



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

**BuildInstructions.com**

# GATHERING STORM

## TRIUMVIRATE OF THE PRIMARCH

STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 11





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

- Before assembling your model kit 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 de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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 il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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



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



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



- 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



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



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



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



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



- Assembly sequence
- Séquence d'Assemblage
- Secuencia de montaje



- Baureihenfolge



- Sequenza di assemblaggio

16+



- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel



- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel

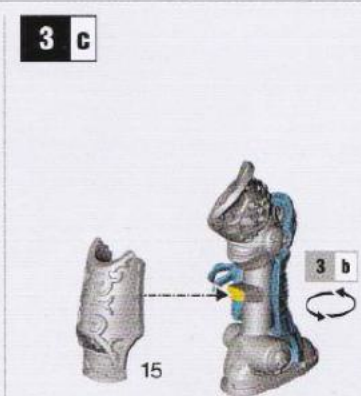
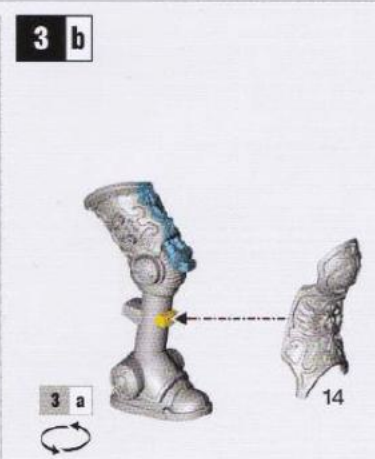
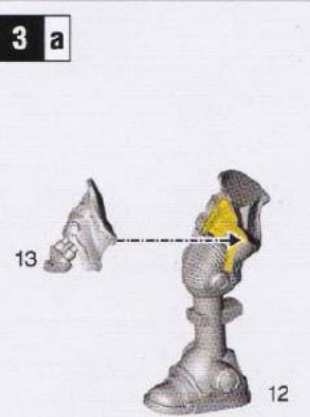
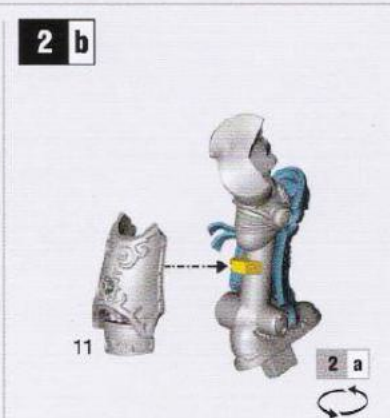
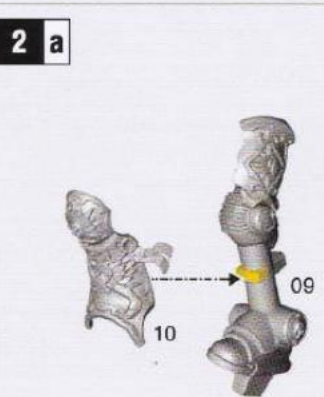
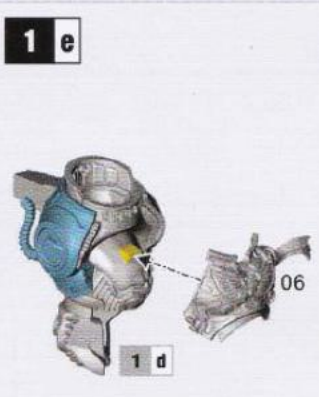
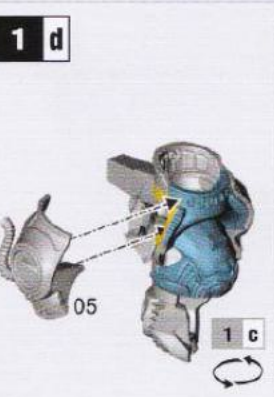
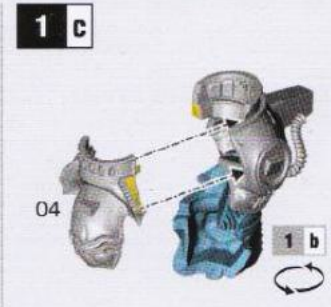
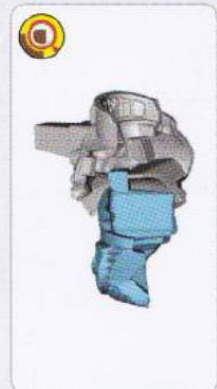
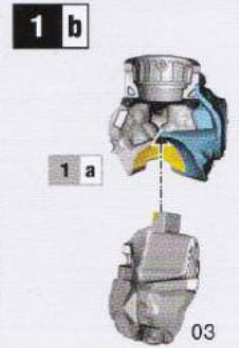
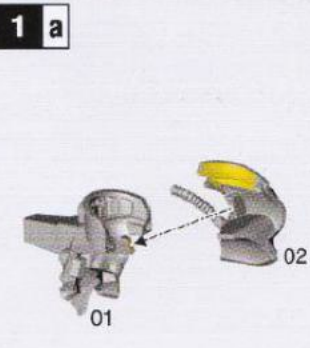


