



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

**BuildInstructions.com**

# CHAOS SPACE MARINES



• **READ THIS FIRST** • **À LIRE EN PREMIER** • **LEER ANTES DE MONTAR**  
• **LIES 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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.

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



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



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



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



# 1 ASPIRING CHAMPION x1

1 a



Chaos Space Marine



1 b



91

110

83



85

109

112



82



1 a



92

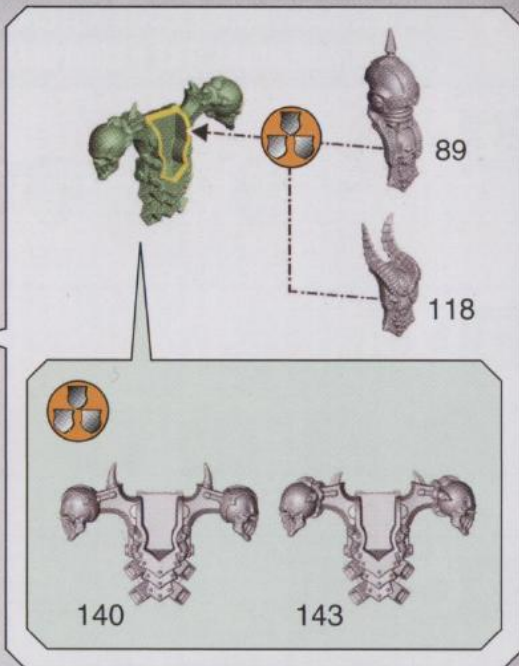
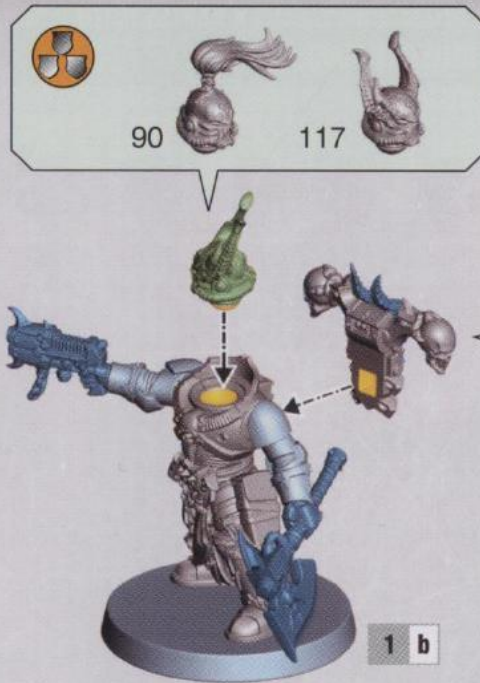
111



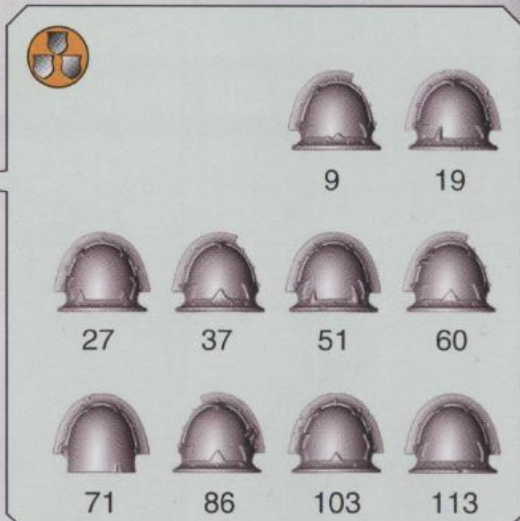
84



1 c



1 d



- Plasma pistol & power axe
- Pistolet à plasma & hache énergétique
- Pistola de plasma y hacha de energía
- Plasmapistole & Energieaxt
- Pistola plasma e ascia potenziata

- Plasma pistol & chainsword
- Pistolet à plasma & épée tronçonneuse
- Pistola de plasma y espada sierra
- Plasmapistole & Kettenschwert
- Pistola plasma e spada a catena

- Plasma pistol & power fist
- Pistolet à plasma & gantelet énergétique
- Pistola de plasma y puño de combate
- Plasmapistole & Energiefaust
- Pistola plasma e maglio potenziato





• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES  
• AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

