



## ARMATE DELL'IMMATERIUM

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature degli Heretic Astartes. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

### KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatteverai nelle keywords <LEGIONE> e <MARCHIO DEL CHAOS>. Si tratta di indicatori per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

#### <LEGIONE>

I Chaos Space Marines appartengono a una Legione o a un Capitolo Rinnegato. Per semplicità chiameremo entrambi Legioni, anche se i Capitoli Rinnegati hanno origini differenti.

Alcune schede tecniche specificano a quale Legione appartiene l'unità (ad esempio Abaddon the Despoiler ha la keyword **BLACK LEGION**, quindi appartiene alla Black Legion), ma quando non lo fanno hanno la keyword <LEGIONE>. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale Legione appartiene. Poi sostituisci la keyword <LEGIONE> ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome della Legione che hai scelto.

Ad esempio, se vuoi includere nella tua armata un Chaos Lord e hai deciso che appartiene all'Alpha Legion, la sua keyword di fazione <LEGIONE> cambia in **ALPHA LEGION** e la sua abilità Condottiero del Chaos sarà: 'Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di **ALPHA LEGION** amiche fintanto che esse si trovano entro 6" da questa unità'.

Quando scegli la Legione da cui proviene un'unità non puoi selezionare la keyword **DEATH GUARD**, **THOUSAND SONS** o **FALLEN**. La Death Guard e i Thousand Sons hanno le proprie schede tecniche di Apocalypse,

ed entrambe le schede tecniche che descrivono le forze dei Fallen sono incluse qui.

#### <MARCHIO DEL CHAOS>

Molte unità degli Heretic Astartes si votano a un singolo Dio del Chaos, mentre altre adorano l'intero pantheon in tutta la sua gloria oscura. Il Dio del Chaos adorato da un'unità è indicato dal suo Marchio del Chaos.

Alcune schede tecniche specificano il Marchio del Chaos di un'unità, ma quando non lo fanno hanno la keyword <MARCHIO DEL CHAOS>. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere quale Marchio del Chaos ha. Poi sostituisci la keyword <MARCHIO DEL CHAOS> ogni volta che appare su quella scheda tecnica con uno dei seguenti: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Non devi per forza scegliere un Marchio del Chaos per un'unità; se non lo fai, quell'unità non è considerata essere fedele a un Dio Oscuro specifico. Le unità delle Legioni **WORLD EATERS** o **EMPEROR'S CHILDREN** fanno eccezione: tutte le unità di **WORLD EATERS** devono avere la keyword **KHORNE** se sono in grado di averla, e tutte le unità di **EMPEROR'S CHILDREN** devono avere la keyword **SLAANESH** se sono in grado di averla. Se un'unità ha la keyword **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, non può provenire dalla Legione World Eaters, e se un'unità ha la keyword **KHORNE**, **TZEENTCH** o **NURGLE**, non può provenire dalla Legione Emperor's Children. Gli **PSIONICI** non possono avere la keyword **KHORNE**, e non possono appartenere alla Legione World Eaters.

# ABADDON THE DESPOILER



Abaddon the Despoiler è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Artiglio di Horus e Drach'nyen. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Abaddon the Despoiler	6"	2+	2+	2	2	8	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artiglio di Horus e Drach'nyen	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

## ABILITÀ

### Attacco in Profondità

**Signore della Black Legion:** puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **BLACK LEGION** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Marchio del Chaos in Ascesa:** i test di Morale effettuati per le unità di **HERETIC ASTARTES** amiche sono automaticamente superati fintanto che esse si trovano entro 6" da questa unità.

**Destino Oscuro:** usa i D12 quando effettui tiri salvezza per questa unità, indipendentemente dalla dimensione dei segnalini esplosione accanto ad essa.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, NURGLE, SLAANESH, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD, TERMINATOR, ABADDON THE DESPOILER

# HAARKEN WORLDCLAIMER



Haarken Worldclaimer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: la Lancia Infernale. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Haarken Worldclaimer	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
La Lancia Infernale	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Attacco in Profondità, Truppe di Terrore**

**Mozzateste:** aggiungi 2 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità **PERSONAGGIO**.

**Signore dei Raptors:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **RAPTORS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION

**KEYWORDS:** LEGGERA, VOLARE, PERSONAGGIO, FANTERIA, RAPTOR, REATTORI DORSALI, HAARKEN

WORLDCLAIMER

# DAEMON PRINCE



Un Daemon Prince è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi demoniache.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Daemon Prince	8"	2+	2+	2	2	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi demoniache	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere le Ali (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha le Ali:
  - Ha una caratteristica Movimento di 12".
  - Ha la seguente keyword addizionale: **VOLARE**.
- Quando includi questa unità nella tua armata, devi scegliere per essa una delle seguenti keyword addizionali: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
  - Se scegli la keyword **KHORNE**, questa unità ha la seguente abilità addizionale: **Potenza Batte Magia**.
  - Se scegli la keyword **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, questa unità ha la seguente keyword addizionale: **PSIONICO**.