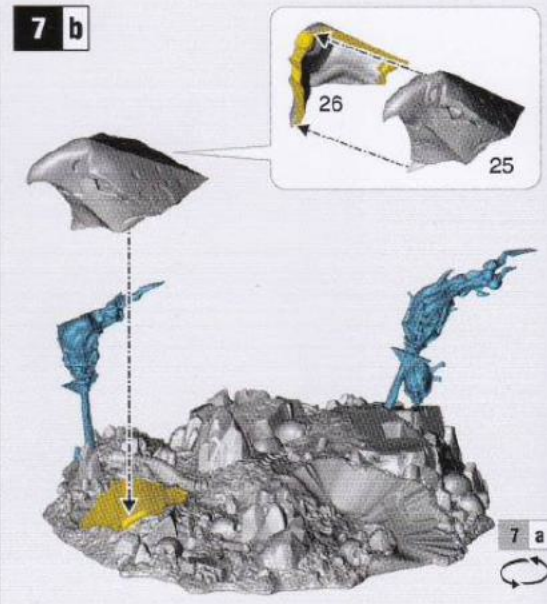
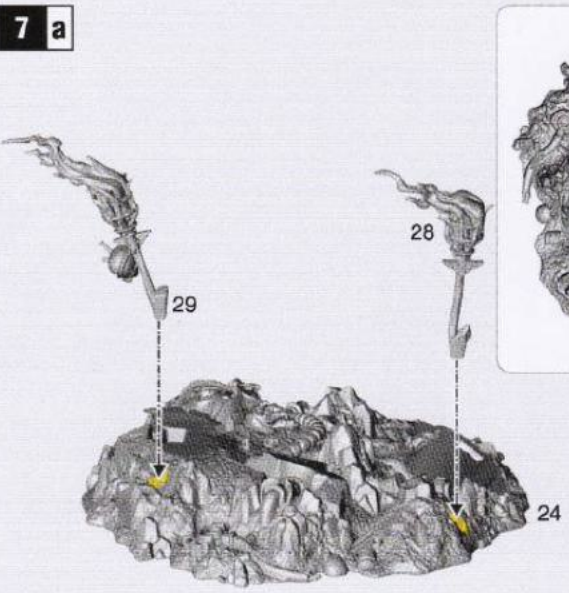
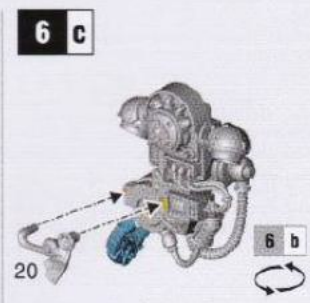
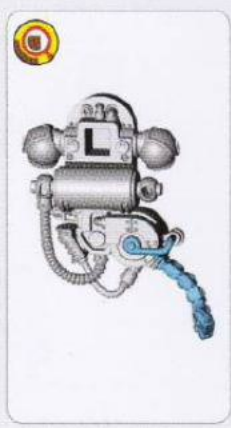
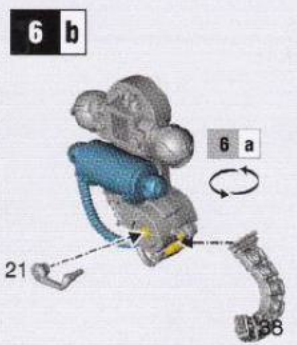
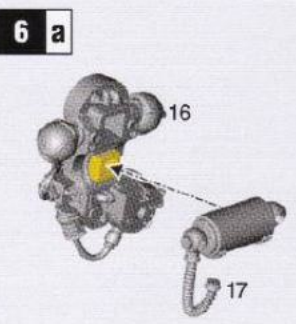
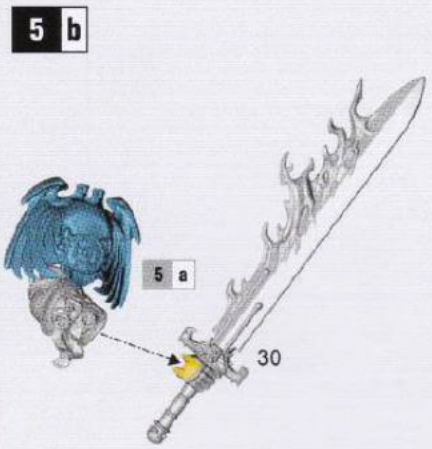
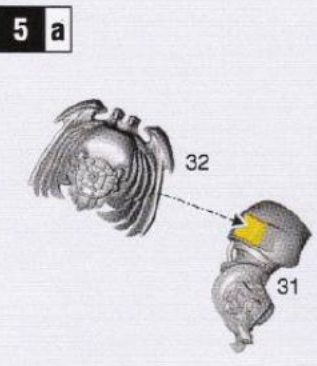
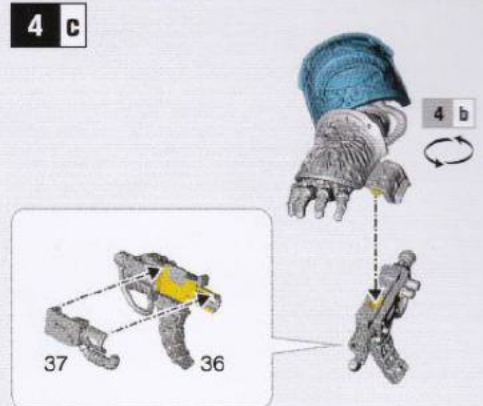
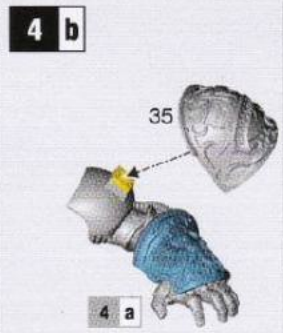
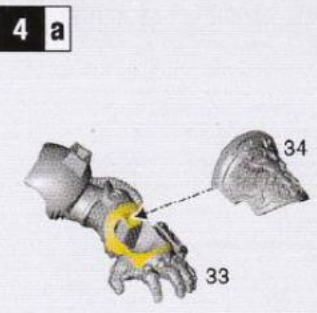
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

