



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

**BuildInstructions.com**

# START COLLECTING!

## WARHAMMER 40,000

# CHAOS SPACE MARINES



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

**ENG** 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.

**FRE** 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 rien ne recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

**SPA** 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.

**GER** VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, 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-Kunststoffseitschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

**ITA** 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.

**1** Master of Possession



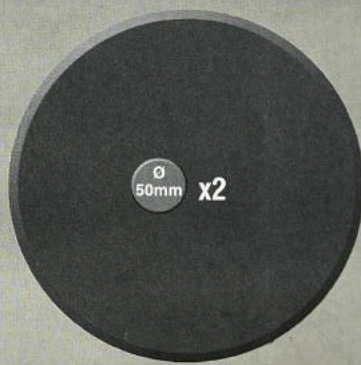
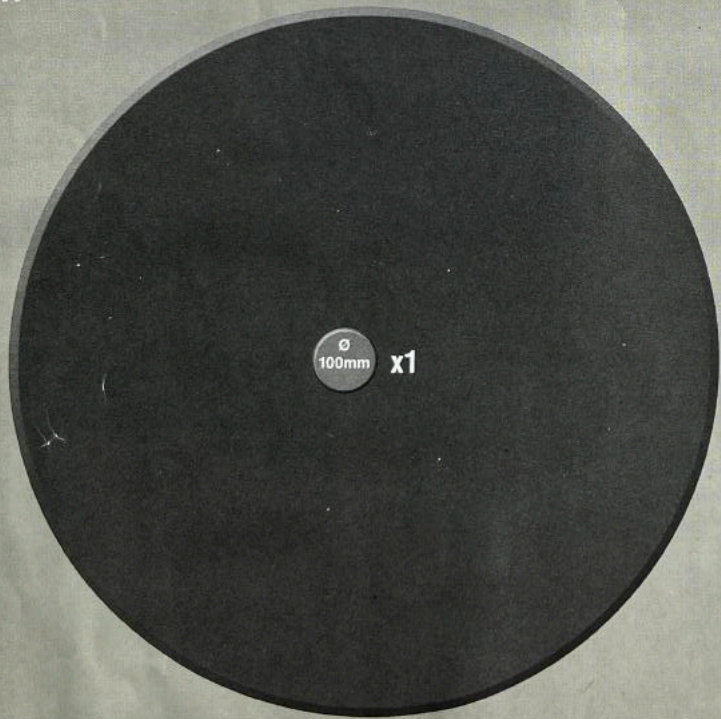
**C**



**D**



1:1



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



- 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



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



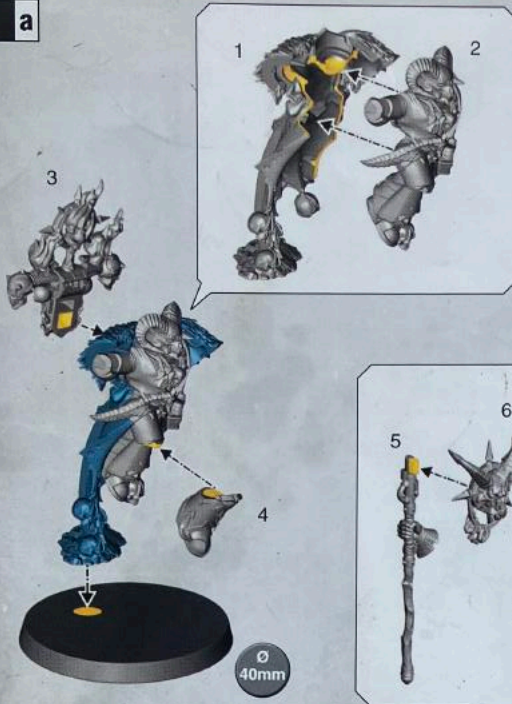
- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