2 a



2 b



2 c



## 3 - 5 CHAOS SPACE MARINES WITH SPECIAL/HEAVY WEAPONS

3 a



• 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 VUOI ASSEMBLARE



3 b



3 c



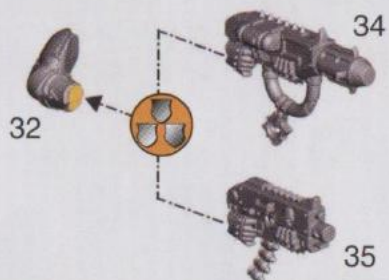
3 d



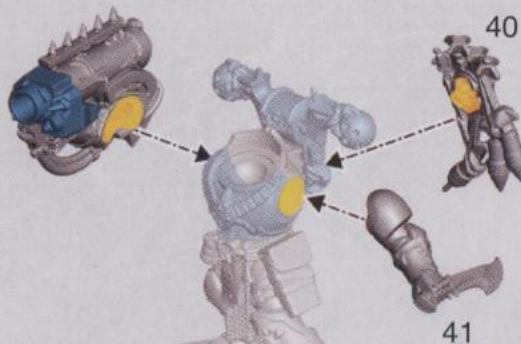
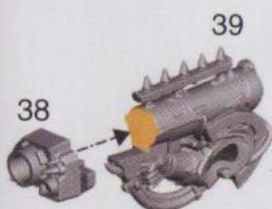


**3 b**

- Meltagun / Boltgun • Fuser / Bolter • Rifle de fusión / Bólter
- Melter / Bolter • Fucile termico / Fucile requiem

**3 a****3 c**

- Missile launcher • Lance-missiles • Lanzamisiles
- Raketenwerfer • Lanciamissili

**3 a****3 d****3 a****3 e****3 b/c/d**

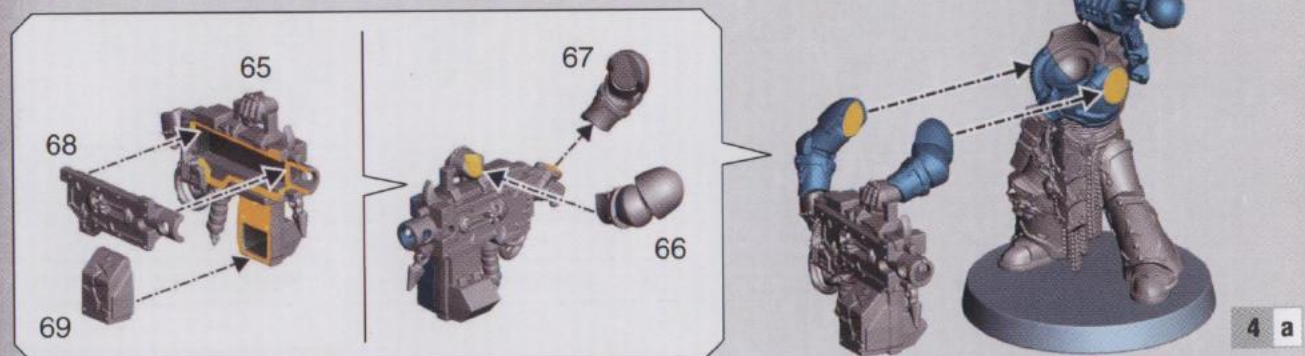


4 a

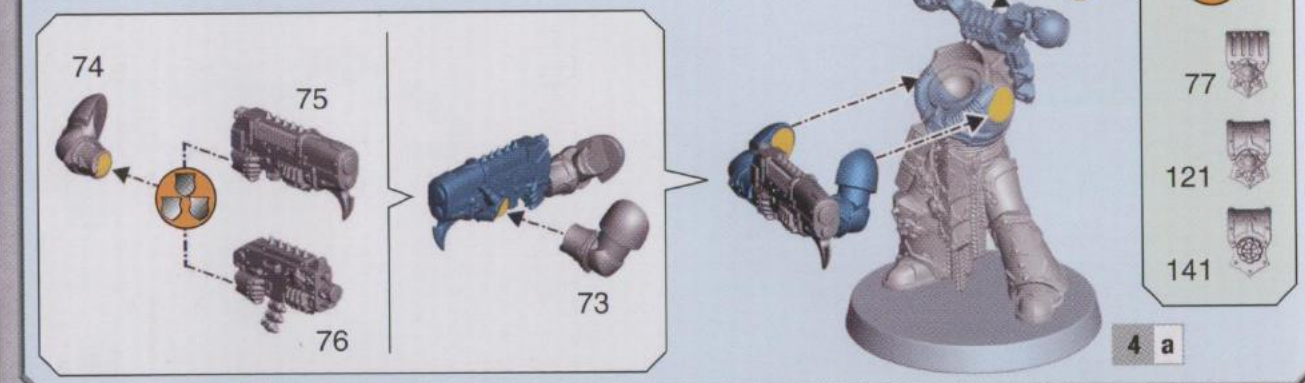


4 b

• Heavy bolter • Bolter lourd • Bólter pesado  
• Schwerer Bolter • Requiem pesante



• Plasma gun / Boltgun • Fusil à plasma / Bolter • Rifle de plasma / Bólter  
• Plasmawerfer / Bolter • Fucile plasma / Fucile requiem



4 c





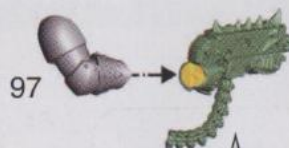
**5 a**



• Boltgun • Bolter • Bólter • Bolter • Fucile requiem



• Flamer • Lance-flammes • Lanzallamas • Flammenwerfer • Lanciafiamme



**5 b**



**5 a**





6



7

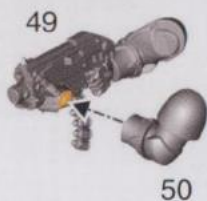


26





8



47



9



57





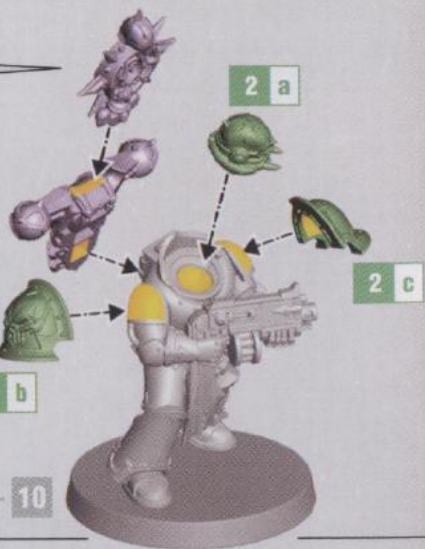
10



11 x5



x1



6-10





## CHAOS SPACE MARINES



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Chaos Space Marine	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Aspiring Champion	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

This unit contains 1 Aspiring Champion and 4 Chaos Space Marines. It can include up to 5 additional Chaos Space Marines (**Power Rating +4**), up to 10 additional Chaos Space Marines (**Power Rating +7**) or up to 15 additional Chaos Space Marines (**Power Rating +10**). Each model is armed with a boltgun, bolt pistol, frag grenades and krak grenades.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid fire 1	4	0	1	-
Plasma pistol	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## WARGEAR OPTIONS

- The Aspiring Champion may replace his bolt pistol and boltgun with items from the *Champion Equipment* list.
- Any Chaos Space Marine may replace his boltgun with a chainsword.
- One Chaos Space Marine may replace his bolt pistol with a plasma pistol, or replace his boltgun with one item from the *Special Weapons* or *Heavy Weapons* list.
- If the unit numbers ten or more models, an additional Chaos Space Marine may replace his boltgun with one item from the *Special Weapons* or *Heavy Weapons* list.
- One model may take a Chaos Icon.

## ABILITIES

Death to the False Emperor

## FACTION KEYWORDS

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

## KEYWORDS

INFANTRY, CHAOS SPACE MARINES

## SPECIAL WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
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.
Plasma gun	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	-
- Supercharge	24"	Rapid Fire 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's attacks have been resolved.

## HEAVY WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Autocannon	48"	Heavy 2	7	-1	2	-
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Lascannon	48"	Heavy 1	9	-3	D6	-
Missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	48"	Heavy D6	4	0	1	-
- Krak missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-
Reaper chaincannon	24"	Heavy 8	5	-1	1	-



**CHAMPION EQUIPMENT**

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Chainaxe	Melee	Melee	1	-1	1	-
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
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.
Plasma pistol	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain.
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.
Power maul	Melee	Melee	2	-1	1	-
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Combi-flamer	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Combi-melta	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit 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.
Combi-plasma	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	See plasma gun

**COMBI-WEAPONS**

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Combi-bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-
Combi-flamer	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Combi-melta	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit 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.
Combi-plasma	When attacking with this weapon, choose one or both of the profiles below. If you choose both, subtract 1 from all hit rolls made for this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	See plasma gun



# CHAOS SPACE MARINES



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Chaos Space Marine	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Aspiring Champion	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Cette unité contient 1 Aspiring Champion et 4 Chaos Space Marines. Elle peut inclure jusqu'à 5 Chaos Space Marines additionnels (**Rang de Puissance +4**), jusqu'à 10 Chaos Space Marines additionnels (**Rang de Puissance +7**) ou jusqu'à 15 Chaos Space Marines additionnels (**Rang de Puissance +10**). Chaque figurine est armée d'un bolter, d'un pistolet bolter, de grenades Frag et de grenades Krak.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Pistolet à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué.
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Aspiring Champion peut remplacer son pistolet bolter et son bolter par des objets de la liste *Équipement de Champion*.
- Chaque Chaos Space Marine peut remplacer son bolter par une épée tronçonneuse.
- 1 Chaos Space Marine peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma, ou remplacer son bolter par 1 objet de la liste *Armes Spéciales* ou *Armes Lourdes*.
- Si l'unité contient dix figurines ou plus, 1 Chaos Space Marine supplémentaire peut remplacer son bolter par 1 objet de la liste *Armes Spéciales* ou *Armes Lourdes*.
- 1 figurine peut recevoir une Icône du Chaos.

## APTITUDES

Mort au Faux Empereur

## MOTS-CLÉS DE FACTION

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

## MOTS-CLÉS

INFANTERIE, CHAOS SPACE MARINES

## ARMES SPÉCIALES

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Si la cible est à demi-portée ou moins de la cible, jetez deux dés pour déterminer ses dégâts et défaussez le résultat le plus bas.
Fusil à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Surcharge	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué une fois les attaques de son arme résolues.
Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.

## ARMES LOURDES

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Autocanon	48"	Lourde 2	7	-1	2	-
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	1	-
Canon laser	48"	Lourde 1	9	-3	D6	-
Canon rotatif Reaper	24"	Lourde 8	5	-1	1	-
Lance-missiles	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Missile Frag	48"	Lourde D6	4	0	1	-
- Missile Krak	48"	Lourde 1	8	-2	D6	-



## ÉQUIPEMENT DE CHAMPION

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	-
Combi-bolter	24"	Tir rapide 2	4	0	1	-
Combi-fuseur	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche 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 la cible, jetez deux dés pour déterminer ses dégâts et défaussez le résultat le plus bas.
Combi-lance-flammes	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour cette arme.					
- Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
Combi-plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour cette arme.					
- Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma	24"	Tir rapide 1	7	-3	1	Voir fusil à plasma
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3	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 1 attaque supplémentaire avec chaque fois qu'elle combat.
Hache énergétique	Mêlée	Mêlée	+1	-2	1	-
Hache tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	+1	-1	1	-
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	-
Pistolet à Plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué.
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-

## ARMES COMBINÉES

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Combi-bolter	24"	Tir rapide 2	4	0	1	-
Combi-fuseur	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche 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 la cible, jetez deux dés pour déterminer ses dégâts et défaussez le résultat le plus bas.
Combi-lance-flammes	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour cette arme.					
- Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
Combi-plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un ou les deux profils ci-dessous. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour cette arme.					
- Bolter	24"	Tir rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma	24"	Tir rapide 1	7	-3	1	Voir fusil à plasma



## CHAOS SPACE MARINES



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Chaos Space Marine	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Aspiring Champion	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Esta unidad consta de 1 Aspiring Champion y 4 Chaos Space Marines. Puede incluir hasta 5 Chaos Space Marines adicionales (**Potencia de unidad +4**), hasta 10 Chaos Space Marines adicionales (**Potencia de unidad +7**) o hasta 15 Chaos Space Marines adicionales (**Potencia de unidad +10**). Cada miniatura va armada con un bólter, una pistola bólter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Pistola de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un 1 para impactar, el portador es eliminado.
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Granada frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granada perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

- OPCIONES DE EQUIPO**
- El Aspiring Champion puede cambiar la pistola bólter y el bólter por objetos de la lista de *Equipo para Campeones*.
  - Cualquier Chaos Space Marine puede cambiar el bólter por una espada sierra.
  - Un Chaos Space Marine puede cambiar la pistola bólter por una pistola de plasma, o cambiar el bólter por un objeto de la lista de *Armas especiales* o *Armas pesadas*.
  - Si la unidad consta de diez miniaturas o más, un Chaos Space Marine adicional puede cambiar el bólter por un objeto de la lista de *Armas especiales* o *Armas pesadas*.
  - Una miniatura puede elegir un Icono del Chaos.

**HABILIDADES** Muerte al falso emperador

**CLAVES DE FACCIÓN** CHAOS, <MARCA DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIÓN>

**CLAVES** INFANTERÍA, CHAOS SPACE MARINES

## ARMAS ESPECIALES

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance de esta arma, o más cerca, tira 2D6 para infligir daño y descarta el más bajo.
Rifle de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Con un 1 para impactar, el portador es eliminado tras resolver todos los disparos de esta arma.

## ARMAS PESADAS

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	1	-
Cañón automático	48"	Pesada 2	7	-1	2	-
Cañón láser	48"	Pesada 1	9	-3	1D6	-
Cañón rotativo Segador	24"	Pesada 8	5	-1	1	-
Lanzamisiles	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Misil frag	48"	Pesada 1D6	4	0	1	-
- Misil perforante	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	-



## EQUIPO PARA CAMPEONES

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un 1 para impactar, el portador es eliminado.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Garra relámpago	Com.	Combate	Port.	-2	1	Puedes repetir las tiradas para herir fallidas con esta arma. Si el portador está armado con dos garras relámpago, cada vez que lucha puede hacer 1 ataque adicional con ellas.
Hacha de energía	Com.	Combate	+1	-2	1	-
Hacha sierra	Com.	Combate	+1	-1	1	-
Maza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Puño de combate	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Combi-lanzallamas	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Combi-fusión	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance de esta arma, o más cerca, tira 2D6 para infligir daño y descarta el más bajo.
Combi-plasma	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de plasma	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	ver rifle de plasma

## COMBI-ARMAS

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Combi-bólter	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Combi-lanzallamas	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Combi-fusión	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance de esta arma, o más cerca, tira 2D6 para infligir daño y descarta el más bajo.
Combi-plasma	Al atacar con esta arma, elige uno, o ambos, de los perfiles siguientes. Si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de plasma	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	ver rifle de plasma



## CHAOS SPACE MARINES



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Chaos Space Marine	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Aspiring Champion	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Aspiring Champion und 4 Chaos Space Marines. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Chaos Space Marines (**Macht +4**), bis zu 10 zusätzliche Chaos Space Marines (**Macht +7**) oder bis zu 15 zusätzliche Chaos Space Marines (**Macht +10**) enthalten. Jedes Modell ist mit Bolter, Boltpistole, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Plasmapistole	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet.
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Fragmentgranate	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranate	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

AUSRÜSTUNGS-  
OPTIONEN

- Der Aspiring Champion darf seine Boltpistole und seinen Bolter durch Gegenstände von der Liste *Ausrüstung für Champions* ersetzen.
- Jeder Chaos Space Marine darf seinen Bolter durch ein Kettenschwert ersetzen.
- Ein einzelner Chaos Space Marine darf seine Boltpistole durch eine Plasmapistole oder seinen Bolter durch einen Gegenstand von den Listen *Spezialwaffen* oder *Schwere Waffen* ersetzen.
- Wenn die Einheit aus zehn oder mehr Modellen besteht, darf ein zusätzlicher Chaos Space Marine seinen Bolter durch einen Gegenstand von den Listen *Spezialwaffen* oder *Schwere Waffen* ersetzen.
- Ein einzelnes Modell darf eine Ikone des Chaos erhalten.

## FÄHIGKEITEN

Tod dem falschen Imperator

## FRAKTION

CHAOS, &lt;MAL DES CHAOS&gt;, HERETIC ASTARTES, &lt;LEGION&gt;

## SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, CHAOS SPACE MARINES

## SPEZIALWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
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.
Plasmawerfer	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Überladung	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet, nachdem alle Schüsse dieser Waffe abgehandelt wurden.

## SCHWERE WAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Laserkanone	48"	Schwer 1	9	-3	W6	-
Maschinenkanone	48"	Schwer 2	7	-1	2	-
Raketenwerfer	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wähle eines der folgenden Profile.					
- Fragmentrakete	48"	Schwer W6	4	0	1	-
- Sprengrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	-
Schnitter-Gatlingkanone	24"	Schwer 8	5	-1	1	-
Schwerer Bolter	36"	Schwer 3	5	-1	1	-



## AUSRÜSTUNG FÜR CHAMPIONS

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Kombi-Flammenwerfer	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	-
- Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
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.
Kombi-Plasmawerfer	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	-
- Plasmawerfer	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	Siehe Plasmawerfer
Kombibolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-
Plasmapistole	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet.
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.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Energistreitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-
Kettenaxt	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.

## KOMBIWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Kombi-Flammenwerfer	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	-
- Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
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.
Kombi-Plasmawerfer	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	-
- Plasmawerfer	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	Siehe Plasmawerfer
Kombibolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-



## CHAOS SPACE MARINES



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Chaos Space Marine	6"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Aspiring Champion	6"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Questa unità include 1 Aspiring Champion e 4 Chaos Space Marines. Può comprendere fino a 5 Chaos Space Marines addizionali (**Valore di Potenza +4**), fino a 10 Chaos Space Marines addizionali (**Valore di Potenza +7**) o fino a 15 Chaos Space Marines addizionali (**Valore di Potenza +10**). Ciascun modello è armato con fucile requiem, pistola requiem, granate a frammentazione e granate perforanti.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
Pistola plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso.
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 1 attacco addizionale con quest'arma.
Granata a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granata perforante	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- L'Aspiring Champion può sostituire la pistola requiem e il fucile requiem con oggetti della lista *Equipaggiamento dei campioni*.
- Qualsiasi Chaos Space Marine può sostituire il fucile requiem con una spada a catena.
- Un Chaos Space Marine può sostituire la pistola requiem con una pistola plasma, o sostituire il fucile requiem con un oggetto delle liste *Armi speciali* o *Armi pesanti*.
- Se un'unità include dieci o più modelli, un Chaos Space Marine addizionale può sostituire il fucile requiem con un oggetto delle liste *Armi speciali* o *Armi pesanti*.
- Un modello può prendere un'Icona del Chaos.

## ABILITÀ

Morte al Falso Imperatore

## KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, &lt;MARCHIO DEL CHAOS&gt;, HERETIC ASTARTES, &lt;LEGIONE&gt;

## KEYWORDS

FANTERIA, CHAOS SPACE MARINES

## ARMI SPECIALI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
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.
Fucile plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	24"	Cadenza Rapida 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	24"	Cadenza Rapida 1	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso dopo che tutti i colpi di quest'arma sono stati risolti.

## ARMI PESANTI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Cannone automatico	48"	Pesante 2	7	-1	2	-
Requiem pesante	36"	Pesante 3	5	-1	1	-
Cannone laser	48"	Pesante 1	9	-3	D6	-
Lanciamissili	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Missile a frammentazione	48"	Pesante D6	4	0	1	-
- Missile perforante	48"	Pesante 1	8	-2	D6	-
Cannone a catena reaper	24"	Pesante 8	5	-1	1	-



## EQUIPAGGIAMENTO DEI CAMPIONI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Ascia a catena	Mischia	Mischia	1	-1	1	-
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 1 attacco addizionale con quest'arma.
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.
Pistola plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso.
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.
Mazza potenziata	Mischia	Mischia	2	-1	1	-
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
Combirequiem	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Combifiamma	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	-
- Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
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.
Combiplasma	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 plasma	24"	Cadenza Rapida 1	7	-3	1	Vedi fucile plasma

## COMBIARMI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Combirequiem	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Combifiamma	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	-
- Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
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.
Combiplasma	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 plasma	24"	Cadenza Rapida 1	7	-3	1	Vedi fucile plasma