe von 1 für befreundete <LEGION>-Einheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wiederholen.

Siegel der Verderbnis: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 4+.

Teleport-Angriff: Bei der Aufstellung kannst du einen Chaos Lord in Terminatorrüstung in einer Teleportarium-Kammer aufstellen statt auf dem Schlachtfeld. Am Ende einer deiner Bewegungsphasen kann er mit einem Teleport-Angriff das Schlachtfeld betreten; stelle ihn beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

FRAKTION

CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, TERMINATOR, CHAOS LORD

SORCERER

IN TERMINORRÜSTUNG



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Sorcerer in Terminatorrüstung	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

Ein Sorcerer in Terminatorrüstung ist ein einzelnes Modell, das mit einem Psistab und einem Kombibolter bewaffnet ist.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Kombibolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Psiaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	W3	-
Psischwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	-
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	-

- AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**
- Dieses Modell darf seinen Kombibolter durch einen Gegenstand von den Listen der *Kombiwaffen* oder *Terminator-Nahkampfaffen* ersetzen
 - Dieses Modell darf seinen Psistab durch eine Psiaxt oder ein Psischwert ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Tod dem falschen Imperator

Terminatorrüstung: Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

Teleport-Angriff: Bei der Aufstellung kannst du einen Sorcerer in Terminatorrüstung in einer Teleportarium-Kammer aufstellen statt auf dem Schlachtfeld. Am Ende einer deiner Bewegungsphasen kann er mit einem Teleport-Angriff das Schlachtfeld betreten; stelle ihn beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

PSIONIKER

Dieses Modell darf in jeder befreundeten Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren und in jeder gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte der Disziplin der Dunklen Häresie.

FRAKTION

CHAOS, <MAL DES CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGION>

SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, TERMINATOR, PSIONIKER, SORCERER

DEUTSCH

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex für deine Armee.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Kombi-Melter	Wähle eines oder beide der Profile unten, wenn du mit dieser Waffe attackierst. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von allen Trefferwürfen für diese Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite dieser Waffe befindet, wirf zwei Würfel, wenn du damit Schaden verursachst, und lege das niedrigere Ergebnis ab.
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energieaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-2	1	-
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, musst du 1 von den Trefferwürfen abziehen.
Energieklaue	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	1	Du kannst misslungene Verwundungswürfe für diese Waffe wiederholen. Wenn ein Modell mit zwei Energieklauen bewaffnet ist, kann es jedes Mal, wenn es kämpft, 1 zusätzliche Attacke mit ihnen durchführen.
Kettenfaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-4	2	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, musst du 1 von den Trefferwürfen abziehen.

CHAOS LORD

IN ARMATURA TERMINATOR



NOME	M	AG	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Chaos Lord in armatura Terminator	6"	2+	2+	4	4	6	5	9	2+

Un Chaos Lord in armatura Terminator è un singolo modello armato con spada potenziata e combirequiem.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Combierequiem	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Sostituire il combirequiem con un oggetto delle liste *Combiarmi o Armi da mischia dei Terminators*.
- Sostituire la spada potenziata con un oggetto della lista *Armi da mischia dei Terminators*.

ABILITÀ

Morte al Falso Imperatore

Condottiero del Chaos: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 delle unità di <LEGIONE> amiche entro 6" da questo modello.

Sigillo di Corruzione: questo modello ha un tiro invulnerabilità di 4+.

Assalto Teletrasportato: durante lo schieramento puoi collocare un Chaos Lord in armatura Terminator in una camera teleportarium invece che sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento può usare un Assalto Teletrasportato per arrivare sul campo di battaglia: schieralo ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

KEYWORDS

PERSONAGGIO, FANTERIA, TERMINATOR, CHAOS LORD

SORCERER IN ARMATURA TERMINATOR



NOME	M	AC	AB	Fd	R	FE	A	D	S
Sorcerer in armatura Terminator	5"	3+	3+	4	4	5	3	9	2+

Un Sorcerer in armatura Terminator è un singolo modello armato con bastone psichico e combirequiem.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Combirequiem	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Spada psichica	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	-
Bastone psichico	Mischia	Mischia	+2	-1	D3	-
Ascia psichica	Mischia	Mischia	+1	-2	D3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Sostituire il combirequiem con un oggetto delle liste *Combiarmi* o *Armi da mischia dei Terminators*.
- Sostituire il bastone psichico con un'ascia psichica o una spada psichica.

ABILITÀ

Morte al Falso Imperatore

Armatura Terminator: questo modello ha un tiro invulnerabilità di 5+.

Assalto Teletrasportato: durante lo schieramento, puoi collocare il Sorcerer in armatura Terminator in una camera teleportarium invece che sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento può usare un Assalto Teletrasportato per arrivare sul campo di battaglia: schieralo ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

PSIONICO

Questo modello può provare a manifestare due poteri psionici in ogni fase Psionica amica e tentare di bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina Hereticus Oscuro.

KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

KEYWORDS

PERSONAGGIO, FANTERIA, TERMINATOR, PSIONICO, SORCERER

COMBIARMI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Combitermico	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso o entrambi. Se li scegli entrambi sottrai 1 da tutti i tiri per colpire di quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
- Fucile termico	12"	Assalto 1	8	-4	D6	Se il bersaglio si trova entro metà della gittata di questa arma, tira due dadi quando infliggi i danni con essa e scarta il risultato più basso.

ARMI DA MISCHIA DEI TERMINATORS

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Maglio a catena	Mischia	Mischia	x2	-4	2	Quando attacchi con quest'arma devi sottrarre 1 dal tiro per colpire.
Artiglio fulmine	Mischia	Mischia	Mod.	-2	1	Puoi ripetere i tiri per ferire falliti di quest'arma. Se un modello è armato con due artigli fulmine, ogni volta che combatte può effettuare con essi 1 attacco addizionale.
Ascia potenziata	Mischia	Mischia	+1	-2	1	-
Maglio potenziato	Mischia	Mischia	x2	-3	D3	Quando attacchi con quest'arma devi sottrarre 1 dal tiro per colpire.

BASE MEPHISTON RED

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER WILD RIDER RED

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

EDGE BLUE HORROR

BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER STORMHOST SILVER



CITADEL
PAINT SYSTEM