# 1 - 9 ROBOUTE GULLIMAN

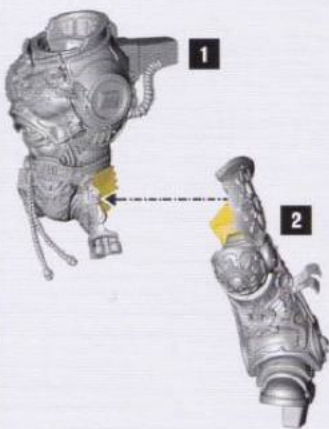




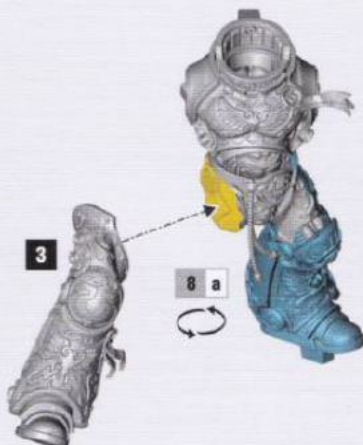
7 c



8 a



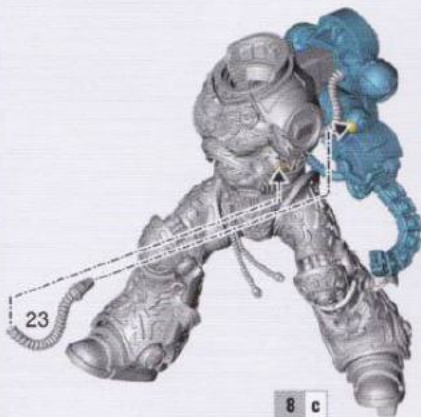
8 b



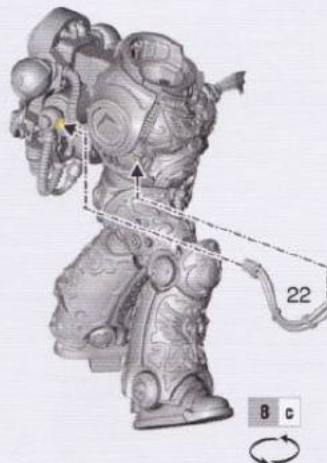
8 c

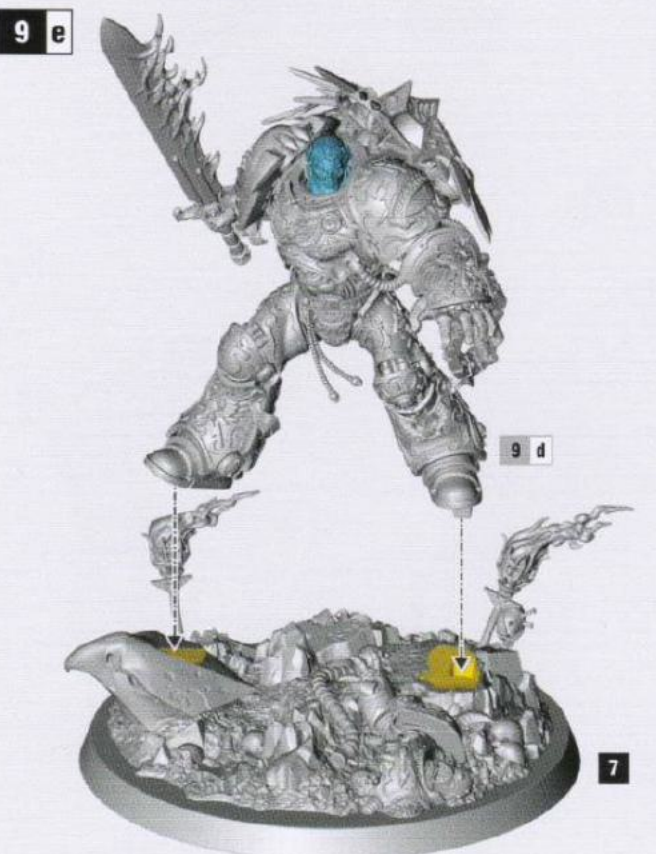
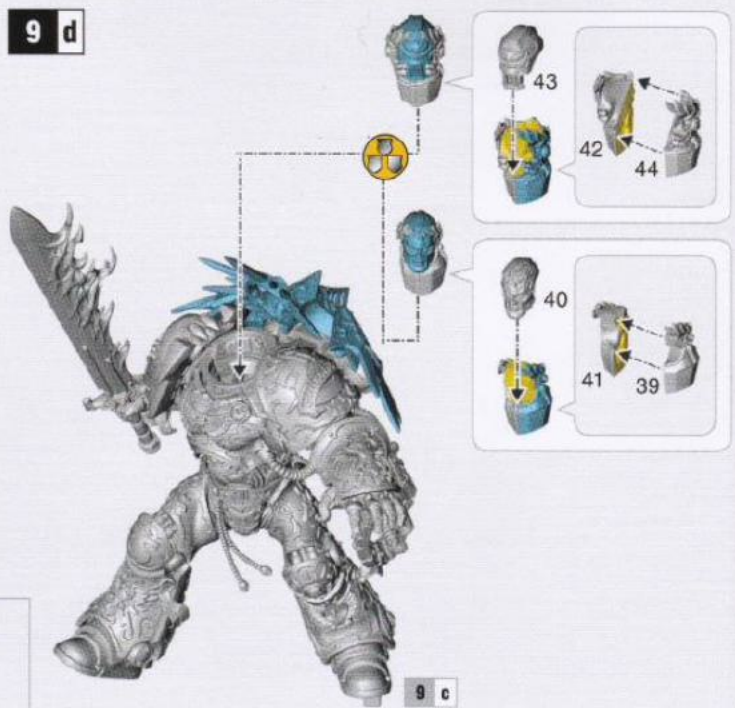
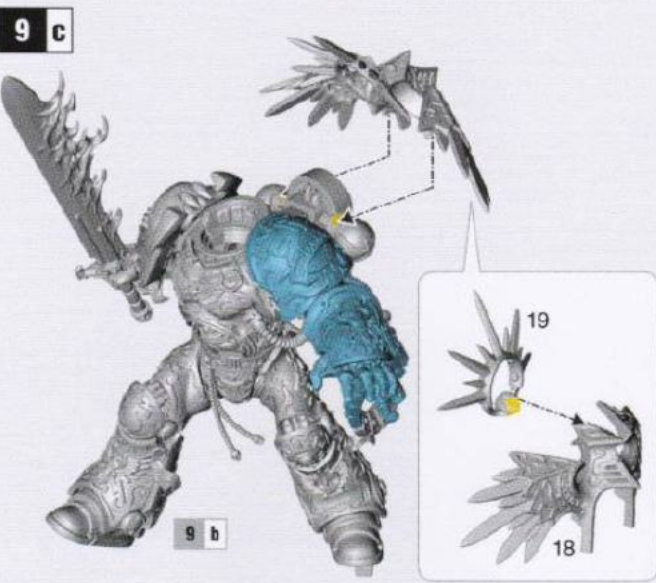
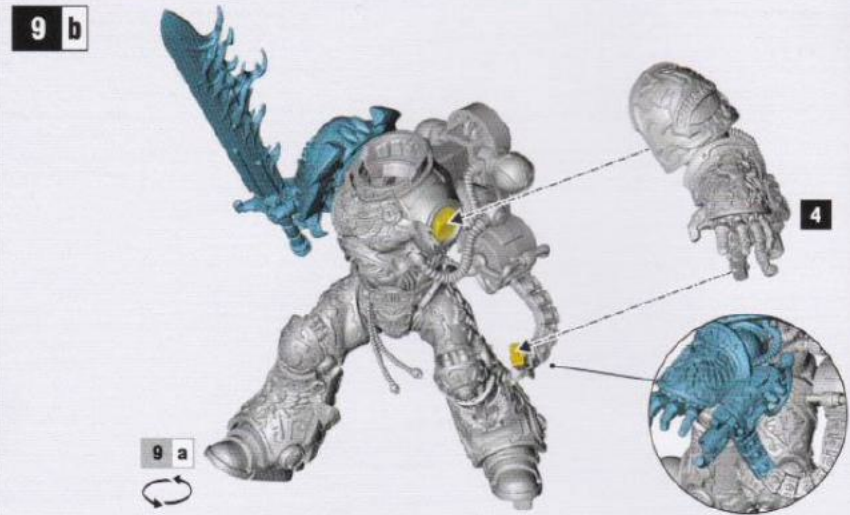
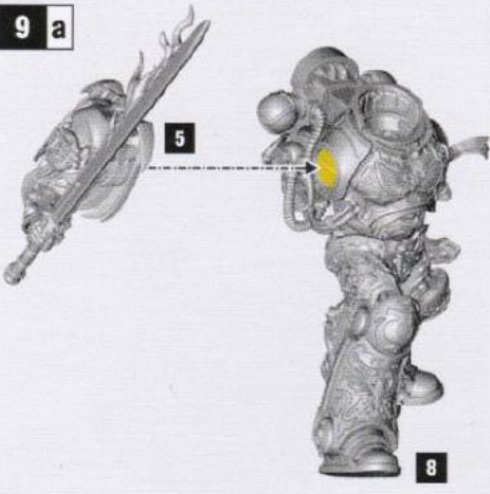


