

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

**BuildInstructions.com**

- 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

## RAPTORS

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 9



## WARP TALONS

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 5;  
10 - 14







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

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



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



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



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



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



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



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





• FOLLOW STEPS 1-5 FOR ALL VARIANTS

• SUIVRE LES ÉTAPES 1-5 POUR TOUTES LES VARIANTES • SIGUE LOS PASOS 1-5 PARA TODAS LAS VARIANTES

• FOLGE DEN SCHRITTEN 1-5 FÜR ALLE VARIANTEN • SEGUI LA FASE DA 1 A 5 PER TUTTE LE VARIANTI

1



2



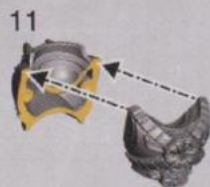
3



5



2



6



7



8



9

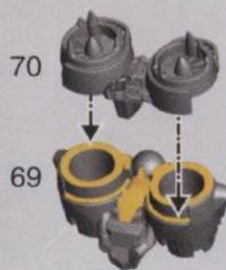


10



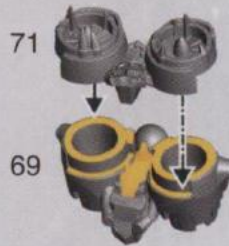
3

x2



69

71



69



4

59



60



61



62



63



5

64



65



66



67



68



6

9

RAPTORS



• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES

• AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

6

49



50



51



52



53



7

93



94



95



96



97



98



99



100



101

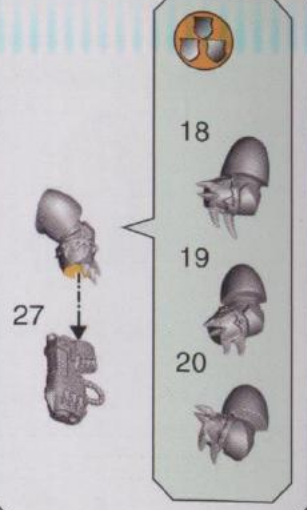
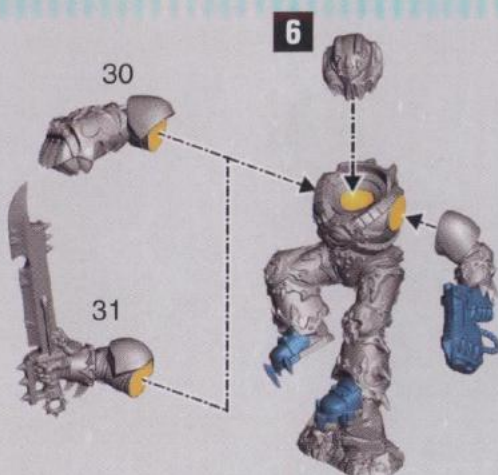
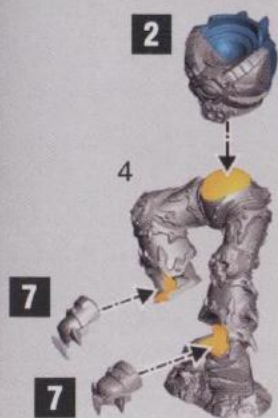