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

# 1 MASTER OF POSSESSION

1 a

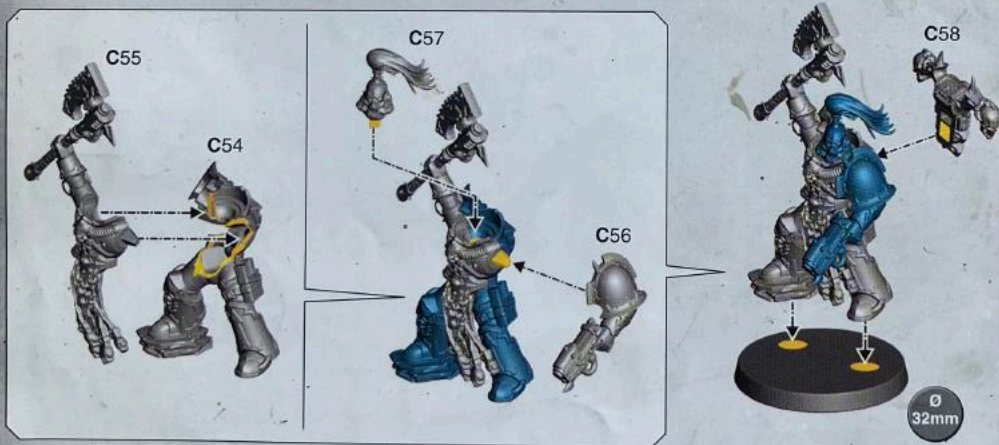


1 b

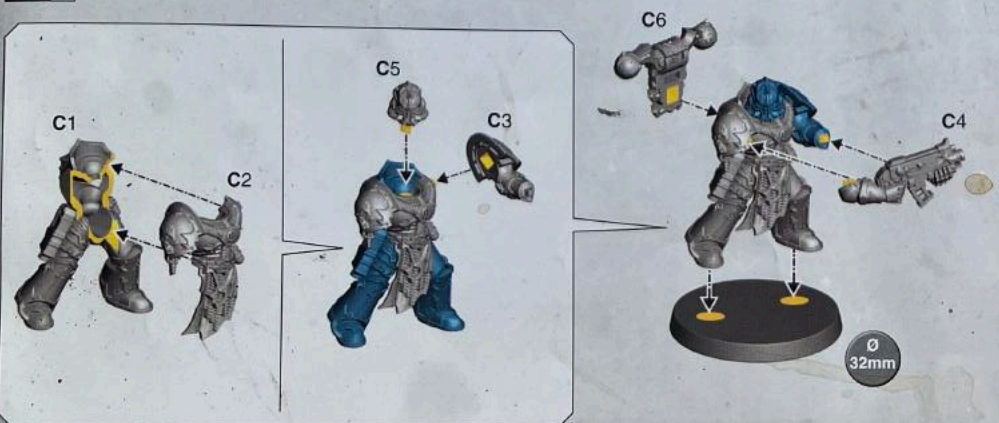


# 2 CHAOS SPACE MARINES

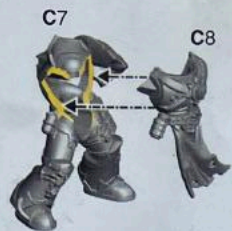
2 a



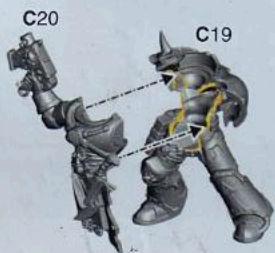
2 b



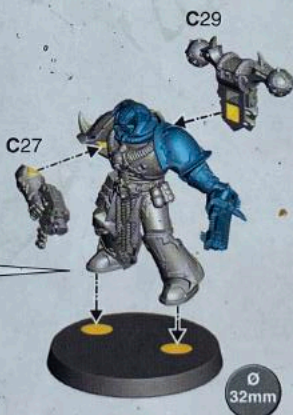
2 c



2 d



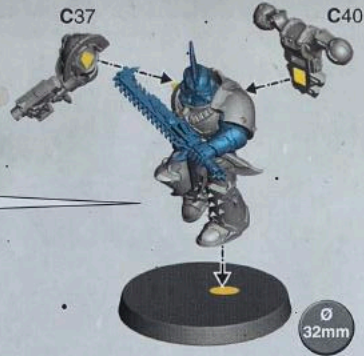
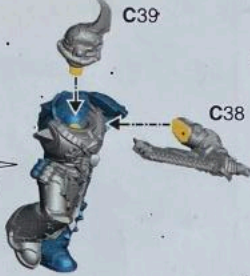
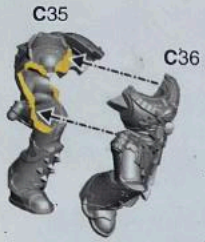
2 e



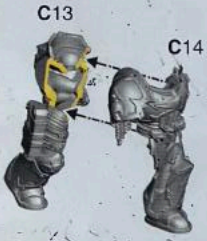
2 f



2 g



2 h

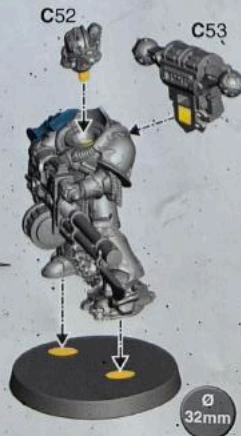


2 i



- With plasma gun
- Avec fusil à plasma
- Con rifle de plasma
- Mit Plasmawerfer
- Con fusile plasma

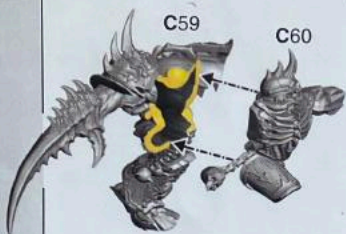
2 j



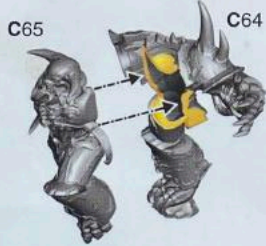
- With autocannon
- Avec autocanon
- Con cañón automático
- Mit Maschinenkanone
- Con cannone automatico

### 3 GREATER POSSESSED

3 a

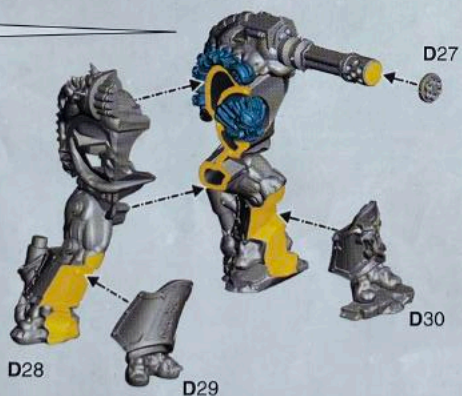
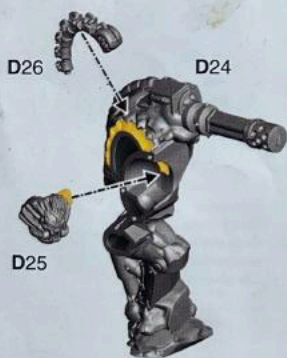


3 b

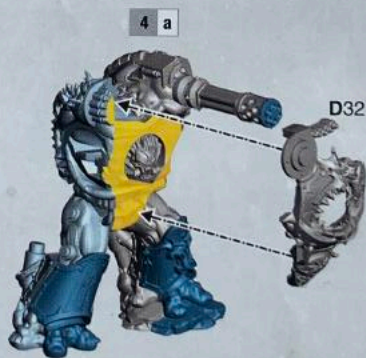


### 4 - 5 OBLITERATORS

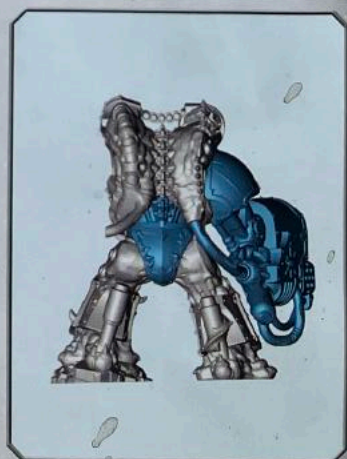
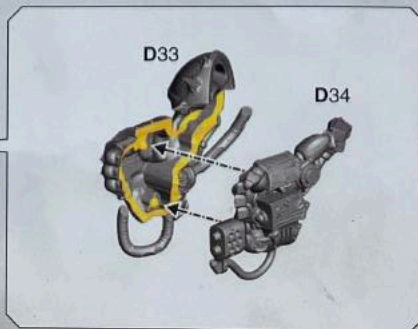
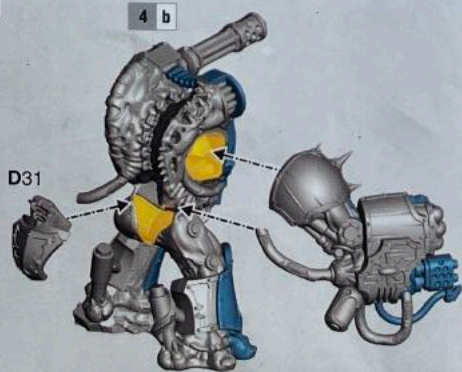
4 a



4 b

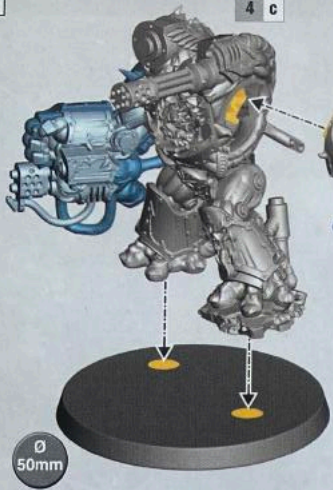


4 c

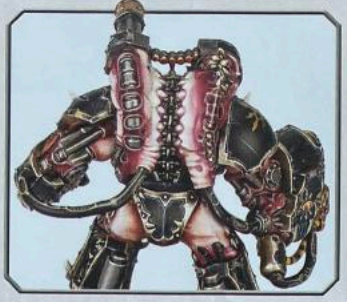
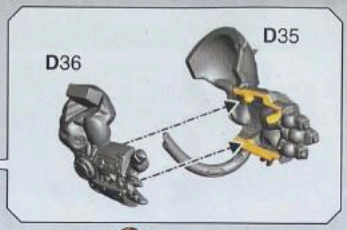