8 d



8 e





	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Roboute Guilliman	9	6	6	6	6	6	6	10	2+	Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)

## SPECIAL RULES:

- **Adamantium Will**
- **Chapter Tactics (Ultramarines)**
- **Eternal Warrior**
- **Fearless**
- **Feel No Pain**
- **Fleet**
- **Precision Shots**
- **Precision Strikes**
- **Preferred Enemy (Chaos\*)**

**Lord Commander of the Imperium:** Friendly units from the Armies of the Imperium re-roll failed Morale checks and Fear and Pinning tests while Guilliman is on the battlefield.

**Primarch of the XIII Legion:** You can choose to enact the Devastator, Assault and Tactical Doctrines (see *Codex: Space Marines*) once each per game (in addition to any you can already use). When one of these Combat Doctrines is enacted, all Ultramarines models in your army are affected.

**Unyielding Will:** Roboute Guilliman's Leadership is not subject to negative modifiers of any kind and he may re-roll failed Deny the Witch tests.

## WARLORD TRAIT

**Absolute Mastery:** Roboute Guilliman has all of the Command Traits from *Warhammer 40,000: The Rules*.

\* The category 'Chaos' comprises all units with the Chaos Daemons, Chaos Space Marines or Khorne Daemonkin Factions

## RELICS OF ULTRAMAR

**The Emperor's Sword and the Hand of Dominion:** An advancement of the mighty gauntlet worn by Guilliman during the Horus Heresy, this godly fist not only allows the Primarch to crush the life from his foes, but to annihilate them in storms of armour piercing gunfire.

These weapons are used together, using the profile below.

Range	S	AP	Type
-	10	1	Melee, Armourbane, Concussion, Soul Blaze, Touch of the Emperor, Whirling Flame

**Touch of the Emperor:** Any attacks with this weapon with a To Hit roll of 6 are resolved at Strength D rather than Strength 10.

**Whirling Flame:** In the Fight sub-phase, rather than making attacks normally, Guilliman can make a number of attacks with this weapon against each enemy unit engaged in his combat equal to the number of models from that unit within 1" of him.

The Hand of Dominion can also be used as a ranged weapon, using the profile below. It may be used as both a melee weapon and a ranged weapon in the same turn.

Range	S	AP	Type
24"	6	2	Assault 3, Rending

**Armour of Fate:** Crafted by the finest armourers of the Adeptus Mechanicus, its inner workings enhanced with advanced life-sustaining technologies, this glorious suit of armour fits Guilliman perfectly, and protects him from even the most dolorous blows.

The Armour of Fate confers a 3+ invulnerable save. In addition, if Roboute Guilliman is slain, place a marker at the spot at which he was slain. At the beginning of your next turn, roll a dice. On a 4 or more Guilliman is restored by his armour – place him as close as possible to the marker, more than 1" from any units, with D3 wounds remaining. Otherwise Guilliman is slain. If the marker is on the battlefield at the end of the game, Guilliman is considered to be slain.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Roboute Guilliman	9	6	6	6	6	6	6	10	2+	Monstrous Creature (Character)	1 (Unique)

## RÈGLES SPÉCIALES :

- Course
- Ennemi Juré (Chaos\*)
- Frappe de Précision
- Guerrier Éternel
- Insensible à la Douleur
- Sans Peur
- Tactiques de Chapitre (Ultramarines)
- Tir de Précision
- Volonté d'Adamantium

\* La catégorie "Chaos" comprend toutes les unités des Factions Chaos Daemons, Chaos Space Marines et Khorne Daemonkin.

**Seigneur Commandeur de l'Imperium :** Les unités amies des Armées de l'Imperium relancent les tests de Moral, de Peur et de Pionnage ratés tant que Guilliman est sur le champ de bataille.

**Primarch de la XIIIe Légion :** Vous pouvez employer la Doctrine Tactique, la Doctrine Assaut et la Doctrine Devastator (voir Codex: Space Marines) une fois chacune par partie (en plus de celles auxquelles vous avez déjà droit). Lorsqu'une de ces Doctrines de Combat est employée, toutes les figurines Ultramarines de votre armée sont affectées.

**Volonté Inflexible :** La caractéristique de Commandement de Roboute Guilliman ne peut être sujette à aucun modificateur négatif d'aucune sorte, et il peut relancer les tests ratés pour Abjurer le Sorcier.

## TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE :

**Maîtrise Absolue :** Roboute Guilliman possède tous les Traits de Commandement de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

## RELIQUES D'ULTRAMAR

**L'Épée de l'Empereur et la Main de Domination :** Amélioration du gantelet porté par Guilliman pendant l'Hérésie d'Horus, ce poing divin permet non seulement au Primarch d'écraser ses ennemis, mais également de les anihiler sous une grêle de munitions perforantes.

Ces armes sont utilisées ensemble avec le profil suivant.