102





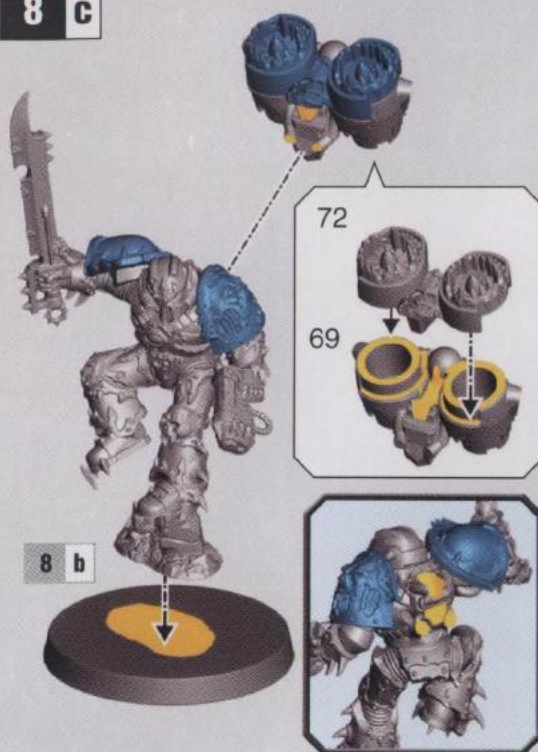
## 8 a RAPTOR CHAMPION



## 8 b



## 8 c



## 9 a RAPTORS



## 9 b



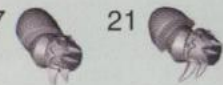


9 C



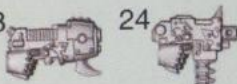
17

21



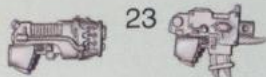
28

24



29

23



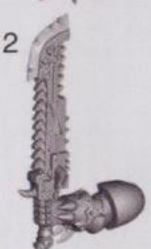
9 b



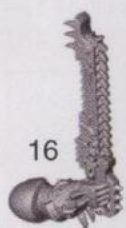
15



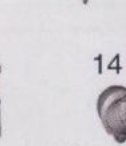
12



16



13



14



9 b



18

19

20



26

25

22



32

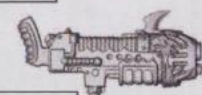


9 b



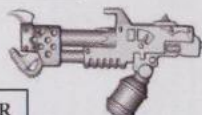
34

MELTAGUN



35

PLASMA GUN



36

FLAMER

9 d

4



6



5



9 c





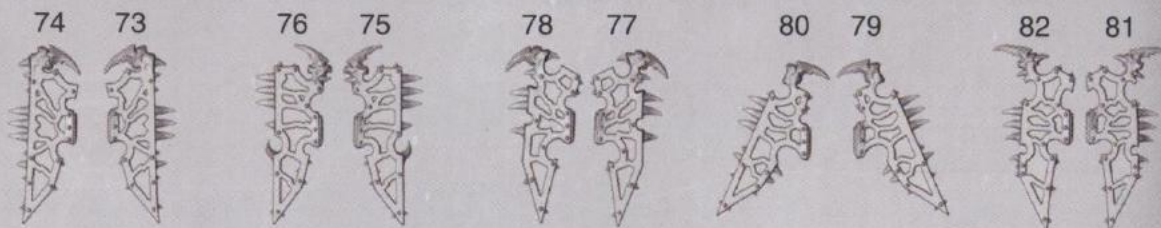


• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES  
• AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