4 d

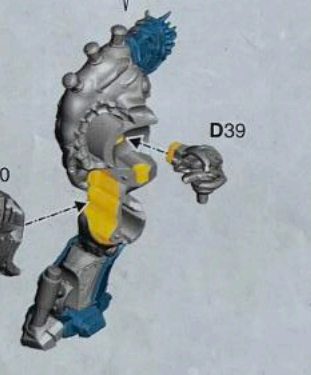
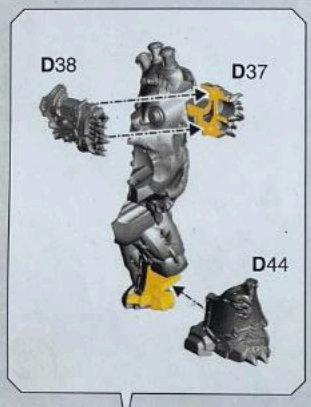
4 c



Ø 50mm

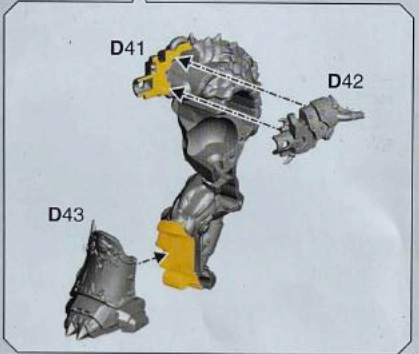
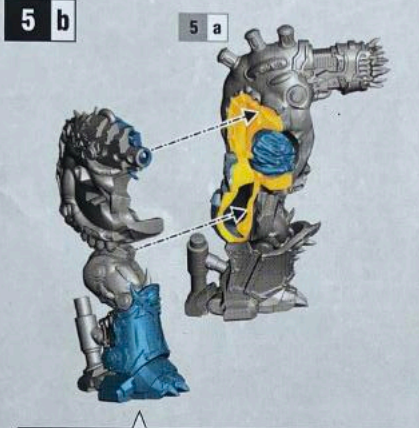


5 a



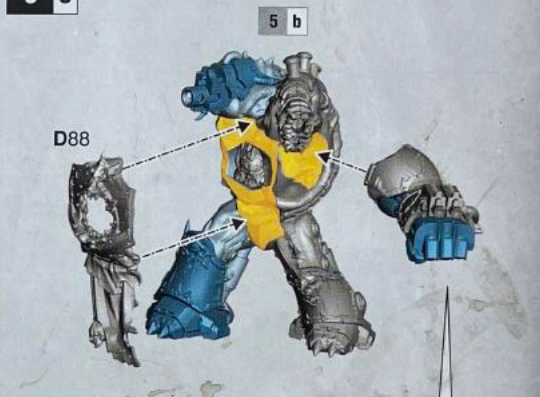
5 b

5 a



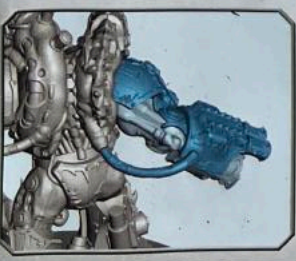
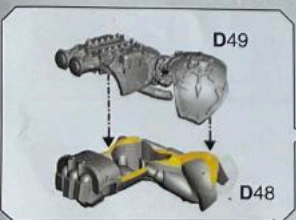
5 c

5 b



5 d

5 c



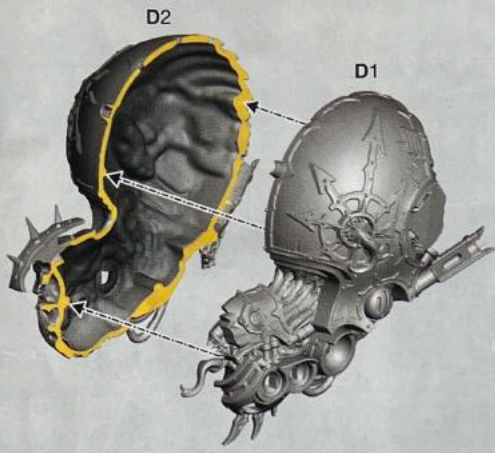
Ø 50mm



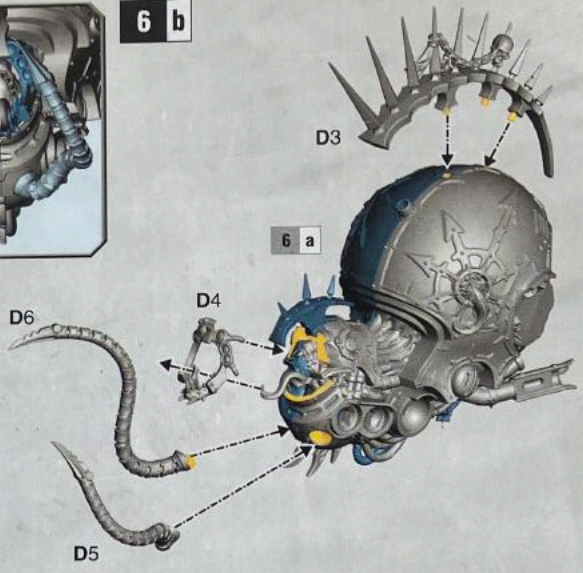
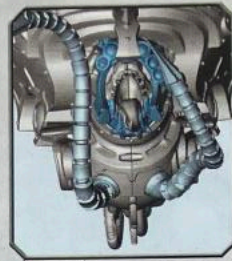