Portée	F	PA	Type
-	10	1	Mêlée, Commotion, Tourbillon de Flamme, Fléau des Blindages, Feu de l'Âme, Toucher de l'Empereur

**Toucher de l'Empereur :** Chaque attaque avec cette arme dont le jet Pour Toucher donne 6 est résolue avec Force D au lieu de Force 10.

**Tourbillon de Flamme :** En sous-phase de Combat, au lieu d'attaquer normalement, Guilliman peut effectuer avec cette arme, sur chaque unité engagée dans ce combat, un nombre d'attaques égal au nombre de figurines de cette unité à 1" ou moins.

La Main de Domination peut également être utilisée comme arme de tir avec le profil suivant. Elle peut être utilisée à la fois comme arme de mêlée et comme arme de tir pendant le même tour.

Portée	F	PA	Type
24"	6	2	Assaut 3, Perforant

**Armure du Destin :** Confectionnée par les meilleurs armuriers de l'Adeptus Mechanicus, ses mécanismes internes augmentés de technologie de survie, cette armure s'ajuste sur Guilliman à la perfection, et le protège même des coups les plus dévastateurs.

L'Armure du Destin confère une sauvegarde invulnérable de 3+. En outre, si Roboute Guilliman est tué, placez un pion à l'endroit de sa mort. Au début de votre tour suivant, jetez un dé. Sur 4 ou plus, Guilliman est régénéré par son armure – placez-le aussi près que possible du pion, à plus de 1" de toute unité, avec 1D3 Points de Vie restants. Sur 3 ou moins, Guilliman est bel et bien tué. Si le pion se trouve sur le champ de bataille à la fin de la partie, Guilliman est considéré comme tué.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Roboute Guilliman	9	6	6	6	6	6	6	10	2+	Monströse Kreatur (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

## SONDERREGELN:

- **Adamantener Wille**
- **Erzfeind (Chaos\*)**
- **Ewiger Krieger**
- **Furchtlos**
- **Ordenstaktiken (Ultramarines)**
- **Präzise Hiebe**
- **Präzise Schüsse**
- **Sprinten**
- **Verletzungen ignorieren**

**Generalfeldmarschall des Imperiums:** Solange sich Guilliman auf dem Spielfeld befindet, wiederholen befreundete Einheiten der Armeen des Imperiums misslungene Moral-, Angst- und Niederhaltentests.

**Primarch der XIII. Legion:** Du darfst je einmal pro Spiel die Taktische Doktrin, die Sturm-Doktrin und die Devastator-Doktrin (siehe Codex: Space Marines) einsetzen (zusätzlich zu den Kampfdoktrinen, die dir womöglich schon aus anderen Quellen zur Verfügung stehen). Wenn eine dieser Kampfdoktrinen eingesetzt wird, sind alle Modelle der Ultramarines in deiner Armee davon betroffen.

**Unnachgiebiger Wille:** Roboute Guillimans Moralwert kann auf keine Weise negativ modifiziert werden. Außerdem darf Roboute Guilliman misslungene Psiresistenztests wiederholen.

## BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

**Vollkommener Anführer:** Roboute Guilliman besitzt alle Begabungen der Tabelle „Begabter Anführer“ in Warhammer 40.000: Die Regeln.

\* Zur Kategorie „Chaos“ zählen alle Einheiten der Fraktionen Chaos Daemons, Chaos Space Marines und Khorne Daemonkin.

## RELIQUIEN VON ULTRAMAR

**Das Schwert des Imperators und die Hand der Herrschaft:** Diese göttliche Faust ist eine Weiterentwicklung des mächtigen Panzerhandschuhs, den Guilliman während der Horus-Häresie trug. Mit ihr kann er nicht nur seine Feinde zermalmen, sondern sie auch durch einen Hagel aus panzerbrechenden Geschossen vernichten.

Diese Waffen werden zusammen mit dem folgenden Profil eingesetzt:

Reichw.	S	DS	Typ
-	10	1	Nahkampf, Berührung des Imperators, Erschütternd, Flammenwirbel, Panzerfluch, Seelenbrand

**Berührung des Imperators:** Jede Attacke mit dieser Waffe, bei der der Trefferwurf eine 6 zeigt, wird mit Stärke TK abgehandelt statt mit Stärke 10.