10



11



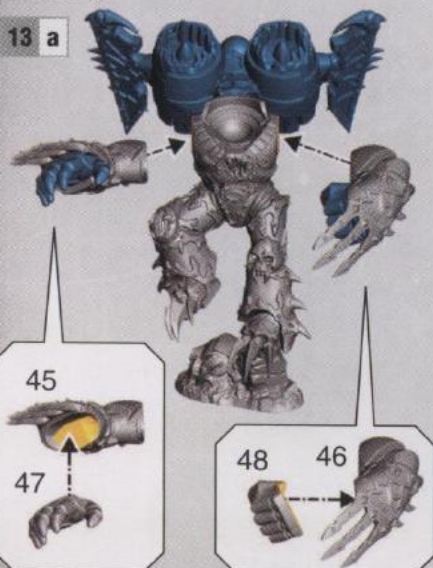
12



13 a WARP TALON CHAMPION



13 b



13 c

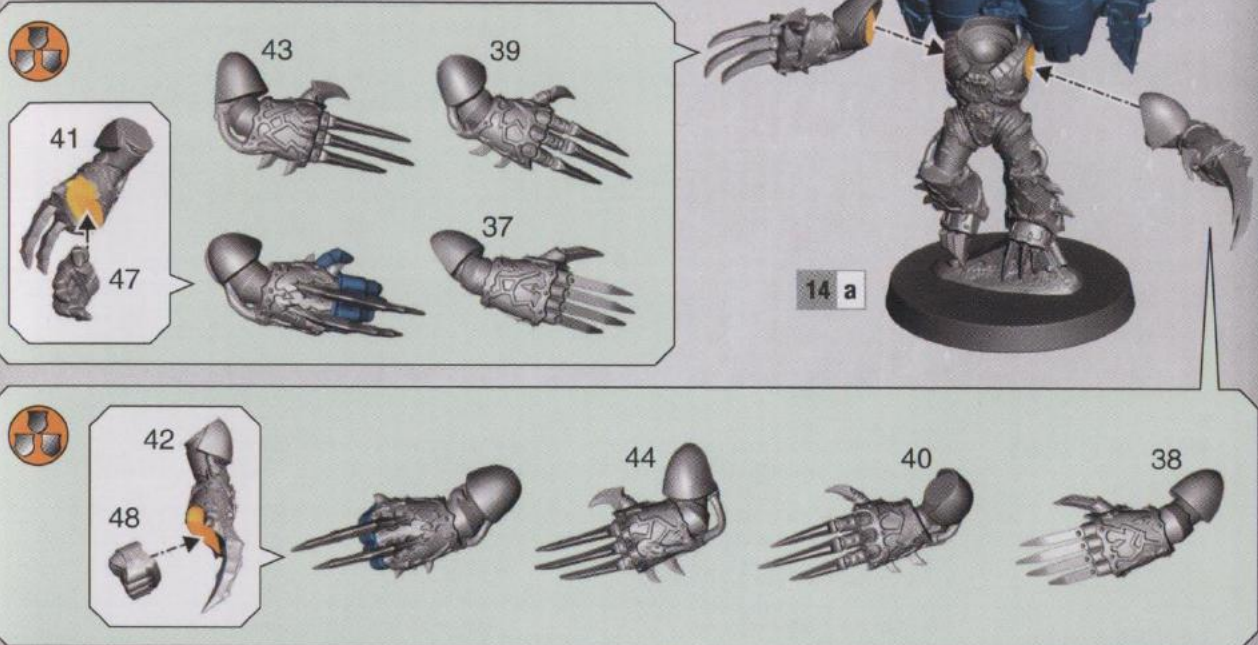




# 14 a WARP TALONS



# 14 b



# 14 c





# ENGLISH

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

## RAPTORS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Raptor	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Raptor Champion	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

This unit contains 1 Raptor Champion and 4 Raptors. It can include up to 5 additional Raptors (**Power Rating +4**) or up to 10 additional Raptors (**Power Rating +8**). Each model is armed with a bolt pistol, chainsword, frag grenades and krak grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 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.
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenade	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Power fist	Melee	Melee	x2	-3	D3	When attacking with this weapon, you must subtract 1 from the hit roll.
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.
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
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 shots have been resolved.

### WARGEAR OPTIONS

- Up to two Raptors may replace their bolt pistol and chainsword with a plasma pistol and chainsword, or with one item from the *Special Weapons* list.
- The Raptor Champion may replace his bolt pistol and chainsword with items from the *Champion Equipment* list.
- One model may take a Chaos Icon.

### ABILITIES

#### Death to the False Emperor

**Fearsome Visage:** Units within 1" of any enemy Raptors must subtract 1 from their Leadership characteristic.

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

### FACTION KEYWORDS

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

### KEYWORDS

INFANTRY, JUMP PACK, FLY, RAPTORS

### SPECIAL WEAPONS

- Flamer
- Plasma gun
- Meltagun

### CHAMPION EQUIPMENT

The champion can take up to two weapons chosen from the following list:

- Bolt pistol
- Chainsword
- Power sword
- Plasma pistol
- Power fist



# FRANÇAIS

Cette fiche technique vous permet de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

## RAPTORS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Raptor	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Raptor Champion	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Contient 1 Raptor Champion et 4 Raptors. Peut inclure jusqu'à 5 Raptors supplémentaires (**Puissance +4**) ou jusqu'à 10 Raptors supplémentaires (**Puissance +8**). Chacun est armé d'un pistolet bolter, d'une épée tronçonneuse, et de grenades Frag et Krak.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 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.
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenade Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	User	0	1	Chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	User	-3	1	-
Gantelet énergétique	Mêlée	Mêlée	x2	-3	D3	Lorsque vous attaquez avec cette arme, soustrayez 1 au jet de touche.
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts et défaissez le résultat le plus bas.
Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
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 après que tous les tirs de cette arme ont été résolus.