# 6 VENOMCRAWLER

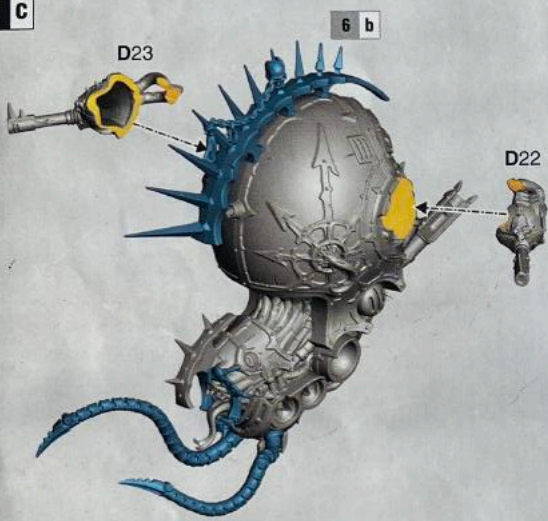
6 a



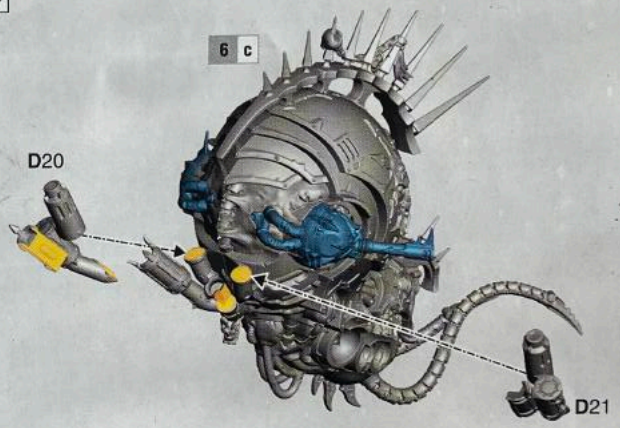
6 b



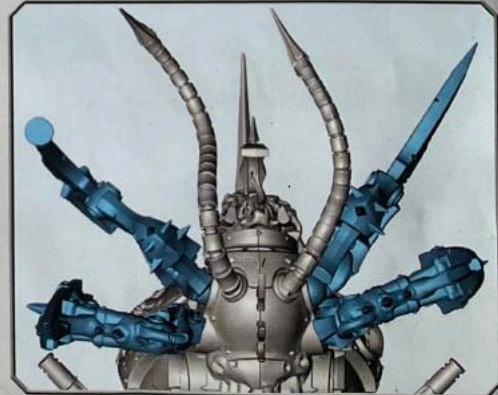
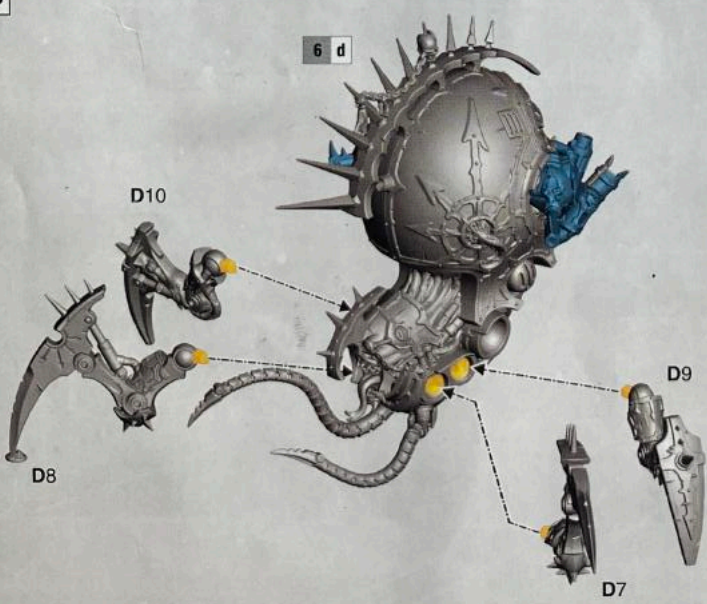
6 c



6 d

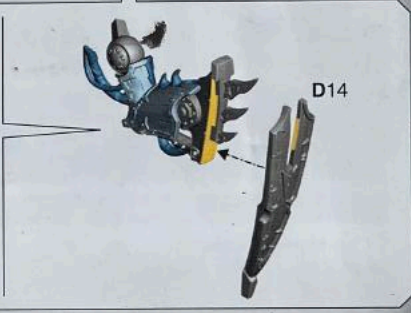
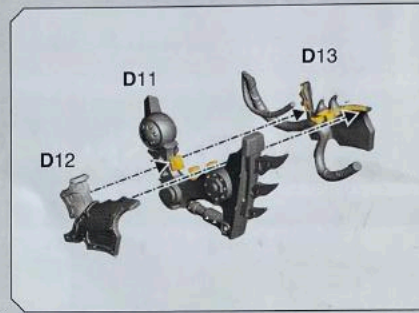
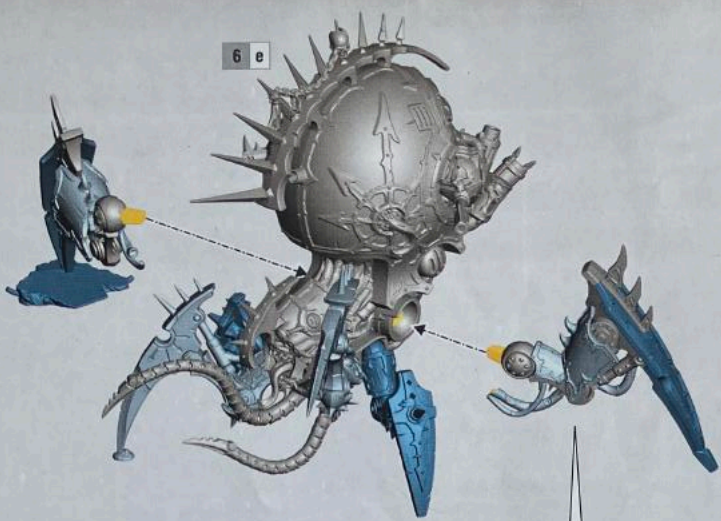
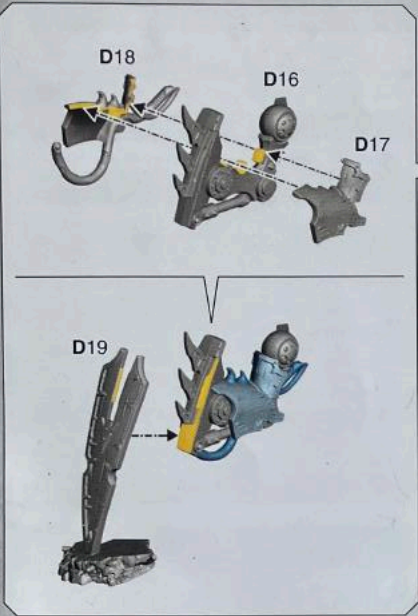