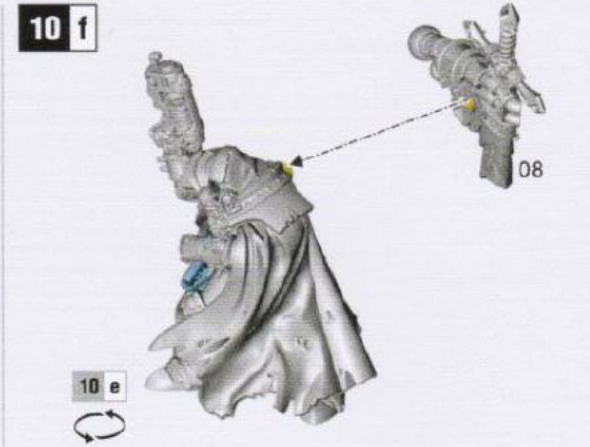
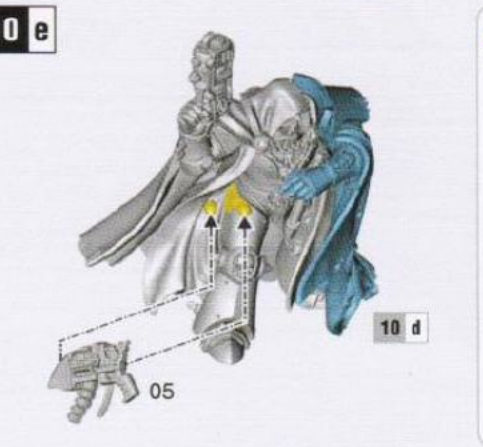
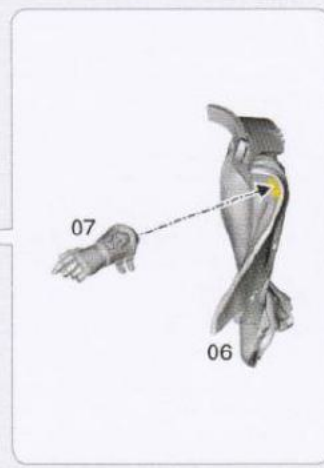
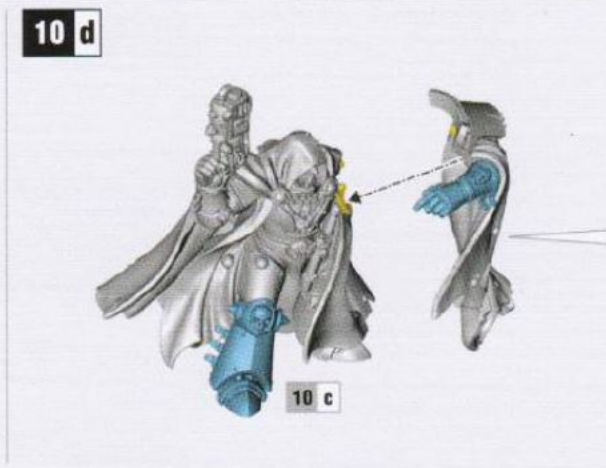
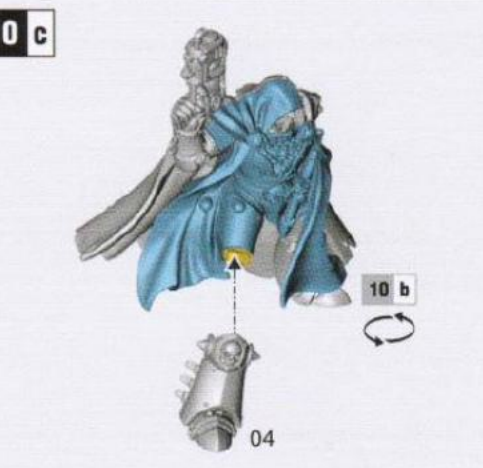
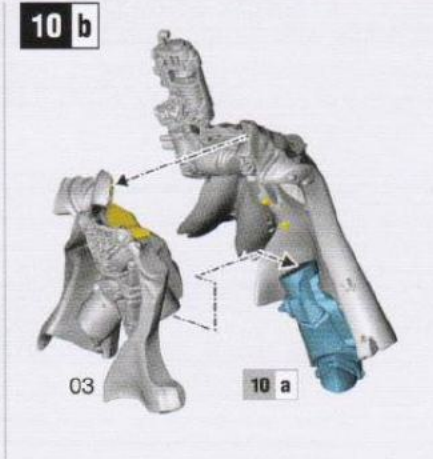
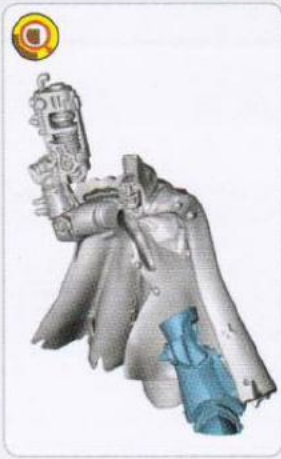
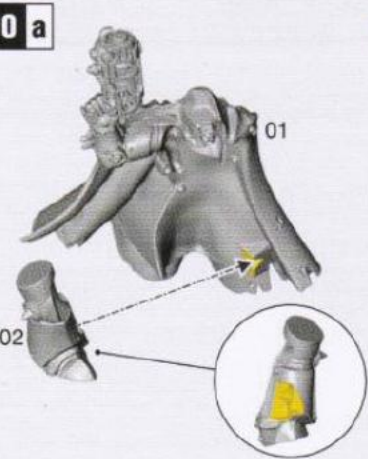
**Flammenwirbel:** Statt normal zu attackieren, kann Guilliman in der Kampfunterphase mit dieser Waffe gegen jede feindliche Einheit, die in seinem Nahkampf kämpft, eine Anzahl von Attacken durchführen, die der Anzahl an Modellen der jeweiligen Einheit innerhalb von 1 Zoll um ihn entspricht.

Die Hand der Herrschaft kann außerdem als Fernkampf-Waffe mit dem folgenden Profil eingesetzt werden. Sie darf im selben Zug als Fernkampf- und Nahkampf-Waffe eingesetzt werden.

Reichw.	S	DS	Typ
24 Zoll	6	2	Sturm 3, Rüstungsbrechend

**Rüstung des Schicksals:** Diese prachtvolle Rüstung wurde von den besten Rüstungsschmieden des Adeptus Mechanicus angefertigt. Sie verfügt über fortschrittliche lebenserhaltende Technik, passt Guilliman wie angegossen und schützt ihn selbst vor den fürchterlichsten Hieben.

Die Rüstung des Schicksals verleiht einen Rettungswurf von 3+. Wird Roboute Guilliman getötet, platzierst du an dem Ort, wo er getötet wurde, einen Marker. Zu Beginn deines nächsten Zuges wirfst du einen Würfel. Bei 4 oder mehr wird Guilliman durch seine Rüstung wiederbelebt – platziere ihn mit W3 Lebenspunkten so nahe wie möglich am Marker, mehr als 1 Zoll von allen Einheiten entfernt. Anderenfalls ist Guilliman tot. Befindet sich der Marker am Ende des Spiels auf dem Spielfeld, gilt Guilliman als getötet.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Cypher	7	10	4	4	3	8	3	10	3+	Infantry (Character)	1 (Unique)

### WARGEAR:

- **Frag grenades** (see assault grenades)
- **Krak grenades**

### SPECIAL RULES:

- **And They Shall Know No Fear**
- **Eternal Warrior**
- **Fleet**
- **Hit & Run**
- **Independent Character**
- **Infiltrate**
- **Shrouded**

**As Ye Sow, So Shall Ye Reap:** Cypher cannot be selected as the Warlord of an army. In addition, the Leadership characteristic of the Warlord of an army that includes Cypher suffers a -1 penalty.

**Blazing Weapons:** Cypher can shoot both of his pistols twice each in his Shooting phase, or can fire them once each either before or after making a Run move. When taking Overwatch shots, Cypher uses his full Ballistic Skill. In the Assault phase, half of Cypher's close combat attacks (rounding up) are Strength 4 and AP5, and all remaining attacks are Strength 7 and AP2.

**Divine Protection:** If there is an enemy model within D6" of Cypher when he loses his last Wound or is otherwise removed as a casualty, then Cypher is assumed to have been captured alive. If there are no enemy models within this range when Cypher is removed as a casualty, then he has made a miraculous escape. If Cypher escapes, then he is not considered to be a casualty for the purposes of awarding Victory Points.