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Raptors peuvent remplacer leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse par un pistolet à plasma et une épée tronçonneuse, ou par 1 objet de la liste *Armes Spéciales*.
- Le Raptor Champion peut remplacer son pistolet bolter et son épée tronçonneuse par des objets de la liste *Équipements de Champion*.
- 1 figurine peut prendre une Icône du Chaos.

### APTITUDES

#### Mort au Faux Empereur

**Visage Effrayant:** Les unités ennemies dans un rayon de 1" de tout Raptor doivent soustraire 1 à leur Commandement.

**Frappe de Raptors:** Au moment de placer cette unité au déploiement, vous pouvez la placer dans le warp, prête à frapper, au lieu de la placer sur le champ de bataille. Si vous le faites, l'unité peut arriver sur le champ de bataille par Frappe de Raptors à la fin d'une phase de Mouvement; vous pouvez alors la placer à plus de 9" de l'ennemi.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

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

### MOTS-CLÉS

INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, RAPTORS

### ARMES SPÉCIALES

- Lance-flammes
- Fusil à plasma
- Fuseur

### ÉQUIPEMENT DE CHAMPION

Le champion peut recevoir jusqu'à deux armes choisies dans la liste suivante:

- Pistoler bolter
- Épée tronçonneuse
- Épée Énergétique
- Fusil à plasma
- Gantelet énergétique



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

## RAPTORS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Raptor	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Raptor Champion	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Esta unidad consta de 1 Raptor Champion y 4 Raptors. Puede incluir hasta 5 Raptors adicionales (**Potencia de unidad +4**) o hasta 10 Raptors adicionales (**Potencia de unidad +8**). Cada miniatura va armada con una pistola bólder, una espada sierra, granadas frag y granadas perforantes.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder	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.
Granada frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granada perforante	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Puño de combate	Com.	Combate	x2	-3	1D3	Al atacar con esta arma, resta 1 a la tirada para impactar.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en blanco automáticamente.
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.

### OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta dos Raptors pueden cambiar la pistola bólder y la espada sierra por una pistola de plasma y una espada sierra, o por un objeto de la lista de *Armas especiales*.
- El Raptor Champion puede cambiar la pistola bólder y la espada sierra por objetos de la lista de *Equipo para campeones*.
- Una miniatura puede elegir un Icono del Chaos.

### HABILIDADES

#### Muerte al falso Emperador

**Aspecto aterrador.** Las unidades a 1" o menos de cualquier Raptor enemigo deberán restar 1 a su atributo de Liderazgo.

**Ataque inesperado.** Durante el despliegue esta unidad puede acechar en órbita baja en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede lanzar un ataque inesperado y aparecer en el campo de batalla al final de cualquiera de tus fases de movimiento; desplégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

### CLAVES DE FACCIÓN

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

### CLAVES

INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, RAPTORS

### ARMAS ESPECIALES

- Lanzallamas
- Rifle de plasma
- Rifle de fusión

### EQUIPO PARA CAMPEONES

El campeón de la unidad puede elegir hasta dos armas de la siguiente lista:

- Pistola bólder
- Espada sierra
- Espada de energía
- Pistola de plasma
- Puño de combate