6 e



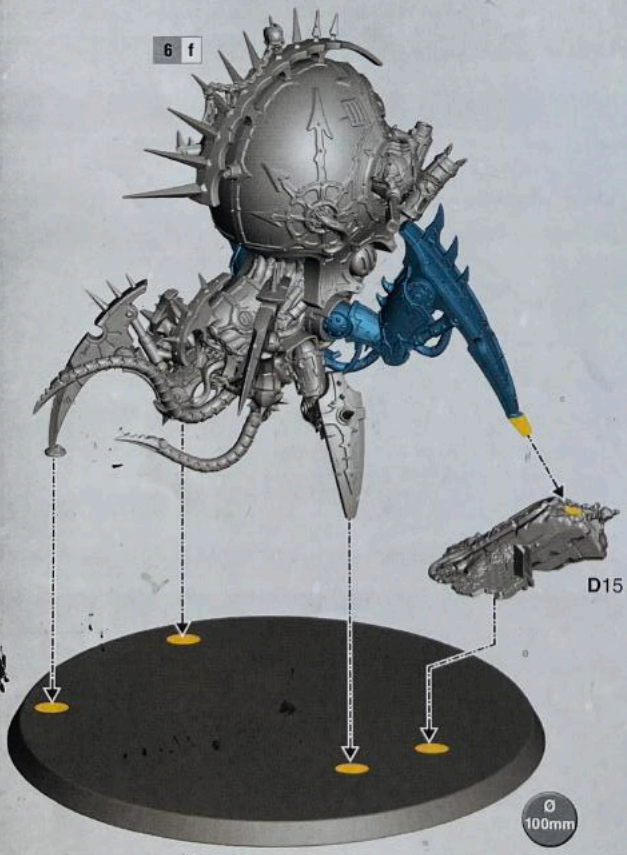
6 f

6 e



6 g

6 f



5  
POWER

## MASTER OF POSSESSION

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

A Master of Possession is a single model armed with a force stave, bolt pistol, frag grenades and krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Force stave	Melee	Melee	+2	-1	D3	-
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## ABILITIES

**Death to the False Emperor**

**Daemonkin:** This model has a 5+ invulnerable save.

**Rite of Possession:** **PSYKERS** suffer Perils of the Warp on any Psychic test roll of a double that is made for them, instead of just double 1 or 6, while they are within 12" of any enemy models with this ability.

## 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 Malefic discipline.

## FACTION KEYWORDS

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

## KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, PSYKER, MASTER OF POSSESSION

4  
POWER

## 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.

WEAPON	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



## GREATER POSSESSED

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+

This unit contains 1 Greater Possessed. It can include 1 additional Greater Possessed (Power Rating +4). Each model attacks with daemonic mutations.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Daemonic mutations	Melee	Melee	User	-2	D3	-

### ABILITIES

**Death to the False Emperor**

**Champions of the Host:** The first time this unit is set up, all models in this unit must be set up at the same time, though they do not need to be set up in unit coherency. From that point onwards, each Greater Possessed is treated as a separate unit.

**Daemonic:** Models in this unit have a 5+ invulnerable save.

**Locus of Power:** Add 1 to the Strength characteristic of <MARK OF CHAOS> <LEGION> DAEMON units while they are within 6" of any friendly models with this ability.

### FACTION KEYWORDS

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

### KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, DAEMON, GREATER POSSESSED



## OBLITERATORS

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

This unit contains 1 Obliterator. It can include up to 2 additional Obliterators (Power Rating +6 per model). Each Obliterator is armed with fleshmetal guns and crushing fists.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Fleshmetal guns	24"	Assault 6	6+D3	-D3	D3	See below
Crushing fists	Melee	Melee	+1	-1	D3	-

### ABILITIES

**Death to the False Emperor**

**Daemonic:** Models in this unit have a 5+ invulnerable save.

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

**Fleshmetal Guns:** When this unit is chosen to shoot in the Shooting phase or fires Overwatch, roll three D3, one after the other, to determine the characteristics of the unit's fleshmetal guns for that Shooting phase or Overwatch attack. The first roll is added to 6 to determine the Strength, the second roll is the AP, and the third roll is the Damage. For example, if the rolls were a 1, followed by a 3, followed by a 2, then the weapon would have a Strength of 7, an AP of -3 and a Damage of 2.

### FACTION KEYWORDS

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

### KEYWORDS

INFANTRY, DAEMON, CULT OF DESTRUCTION, OBLITERATORS



## VENOMCRAWLER

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

A Venomcrawler is a single model equipped with soulflyer tendrils, eviscerating claws and two excruciator cannons.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Excruciator cannon	36"	Assault D3	+2	-2	D3	-
Eviscerating claws	Melee	Melee	+2	-3	3	-
Soulflyer tendrils	Melee	Melee	User	-2	2	Each time the bearer fight, it can make 2 additional attacks with this weapon.

### ABILITIES

**Daemonic:** This model has a 5+ invulnerable save.

**Devourer of Souls:** At the start of your turn, this model regains 1 lost wound. In addition, at the end of a Fight phase in which this model destroyed any enemy models, this model regains 1 lost wound.

**Reservoir of Daemonic Energy:** Add 1 to the result of any Daemonic Ritual summoning rolls made for <LEGION> MASTERS OF POSSESSION while they are within 6" of any friendly <LEGION> VENOMCRAWLERS.

**Soul-shredding Explosion:** If this model is reduced to 0 wounds, roll a D6 before removing the model from the battlefield; on a 5+ it explodes, and each unit within 6" suffers D3 mortal wounds.

### FACTION KEYWORDS

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

### KEYWORDS

VEHICLE, DAEMON, DAEMON ENGINE, VENOMCRAWLER

### DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	S	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2



## MASTER OF POSSESSION

NDM	M	CC	GT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Un Master of Possession est une figurine individuelle armée d'un sceptre de force, d'un pistolet bolter, de grenades Frag et de grenades Krak.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Sceptre de force	Mêlée	Mêlée	+2	-1	D3	-
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

### APTITUDES

**Mort au Faux Empereur**

**Daemonkin** : Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Rite de Possession** : Les **PSYKERS** subissent les Périls du Warp sur tout test Psychique qu'ils effectuent et qui donne un double, pas seulement un double 1 ou un double 6, s'ils sont à 12" ou moins de la moindre figurine ennemie avec cette aptitude.

### PSYKER

Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique amie, et tenter d'abjurer 1 pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline Maléfique.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

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

### MOTS-CLÉS

PERSONNAGE, INFANTERIE, PSYKER, MASTER OF POSSESSION



## CHAOS SPACE MARINES

NDM	M	CC	GT	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.

ARME	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

4  
PUISSANCE

## GREATER POSSESSED

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+

Cette unité contient 1 Greater Possessed. Elle peut inclure 1 Greater Possessed additionnel (Rang de Puissance +4). Chaque figurine attaque avec mutations démoniaques.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Mutations démoniaques	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	D3	-

## APTITUDES

**Mort au Faux Empereur**

**Champions de l'Ost:** La première fois que cette unité est placée, toutes les figurines de l'unité sont placées en même temps, mais pas nécessairement en cohésion d'unité. Dès lors, chaque Greater Possessed est traité comme une unité distincte.

**Démoniaque:** Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Privilège de Puissance:** Ajoutez 1 à la caractéristique de Force des unités DAEMON <LÉGION> <MARQUE DU CHAOS> à 6" ou moins d'une ou plusieurs figurines amies avec cette aptitude.