**Cypher's Pistols:** A perfectly weighted pair of ornate pistols, Cypher's firearms are lethal in the extreme. Rendered all the more deadly by their owner's masterful marksmanship, the pistols lay down a hail of bolts and plasma blasts fit to scythe the whole squads of warriors from their feet.

Cypher carries a bolt pistol and a plasma pistol of ancient design that have the following weapon profiles:

	Range	S	AP	Type
Cypher's bolt pistol	16"	4	5	Pistol
Cypher's plasma pistol	12"	7	2	Pistol

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Cypher	7	10	4	4	3	8	3	10	3+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

### ÉQUIPEMENT:

- **Grenades Frag** (voir grenades offensives)
- **Grenades Krak**

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Course**
- **Désengagement**
- **Dissimulation**
- **Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur**
- **Guerrier Éternel**
- **Infiltration**
- **Personnage Indépendant**

**Qui Sème le Vent Récolte la Tempête:** Cypher ne peut pas être choisi comme Seigneur de Guerre. En outre, la caractéristique Commandement du Seigneur de Guerre d'une armée incluant Cypher subit une pénalité de -1.

**Armes Rougeoyantes:** Cypher peut tirer deux fois avec chacun de ses deux pistolets pendant sa phase de Tir, ou tirer une fois avec chacun d'eux avant ou après avoir effectué un mouvement de Sprint. Lorsqu'il tire en état d'Alerte, Cypher utilise sa Capacité de Tir complète. En phase d'Assaut, la moitié des attaques de corps à corps de Cypher (arrondi à l'entier supérieur) sont résolues à Force 4 et PA5, et toutes les attaques restantes le sont à Force 7 et PA2.

**Protection Divine:** S'il se trouve une figurine ennemie à D6" de Cypher lorsqu'il perd son dernier Point de Vie, ou qu'il est retiré comme perte d'une tout autre façon, Cypher est considéré comme ayant été capturé vivant. S'il n'y a aucune figurine ennemie à cette distance lorsque Cypher est retiré comme perte, il a miraculeusement réussi à s'échapper. Si Cypher s'échappe, il n'est pas considéré comme une perte au regard de l'attribution des Points de Victoire.

**Pistolets de Cypher:** Les pistolets parfaitement équilibrés de Cypher forment une paire d'armes mortelle à l'extrême. Rendues encore plus redoutables par le talent troublant de leur porteur, ces armes libèrent une grêle de bolts et de plasma capable de faucher des escouades entières.

Cypher porte un pistolet bolter et un pistolet à plasma de conception antique et possédant les profils suivants:

	Range	S	AP	Type
Pistolet bolter de Cypher	16"	4	5	Pistol
Pistolet à plasma de Cypher	12"	7	2	Pistol

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Cypher	7	10	4	4	3	8	3	10	3+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

### AUSRÜSTUNG:

- **Fragmentgranaten**
- **Sprenggranaten**

### SONDERREGELN:

- **Die keine Furcht kennen**
- **Ewiger Krieger**
- **Infiltrieren**
- **Schleier**
- **Sprinten**
- **Unabhängiges Charaktermodell**
- **Zurückfallen**

**Göttlicher Schutz:** Wenn sich ein feindliches Modell innerhalb von W6 Zoll um Cypher befindet, wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert oder auf andere Weise als Verlust entfernt wird, so gilt Cypher als lebendig gefangen genommen. Wenn sich keine feindlichen Modelle innerhalb dieser Entfernung befinden, wenn Cypher als Verlust entfernt wird, ist ihm auf wundersame Weise die Flucht gelungen. Wenn Cypher die Flucht gelingt, gilt er in Hinblick auf das Ermitteln von Siegespunkten nicht als Verlust.

**Pistolenschütze:** Cypher kann in jeder seiner Schussphasen jede seiner Pistolen zweimal abfeuern oder jede Pistole einmal abfeuern, bevor oder nachdem er eine Rennen-Bewegung durchgeführt hat. Wenn Cypher Abwehrfeuer gibt, benutzt er seine volle Ballistische Fertigkeit. In der Nahkampfphase hat die Hälfte (aufgerundet) von Cyphers Nahkampfattacken Stärke 4, DS 2, die restlichen Nahkampfattacken haben Stärke 7, DS 2.

**Was du säst, das wirst du ernten:** Cypher kann nicht zum Kriegsherrn einer Armee bestimmt werden. Außerdem erleidet der Kriegsherr einer Armee, die Cypher enthält, einen Abzug von -1 auf seinen Moralwert.

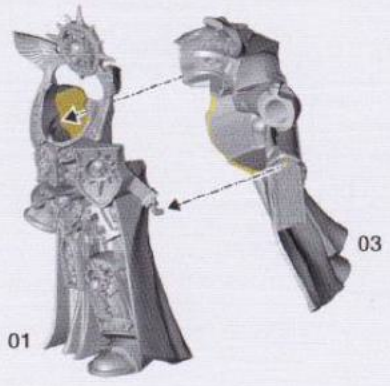
**Cyphers Pistolen:** Diese zwei perfekt ausgewogenen, verzierten Pistolen sind äußerst tödliche Waffen und Cyphers unheimliche Zielgenauigkeit macht sie nur zu einer noch größeren Bedrohung. Sie verschießen einen Hagel aus Boltgeschossen und Plasmaentladungen, der Feinde gleich truppweise niedermächt.

Cypher trägt eine Boltpistole und eine Plasmapistole von uralter Bauart, die die folgenden Profile besitzen:

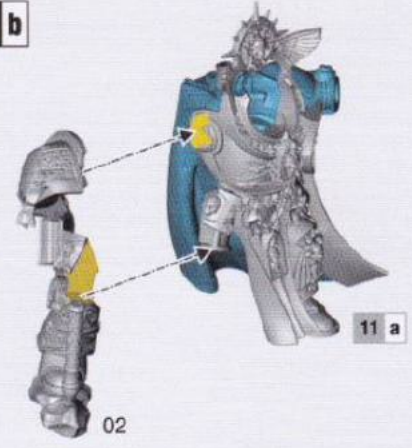
	Reichw.	S	DS	Typ
Cyphers Boltpistole	16 Zoll	4	5	Pistole
Cyphers Plasmapistole	12 Zoll	7	2	Pistole