# DEUTSCH

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

## RAPTORS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Raptor	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Raptor Champion	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Raptor Champion und 4 Raptors. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Raptors (**Macht +4**) oder bis zu 10 zusätzliche Raptors (**Macht +8**) enthalten. Jedes Modell ist mit einer Boltpistole, einem Kettenschwert, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
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.
Plasmapistole	Wähle eines der folgenden Profile, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet.
Plasmawerfer	Wähle eines der folgenden Profile, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- 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 Attacken dieser Waffe abgehandelt wurden.
Energiefaust	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	W3	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, musst du 1 vom Trefferwurf abziehen.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er mit dieser Waffe 1 zusätzliche Attacke ausführen.
Fragmentgranate	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranate	6"	Grenade 1	6	-1	W3	-

### AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Bis zu zwei Raptors dürfen ihre Boltpistole und ihr Kettenschwert durch eine Plasmapistole und ein Kettenschwert oder durch einen einzelnen Gegenstand von der Liste *Spezialwaffen* ersetzen.
- Der Raptor Champion darf seine Boltpistole und sein Kettenschwert durch Gegenstände von der Liste *Ausrüstung für Champions* ersetzen.
- Ein einzelnes Modell darf eine Ikone des Chaos erhalten.

### FÄHIGKEITEN

#### Tod dem falschen Imperator

**Furchterregender Anblick:** Einheiten innerhalb von 1 Zoll um feindliche Raptors müssen 1 von ihrem Moralwert abziehen.

**Raptor-Schlag:** Während der Aufstellung kannst du diese Einheit hoch im Himmel aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer deiner Bewegungsphasen kann sie mit einem Raptor-Schlag auf dem Schlachtfeld eintreffen; stelle die Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt.

### FRAKTION

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

### SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, RAPTORS

### SPEZIALWAFFEN

- Flammenwerfer
- Plasmawerfer
- Melter

### AUSRÜSTUNG FÜR CHAMPIONS

Der Champion darf bis zu zwei Gegenstände von der folgenden Liste erhalten:

- Boltpistole
- Energiefaust
- Energieschwert
- Kettenschwert
- Plasmapistole



# ITALIANO

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

## RAPTORS



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Raptor	12"	3+	3+	4	4	1	1	7	3+
Raptor Champion	12"	3+	3+	4	4	1	2	8	3+

Questa unità include 1 Raptor Champion e 4 Raptors. Può comprendere fino a 5 Raptors addizionali (**Valore di Potenza +4**) o fino a 10 Raptors addizionali (**Valore di Potenza +8**). Ciascun modello è armato con pistola requiem, spada a catena, granate a frammentazione e granate perforanti.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 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.
Granata a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granata perforante	6"	Granata 1	6	-1	D3	-
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 1 attacco addizionale con quest'arma.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Maglio potenziato	Mischia	Mischia	x2	-3	D3	Quando attacchi con quest'arma devi sottrarre 1 dal tiro per colpire.
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 danni con essa e scarta il risultato più basso.
Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
Fucile plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	24"	Cad. Rapida 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	24"	Cad. 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.

### OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Fino a due Raptors possono sostituire la pistola requiem e la spada a catena con una pistola plasma e una spada a catena, oppure con un oggetto della lista *Armi speciali*.
- Il Raptor Champion può sostituire la pistola requiem e la spada a catena con oggetti della lista *Equipaggiamento dei campioni*.
- Un modello può prendere un'Icona del Chaos.

### ABILITÀ

#### Morte al Falso Imperatore

**Aspetto Spaventoso:** le unità entro 1" da qualsiasi Raptor nemico devono sottrarre 1 dalla loro caratteristica Disciplina.

**Attacco dei Raptors:** durante lo schieramento puoi collocare questa unità nei cieli anziché sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di movimento l'unità può usare un Attacco dei Raptors per arrivare sul campo: schierala ovunque a più di 9" dai modelli nemici.

### KEYWORDS DI FAZIONE

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

### KEYWORDS

FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, RAPTORS

### ARMI SPECIALI

- Lanciafiamme
- Fucile plasma
- Fucile termico

### EQUIPAGGIAMENTO DEI CAMPIONI

Il campione può prendere fino a due armi scelte dalla seguente lista:

- Pistola requiem
- Spada a catena
- Spada potenziata
- Pistola plasma
- Maglio potenziato