## MOTS-CLÉS DE FACTION

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

## MOTS-CLÉS

PERSONNAGE, INFANTRIE, DAEMON, GREATER POSSESSED

6  
PUISSANCE

## OBLITERATORS

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

Cette unité contient 1 Obliterator. Elle peut inclure jusqu'à 2 Obliterators additionnels (Rang de Puissance +6 par figurine). Chaque Obliterator est armé de canons métallodermiques et de poings broyeurs.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canons métallodermiques	24"	Assaut 6	6+D3	-D3	D3	Voir ci-dessous
Poings broyeurs	Mêlée	Mêlée	+1	-1	D3	-

## APTITUDES

**Mort au Faux Empereur**

**Démoniaques:** Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Frappe par Téléportation:** Au déploiement, vous pouvez placer cette unité dans une chambre de téléportarium et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, l'unité peut effectuer une frappe par téléportation; placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

**Canons Métallodermiques:** Quand cette unité est choisie pour tirer à la phase de Tir ou en État d'Alerte, jetez trois D3, l'un après l'autre pour déterminer les caractéristiques des canons métallodermiques pour cette phase de Tir ou cette attaque en État d'Alerte. Ajoutez 6 au premier jet pour déterminer la Force. Le deuxième jet indique la PA, et le troisième les Dégâts. Par exemple, si les jets donnent 1, puis 3, puis 2, l'arme aurait une Force de 7, une PA de -3 et un Dégât de 2.

## MOTS-CLÉS DE FACTION

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

## MOTS-CLÉS

INFANTRIE, DAEMON, CULTE DE LA DESTRUCTION, OBLITERATORS

7  
PUISSANCE

## VENOMCRAWLER

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

Un Venomcrawler est une figurine individuelle équipée de vrilles écorcheuses d'âmes, de griffes éviscérantes et de deux canons Excruciator.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Canon Excruciator	36"	Assaut D3	+2	-2	D3	-
Griffes éviscérantes	Mêlée	Mêlée	+2	-3	3	-
Vrilles écorcheuses d'âmes	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	2	Le porteur peut effectuer 2 attaques supplémentaires avec cette arme.

## APTITUDES

**Démoniaque:** Cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 5+.

**Dévoreur d'Âmes:** Au début de votre tour, cette figurine récupère 1 PV perdu. De plus, à la fin d'une phase de Combat lors de laquelle cette figurine a détruit la moindre figurine ennemie, cette figurine récupère 1 PV perdu.

**Réservoir d'Énergie Démoniaque:** Ajoutez 1 au résultat de tout jet d'invocation de Rituel Démoniaque effectué par les MASTERS OF POSSESSION <LÉGION> à 6" ou moins d'un ou plusieurs VENOMCRAWLERS <LÉGION> amis.

**Explosion à Lacérer les Âmes:** Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de la retirer du champ de bataille; sur 5+ elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D3 blessures mortelles.

## MOTS-CLÉS DE FACTION

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

## MOTS-CLÉS

VÉHICULE, DAEMON, MACHINE-DÉMON, VENOMCRAWLER

## DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous:

PV RESTANTS	M	F	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2



5  
POTENCIA

## MASTER OF POSSESSION

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Un Master of Possession es una sola miniatura armada con un báculo de fuerza, una pistola bôlter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bôlter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Báculo de fuerza	Com.	Combate	+2	-1	1D3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

### HABILIDADES

**Muerte al falso Emperador**

**Daemonkin.** Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.

**Rito de posesión.** Los **PSÍQUICOS** sufren Peligros del warp si sacan cualquier doble en un chequeo psíquico (no sólo un doble 1 o un doble 6) estando a 12" o menos de cualquier miniatura enemiga con esta habilidad.

### 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 psíquicos de la disciplina Maléfica.

### CLAVES DE FACCIÓN

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

### CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, PSÍQUICO, MASTER OF POSSESSION



4  
POTENCIA

## 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 bôlter, una pistola bôlter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bôlter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Pistola bôlter	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 alguna tirada para impactar de 1, el portador es destruido tras haber disparado.
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

### OPCIONES DE EQUIPO

- El Aspiring Champion puede cambiar la pistola bôlter y el bôlter por objetos de la lista de *Equipo para Campeones*.
- Cualquier Chaos Space Marine puede cambiar el bôlter por una espada sierra.
- Un Chaos Space Marine puede cambiar la pistola bôlter por una pistola de plasma, o cambiar el bôlter 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 su bôlter 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



4  
POTENCIA

## GREATER POSSESSED

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+

Esta unidad consta de 1 Greater Possessed. Puede incluir 1 Greater Possessed adicional (**Potencia de unidad +4**). Cada miniatura ataca con mutaciones daemónicas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Mutaciones daemónicas	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	-

**HABILIDADES**  
**Muerte al falso Emperador**  
**Campeones de la hueste.** Al desplegar esta unidad por primera vez, despliega todas sus miniaturas al mismo tiempo, aunque no tienen por que estar en coherencia de unidad. A partir de ese momento, cada Greater Possessed se considera una unidad independiente.  
**Daemónico.** Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.  
**Foco de poder.** Suma 1 al atributo Fuerza de las unidades **DAEMON <LEGIÓN>** <MARCA DEL CHAOS> mientras estén a 6" o menos de alguna miniatura amiga con esta habilidad.

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

**CLAVES** PERSONAJE, INFANTERÍA, DAEMON, GREATER POSSESSED



6  
POTENCIA

## OBLITERATORS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

Esta unidad consta de 1 Obliterator. Puede incluir hasta 2 Obliterators adicionales (**Potencia de unidad +6 por miniatura**). Cada Obliterator va armado con cañones de carnemetal y puños aplastantes.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañones de carnemetal	24"	Asalto 6	6+1D3	-1D3	1D3	Ver abajo
Puños aplastantes	Com.	Combate	+1	-1	1D3	-

**HABILIDADES**  
**Muerte al falso Emperador**  
**Ataque teleportado.** Durante el despliegue, esta unidad puede desplegar en la cámara del teleportarium en lugar de en el campo de batalla. Puede teletransportarse al campo de batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento; desplégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.  
**Cañones de carnemetal.** Al elegir esta unidad para que dispare en la fase de disparo o realice Disparos defensivos, tira 3D3 sucesivamente para determinar los atributos de los cañones de carnemetal durante esa fase de disparo o ese ataque de Disparos defensivos. Suma 6 al primer resultado para determinar la Fuerza de los ataques, el segundo resultado es el valor de FP y el tercero es el Daño. Por ejemplo, si las tiradas son un 1, seguido de un 3, seguido de un 2, todos los disparos de las armas de la unidad tienen Fuerza 7, FP -3 y Daño 2.  
**Daemónico.** Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+.