# 11 GRAND MASTER VOLDUS

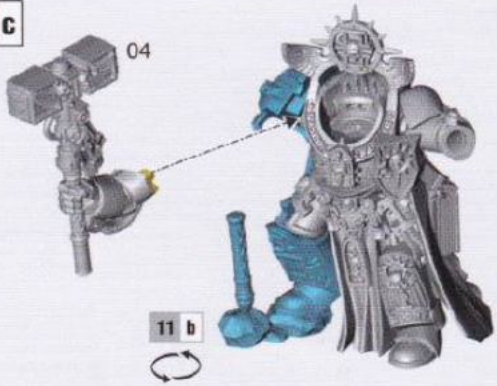
11 a



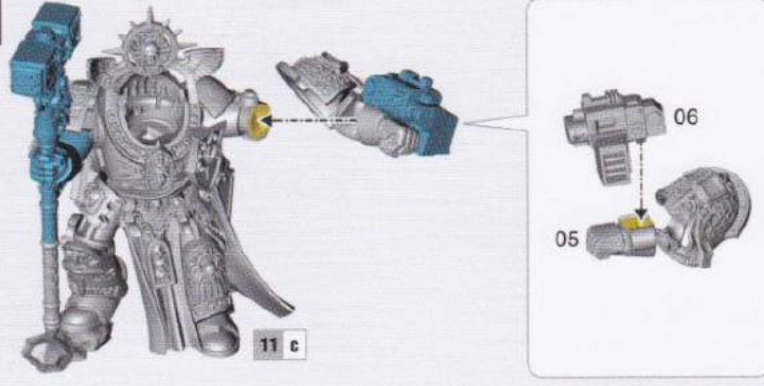
11 b



11 c



11 d



11 e



11 f



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Grand Master Voldus	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	Infantry (Character)	1 (Unique)

### WARGEAR:

- Terminator armour
- Storm bolter
- Frag grenades
- Krak grenades
- Psyk-out grenades
- Iron halo

### SPECIAL RULES:

- The Aegis
- And They Shall Know No Fear
- Independent Character
- Preferred Enemy (Daemons)
- Psyker (Mastery Level 3)
- Purity of Spirit

### WARLORD TRAIT:

**Lore Master:** Voldus knows one more power than is normal for his Mastery Level. This must be generated from the **Daemonology (Sanctic)** discipline.

### PSYKER:

Grand Master Voldus generates his powers from the **Daemonology (Sanctic)**, **Divination**, **Fulmination**, **Geokinesis**, **Librarius**, **Pyromancy**, **Technomancy**, **Telekinesis** and **Telepathy** disciplines.

### RELIC OF TITAN

**Malleus Argyrum:** *Crafted over a century by the blind smith Hulliver, this beautifully weighted hammer is a conduit for psychic energies. So empowered, it streaks through the air as though it weighed nothing at all, only to strike with the force of a caged thunderbolt.*

Range	S	AP	Type
-	x2	2	Melee, Force, Concussive, Daemonbane, Specialist Weapon

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Grand Master Voldus	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

### ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator
- Bolter d'Assaut
- Grenades Frag
- Grenades Krak
- Grenades anti-psy
- Halo de fer

### RÈGLES SPÉCIALES:

- Aegis
- Ennemi Juré (Démons)
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 3)
- Pureté d'Esprit

### TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

**Maître du Savoir:** Voldus connaît un pouvoir de plus que son Niveau de Maîtrise. Ce pouvoir bonus doit être généré dans la discipline **Démonologie (Séraphique)**.

### PSYKER:

Grand Master Voldus génère ses pouvoirs dans les disciplines **Démonologie (Séraphique)**, **Divination**, **Fulmination**, **Géokinésie**, **Librarius**, **Pyromancie**, **Technomancie**, **Télékinésie** et **Télépathie**.

### RELIQUE DE TITAN

**Malleus Argyrum:** *Créé il y a plus d'un siècle par le forgeron aveugle Hulliver, ce marteau parfaitement équilibré canalise l'énergie psychique. Ainsi alimenté, son poids semble disparaître, jusqu'à ce qui heurte l'ennemi avec la puissance d'un éclair captif.*

Portée	F	PA	Type
-	x2	2	Mêlée, Force, Commotion, Fléau du Démon, Arme de Spécialiste

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Grand Master Voldus	6	5	4	4	3	5	4	10	2+	Infanterie (Charaktermodell)	1 (einzigartig)

### AUSRÜSTUNG:

- Terminorrüstung
- Sturmbolter
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Anti-Psi-Granaten
- Stählerner Stern

### SONDERREGELN:

- Aegis
- Die keine Furcht kennen
- Erzfeind (Dämonen)
- Geistige Reinheit
- Psioniker (Meisterschaftsgrad 3)
- Unabhängiges Charaktermodell

### BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

**Meister der Lehre:** Voldus kennt eine Psikraft mehr als für seinen Meisterschaftsgrad üblich, die aus der Disziplin der **Dämonologie (Erhaben)** ermittelt werden muss.

### PSIONIKER:

Grand Master Voldus ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen **Dämonologie (Erhaben)**, **Prophetie**, **Fulmination**, **Geokinése**, **Librarius**, **Pyromantie**, **Technomantie**, **Telekinése** und **Telepathie**.

### RELIQUIE DES TITAN

**Malleus Argyrum:** *Dieser wunderbar ausgewogene Hammer dient gleichzeitig als Leiter für psionische Kräfte. Wenn Macht ihn erfüllt, saust er durch die Luft, als wöge er überhaupt nichts – nur um dann mit der Gewalt eines Blitzes einzuschlagen.*

Reichw.	S	DS	Typ
-	x2	2	Nahkampf, Dämonenbann, Erschütternd, Psiwaffe, Spezielle Waffe



BASE AVERLAND SUNSET

SHADE FUEGAN ORANGE

LAYER TROLL SLAYER ORANGE

LAYER YRIEL YELLOW

BASE BALTHASAR GOLD

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER GEHENNA'S GOLD

LAYER LIBERATOR GOLD

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER CADIAN FLESHSTONE

LAYER KISLEV FLESH

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE MECHANICUS STANDARD GREY

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY



BASE MEPHISTON RED

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE LEADBELCHER

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE KHORNE RED

SHADE NULN OIL

LAYER WILD RIDER RED



BASE ABADDON BLACK

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

BASE KHORNE RED

SHADE NULN OIL

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT