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

**CLAVES** INFANTERÍA, DAEMON, CULTO DE LA DESTRUCCIÓN, OBLITERATORS



7  
POTENCIA

## VENOMCRAWLER

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

Un Venomcrawler es una sola miniatura equipada con tentáculos desolaalmas, garras evisceradoras y dos cañones excrucidores.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón excrucidor	36"	Asalto 1D3	+2	-2	1D3	-
Garras evisceradoras	Com.	Combate	+2	-3	3	-
Tentáculos desolaalmas	Com.	Combate	Port.	-2	2	Cada vez que el portador combate, realiza 2 ataques adicionales con esta arma

**HABILIDADES**  
**Daemónico.** Esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 5+.  
**Depósito de energía daemónica.** Suma 1 al resultado de las tiradas de invocación de cualquier Ritual daemónico de los **MASTERS OF POSSESSION <LEGIÓN>** que estén a 6" o menos de algún **VENOMCRAWLER <LEGIÓN>** amigo.  
**Devorador de almas.** Al inicio de tu turno, esta miniatura recupera 1 herida perdida. Además, esta miniatura recupera 1 herida perdida al final de una fase de combate en la que haya eliminado a alguna miniatura enemiga.  
**Explosión destrozalmas.** Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con 5+ explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

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

**CLAVES** VEHÍCULO, DAEMON, INGENIO DAEMÓNICO, VENOMCRAWLER

### DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	F	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2





5  
MACHT

## MASTER OF POSSESSION

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Ein Master of Possession ist ein einzelnes Modell, das mit einem Psistab, einer Bolt pistole, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet ist.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolt pistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Psistab	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	W3	-
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

### FÄHIGKEITEN

**Tod dem falschen Imperator**

**Daemonkin:** Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

**Ritus der Besessenheit:** Wenn ein **PSIONIKER** innerhalb von 12 Zoll um feindliche Modelle mit dieser Fähigkeit einen Psitest ablegt, erleidet er Gefahren des Warp bei jedem Pasch, nicht nur bei einer Doppeleins oder Doppelsechs.

**PSIONIKER** Dieses Modell kann 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 aus der Disziplin *Maleficia*.

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

**SCHLÜSSELWÖRTER** CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, PSIONIKER, MASTER OF POSSESSION



4  
MACHT

## 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 einem 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 einem Bolter, einer Bolt pistole, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Bolt pistole	12"	Pistole 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.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

### AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

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

**ABILITIES** Tod dem falschen Imperator

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

**SCHLÜSSELWÖRTER** INFANTERIE, CHAOS SPACE MARINES

4  
MACHT

## GREATER POSSESSED

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Greater Possessed. Sie kann 1 weiteren Greater Possessed enthalten (Macht +4). Jedes Modell attackiert mit Dämonischen Mutationen.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Dämonische Mutationen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	W3	-

## FÄHIGKEITEN

**Tod dem falschen Imperator**

**Champions der Heerschar:** Wenn diese Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, müssen alle Modelle dieser Einheit gleichzeitig aufgestellt werden, aber sie müssen nicht in Formation aufgestellt werden. Von da an wird jeder Greater Possessed als separate Einheit behandelt.

**Dämonisch:** Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.

**Präsenz der Macht:** Addiere 1 zur Stärke von <MAL DES CHAOS>-<LEGION>-DAEMON-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

## FRAKTION

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

## SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, DAEMON, GREATER POSSESSED

6  
MACHT

## OBLITERATORS

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

Diese Einheit besteht aus 1 Obliterator. Sie kann bis zu 2 zusätzliche Obliterators enthalten (Macht +6 pro Modell). Jeder Obliterator ist mit Schusswaffen aus Fleischmetall und Zerschmetternden Fäusten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Schusswaffen aus Fleischmetall	24"	Sturm 6	6+W3	-W3	W3	siehe unten
Zerschmetternde Fäuste	Nahkampf	Nahkampf	+1	-1	W3	-

## FÄHIGKEITEN

**Tod dem falschen Imperator**

**Dämonisch:** Obliterators haben einen Rettungswurf von 5+.

**Teleport-Angriff:** Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit in einer Teleportarium-Kammer aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann die Einheit mit einem Teleport-Angriff das Schlachtfeld betreten; stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

**Schusswaffen aus Fleischmetall:** Wenn eine Einheit Obliterators in der Fernkampfphase oder beim Abwehrfeuer zum Schießen ausgewählt wird, wirf drei W3, einen nach dem anderen. Der erste Wurf wird zu 6 addiert, um die Stärke der Fernkampfattacken der Einheit zu bestimmen, der zweite Wurf ist der DS und der dritte Wurf ist der Schadenswert. Sind beispielsweise die Wurfergebnisse eine 1, gefolgt von einer 3, gefolgt von einer 2, dann haben alle Attacken für diese Fernkampfphase oder dieses Abwehrfeuer eine Stärke von 7, einen DS von -3 und einen Schadenswert von 2.

## FRAKTION

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

## SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, DAEMON, CULT OF DESTRUCTION, OBLITERATORS

7  
MACHT

## VENOMCRAWLER

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

Ein Venomcrawler ist ein einzelnes Modell, das mit Seelenschindertentakeln, Ausweidenden Klauen und zwei Malträtiertkanonen ausgerüstet ist.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Malträtiertkanone	36"	Sturm W3	+2	-2	W3	-
Ausweidende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	3	-
Seelenschindertentakel	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	2	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 2 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe durchführen.

## FÄHIGKEITEN

**Dämonisch:** Dieses Modell hat einen Rettungswurf von 5+.

**Reservoir dämonischer Energie:** Addiere 1 zu allen Beschwörungswürfen für *Dämonisches Ritual* für **MASTER OF POSSESSION** der <LEGION>, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um befreundete <LEGION>-VENOMCRAWLERS befinden.

**Seelenverschlinger:** Zu Beginn jedes deiner Züge erhält dieses Modell 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Außerdem erhält dieses Modell am Ende jeder Nahkampfphase, in der es feindliche Modelle vernichtet hat, 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.

**Seelenzerfetzende Explosion:** Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirf einen W6, bevor du das Modell vom Schlachtfeld entfernst; bei 5+ explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

## FRAKTION

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

## SCHLÜSSELWÖRTER

FÄHRZEUG, DAEMON, DÄMONENMASCHINE, VENOMCRAWLER

## SCHADEN

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

ÜBRIGE LP	B	S	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2

5  
POTENZA

## MASTER OF POSSESSION

NOME	M	AC	AB	Fu	R	Fe	A	D	S
Master of Possession	6"	3+	3+	4	4	4	3	9	3+

Un Master of Possession è un singolo modello equipaggiato con bastone psichico, pistola requiem, granate a frammentazione and granate perforanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fu	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bastone psichico	Mischia	Mischia	+2	-1	D3	-
Granata a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granata perforante	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

## ABILITÀ

Morte al Falso Imperatore

**Daemonkin:** questo modello ha un tiro invulnerabilità di 5+.

**Rito di Possessione:** fintanto che si trovano entro 12" da qualsiasi modello nemico con questa abilità, gli **PSIONICI** subiscono i Pericoli del Warp con qualsiasi risultato doppio del loro test Psionico, anziché solo con i doppi 1 o 6.

**PSIONICO** Questo modello può provare a manifestare due poteri psionici in ogni fase Psionica amica, e provare a bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina Malefica.

**KEYWORDS DI FAZIONE** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS** PERSONAGGIO, FANTERIA, PSIONICO, MASTER OF POSSESSION

4  
POTENZA

## CHAOS SPACE MARINES

NOME	M	AC	AB	Fu	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.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fu	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 l'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 singolo modello può prendere un'Icona del Chaos.

**ABILITÀ** Morte al Falso Imperatore

**KEYWORDS DI FAZIONE** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS** FANTERIA, CHAOS SPACE MARINES

4  
POTENZA

## GREATER POSSESSED

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Greater Possessed	7"	2+	3+	5	5	5	5	8	3+

Questa unità include 1 Greater Possessed. Può comprendere 1 Greater Possessed aggiuntivo (Valore di Potenza +4). Ogni modello attacca con mutazioni demoniache.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Mutazioni demoniache	Mischia	Mischia	Mod.	-2	D3	-

**ABILITÀ** Morte al Falso Imperatore

**Campione della Schiera:** la prima volta che questa unità viene schierata, tutti i suoi modelli devono essere collocati contemporaneamente, sebbene non abbiano bisogno di essere schierati in coesione dell'unità. Da quel momento ogni Greater Possessed è considerato un'unità separata.

**Demonico:** i modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

**Ricettacolo di Potere:** aggiungi 1 alla caratteristica Forza delle unità di DAEMONS di <MARCHIO DEL CHAOS> di <LEGIONE> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi modello amico con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS** PERSONAGGIO, FANTERIA, DAEMON, GREATER POSSESSED

6  
POTENZA

## OBLITERATORS

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Obliterator	4"	3+	3+	5	5	4	3	8	2+

Questa unità include 1 Obliterator. Può comprendere fino a 2 Obliterators aggiuntivi (Valore di Potenza +6 per modello). Ogni Obliterator è armato con fucili di biometallo e pugni stritolanti.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Fucili di biometallo	24"	Assalto 6	6+D3	-D3	D3	Vedi sotto
Pugni stritolanti	Mischia	Mischia	+1	-1	D3	-

**ABILITÀ** Morte al Falso Imperatore

**Demonico:** gli Obliterators hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

**Assalto Teletrasportato:** durante lo schieramento puoi collocare questa unità in una camera teleportarium anziché sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento questa unità può usare un Assalto Teletrasportato per arrivare sul campo: schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

**Fucili di Biometallo:** quando questa unità viene scelta per sparare nella fase di Tiro o per tirare di Reazione tira tre D3, uno dopo l'altro, per stabilire le caratteristiche dei fucili di biometallo dell'unità per quella fase di Tiro o attacco di Reazione. Il primo tiro viene sommato a 6 per determinare la Forza, il secondo è il VP e il terzo è la caratteristica Danni. Ad esempio, se i tiri sono un 1, seguito da un 3 e poi da un 2, l'arma ha Forza 7, VP -3 e una caratteristica Danni pari a 2.

**KEYWORDS DI FAZIONE** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS** FANTERIA, DAEMON, CULT OF DESTRUCTION, OBLITERATORS

7  
POTENZA

## VENOMCRAWLER

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Venomcrawler	*	4+	4+	*	7	10	*	8	3+

Un Venomcrawler è un singolo modello equipaggiato con tentacoli scortica anima, artigli sventratori e due cannoni excruciator.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Cannoni excruciator	36"	Assalto D3	+2	-2	D3	-
Artigli sventratori	Mischia	Mischia	+2	-3	3	-
Tentacoli scortica anima	Mischia	Mischia	Mod.	-2	2	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 2 attacchi aggiuntivi con quest'arma.

**ABILITÀ** **Demonico:** questo modello ha un tiro invulnerabilità di 5+.

**Mangiatore di Anime:** all'inizio di ciascuno dei tuoi turni questo modello recupera una singola ferita persa. Inoltre, alla fine di ogni fase di Combattimento in cui questo modello ha distrutto qualsiasi modello nemico, questo modello recupera una singola ferita persa.

**Riserva di Energia Demoniacca:** aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro evocazione del Rituale Demoniacco effettuato per i MASTERS OF POSSESSION di <LEGIONE> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi VENOMCRAWLER di <LEGIONE> amico.

**Esplosione Strazia Anima:** se questo modello viene ridotto a 0 ferite, tira un D6 prima di rimuoverlo dal campo di battaglia: con 5+ esplose e ogni unità entro 6" subisce D3 ferite mortali.

**KEYWORDS DI FAZIONE** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS** VEICOLO, DAEMON, MACCHINA DEMONICA, VENOMCRAWLER

## DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

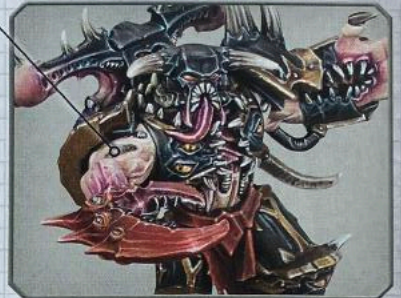
FE RIMANENTI	M	Fo	A
6-10+	10"	6	4
3-5	8"	5	3
1-2	6"	4	2



BASE KHORNE RED  
SHADE NULN OIL  
LAYER WAZDAKKA RED  
LAYER CADIAN FLESHSTONE



BASE IRON WARRIOR  
SHADE NULN OIL  
LAYER IRONBREAKER  
LAYER STORMHOST SILVER



BASE GREY SEER  
SHADE AGRAX EARTHSHADE  
LAYER KARAK STONE  
LAYER WHITE SCAR

BASE CERAMITE WHITE  
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT  
LAYER EVIL SUNZ SCARLET  
BASE KHORNE RED



BASE MEPHISTON RED  
SHADE NULN OIL  
LAYER EVIL SUNZ SCARLET  
LAYER WILD RIDER RED



BASE ABADDON BLACK  
BASE INCUBI DARKNESS  
LAYER THUNDERHAWK BLUE  
LAYER FENRISIAN GREY

BASE RETRIBUTOR ARMOUR  
SHADE AGRAX EARTHSHADE  
LAYER LIBERATOR GOLD  
LAYER STORMHOST SILVER



BASE RETRIBUTOR ARMOUR  
SHADE REIKLAND FLESHSHADE  
LAYER LIBERATOR GOLD  
LAYER STORMHOST SILVER

BASE IONRACH SKIN  
SHADE CARROBURG CRIMSON  
SHADE DRUCHII VIOLET  
LAYER FLAYED ONE FLESH



BASE MEPHISTON RED  
LAYER WILD RIDER RED  
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT  
LAYER WHITE SCAR