## ABILITÀ

**Principe del Chaos:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di <LEGIONE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Potenza Batte Magia:** se questa unità ha la keyword **KHORNE**, aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PERSONAGGIO, DAEMON, DAEMON PRINCE



# CHAOS LORD



Un Chaos Lord è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi infernali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi infernali	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
  - Reattori Dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i Reattori Dorsali:
    - Ha una caratteristica Movimento di 12".
    - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
    - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
  - Armatura Terminator (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha un'armatura Terminator:
    - Ha una caratteristica Movimento di 5".
    - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
    - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
    - Ha la seguente keyword addizionale: **TERMINATOR**.
  - Moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una Moto:
    - Ha una caratteristica Movimento di 14".
    - Ha la seguente keyword addizionale: **MOTOCICLISTA**.
    - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

## ABILITÀ

**Condottiero del Chaos:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di <LEGIONE> amiche fintanto che esse si trovano entro 6" da questa unità.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD

# MASTER OF EXECUTIONS

**3**

Un Master of Executions è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ascia dello smembramento.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Master of Executions	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ascia dello smembramento	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Macellaio dalla Vista Warp:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità **PERSONAGGIO**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>  
**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MASTER OF EXECUTIONS

# LORD DISCORDANT ON HELSTALKER



13



Un Lord Discordant on Helstalker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico; arti affilati dell'Helstalker; falcione a catena impalatore.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lord Discordant on Helstalker	12"	2+	2+	2	2	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Lanciafiamme del tormento	Pesante	18"	2	6+	8+	Inferno
Arti affilati dell'Helstalker	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-
Falcione a catena impalatore	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone automatico, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme del tormento.

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

**Aura di Disarmonia:** sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità **VEICOLO** nemiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità della tua armata con questa abilità.

Inoltre, aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **MACCHINE DEMONICHE** di <LEGIONE> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità di <LEGIONE> amica con questa abilità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, MACCHINA DEMONIACA, DAEMON, WARPSMITH, HELSTALKER, LORD DISCORDANT

# MASTER OF POSSESSION



4



Un Master of Possession è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psichica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Master of Possession	6"	3+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psichica	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Contraccolpo Psichico:** quando l'avversario sceglie un'unità entro 12" da qualsiasi unità della tua armata con questa abilità per manifestare un potere psionico, prima che i suoi effetti vengano risolti tira un D12; se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Disciplina dell'unità che manifesta il potere, colloca accanto ad essa un segnalino esplosione. Non puoi usare assieme questa abilità e la Risorsa Comando Pericoli del Warp come reazione allo stesso potere psionico.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, PERSONAGGIO. FANTERIA, PSIONICO, MASTER OF POSSESSION



# SORCERER



Un Sorcerer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psichica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sorcerer	6"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psichica	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere una delle seguenti opzioni:
  - Reattori Dorsali (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha i Reattori Dorsali:
    - Ha una caratteristica Movimento di 12".
    - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
    - Ha le seguenti keywords addizionali: **REATTORI DORSALI, VOLARE**.
  - Armatura Terminator (**Valore di Potenza +2**). Se questa unità ha un'armatura Terminator:
    - Ha una caratteristica Movimento di 5".
    - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
    - Ha la seguente abilità addizionale: **Attacco in Profondità**.
    - Ha la seguente keyword addizionale: **TERMINATOR**.
  - Moto (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha una Moto:
    - Ha una caratteristica Movimento di 14".
    - Ha la seguente keyword addizionale: **MOTOCICLISTA**.
    - Perde la seguente keyword: **FANTERIA**.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, PSIONICO, PERSONAGGIO, FANTERIA, SORCERER

# DARK APOSTLE



Un Dark Apostle è un'unità che include 1 modello. Può comprendere anche fino a 2 modelli di Dark Disciple (**Valore di Potenza +1** per modello). È equipaggiato con: crozius maledetto.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dark Apostle (1-3 modelli)	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Crozius maledetto	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Zelo Oscuro:** puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di <LEZIONE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità. Per ogni modello di Dark Disciple incluso in questa unità, la gittata di questa abilità aumenta di 2".

**Demagogo:** le unità di <LEZIONE> amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da essa. Per ogni modello di Dark Disciple incluso in questa unità, la gittata di questa abilità aumenta di 2".

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PRETE, DARK APOSTLE

# WARPSMITH



4



Un Warpsmith è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ascia potenziata.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warpsmith	6"	3+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ascia potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

**Signore dei Meccanismi:** alla fine della fase di Azione questa unità può tentare di riparare un'unità **VEICOLO** di <LEZIONE> amica a contatto di basetta con essa. Se lo fa, tira un D6; con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. In ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparare ciascuna unità.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, WARPSMITH

# EXALTED CHAMPION



Un Exalted Champion è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi dell'Exalted.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Exalted Champion	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi dell'Exalted	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Brama di Gloria:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di <LEGIONE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, EXALTED CHAMPION



# FABIUS BILE



4



Fabius Bile è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Scettro del Tormento. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fabius Bile	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Scettro del Tormento	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

## ABILITÀ

**Guerrieri Potenziati:** all'inizio della fase di Azione puoi scegliere un'unità di **FANTERIA** di **HERETIC ASTARTES** amica (ma non **PERSONAGGIO**) entro 1" da questa unità. Migliora di 1 la caratteristica Attacchi di quell'unità per il resto della partita. Un'unità può essere potenziata solo una volta per battaglia.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, FABIVS BILE

# HURON BLACKHEART



Huron Blackheart è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Artiglio del Tiranno (tiro); Artiglio del Tiranno (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Huron Blackheart	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artiglio del Tiranno (tiro)	Piccola	9"	1	6+	9+	Inferno
Artiglio del Tiranno (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Il Tiranno di Badab:** all'inizio del passo Generare Risorse Comando, se questa unità è un **GENERALE** ed è sul campo di battaglia, genera una Risorsa Comando extra.

**Signore dei Red Corsairs:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **RED CORSAIR** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, RED CORSAIRS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD, PSIONICO, HURON BLACKHEART

# KHORNE BERZERKERS



4



I Khorne Berzerkers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8), 15 modelli (Valore di Potenza 12) o 20 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiati con: pistole requiem; armi a catena.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Khorne Berzerkers (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Khorne Berzerkers (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Khorne Berzerkers (15 modelli)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Khorne Berzerkers (20 modelli)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Armi a catena	Mischia	Mischia	x4	6+	9+	-

## ABILITÀ

**Orda Furiosa:** se questa unità è in un Distaccamento che include esclusivamente unità dei **WORLD EATERS**, il suo Ruolo Bellico è Truppe invece di Élite.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, KHORNE BERZERKERS

# NOISE MARINES



4



I Noise Marines sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 8**), 15 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: armi dei Noise Marines; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Noise Marines (5 modelli)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Noise Marines (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	6	6+
Noise Marines (15 modelli)	6"	3+	3+	3	3	6	6+
Noise Marines (20 modelli)	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone sonico	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Armi dei Noise Marines	Piccola	24"	x2	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quest'unità può essere equipaggiata anche con 1 cannone sonico (**Valore di Potenza +1**).
- Se l'unità include 10 o più modelli, può essere equipaggiata anche con 1 cannone sonico (**Valore di Potenza +1**).

## ABILITÀ

**Signori dei Kakophoni:** se questa unità è in un Distaccamento che include esclusivamente unità degli **EMPEROR'S CHILDREN**, il suo Ruolo Bellico è Truppe invece di Élite.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, NOISE MARINES



# CHOSEN



4



I Chosen sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8). Sono equipaggiati con: fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Chosen (5 modelli)</b>	6"	3+	3+	1	1	7	6+
<b>Chosen (10 modelli)</b>	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo dei Chosen	Mischia	Mischia	x3	7+	7+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di fucili requiem e armi da corpo a corpo, questa unità può essere equipaggiata con pistole requiem e armi da corpo a corpo dei Chosen.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, CHOSEN

# TERMINATORS



# 11



I Terminators sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 21**). Sono equipaggiati con: combirequiem; armi potenziate dei Terminators.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Terminators (5 modelli)</b>	5"	3+	3+	1	2	7	4+
<b>Terminators (10 modelli)</b>	5"	3+	3+	2	4	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Cannone automatico reaper	Pesante	36"	2	8+	8+	-
Combirequiem	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cad. Rapida
Armi potenziate dei Terminators	Mischia	Mischia	x2	6+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 5 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 lanciafiamme pesante; 1 cannone automatico reaper.

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, TERMINATORS

# GREATER POSSESSED



Un Greater Possessed è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: mutazioni demoniache.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Greater Possessed	7"	2+	3+	2	1	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mutazioni demoniache	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

## ABILITÀ

**Campioni della Schiera:** ogni riquadro Élite in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a due esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Élite deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

**Fulcro di Potere:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **DAEMONS** di <LEGIONE> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

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

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

# POSSESSED



4



I Possessed sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 11**), 15 modelli (**Valore di Potenza 16**), o 20 modelli (**Valore di Potenza 21**). Sono equipaggiati con: mutazioni orribili.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Possessed (5 modelli)</b>	7"	3+	3+	D3	2	6	5+
<b>Possessed (10 modelli)</b>	7"	3+	3+	2D3	4	6	5+
<b>Possessed (15 modelli)</b>	7"	3+	3+	3D3	6	6	5+
<b>Possessed (20 modelli)</b>	7"	3+	3+	4D3	8	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mutazioni orribili	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Tentacoli Stritolanti:** ogni volta che questa unità combatte con un'arma da mischia, per determinare il numero di attacchi che effettua tira un D3 ogni 5 modelli inclusi in questa unità.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, DAEMON, POSSESSED



# HELBRUTE



Un Helbrute è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: multitermico; maglio dell'Helbrute.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Helbrute	8"	3+	3+	2	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone plasma dell'Helbrute	Pesante	36"	1	6+	6+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Multitermico	Pesante	24"	1	10+	4+	-
Cannone automatico reaper	Pesante	36"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Maglio dell'Helbrute	Mischia	Mischia	2	6+	6+	-
Martello dell'Helbrute	Mischia	Mischia	Mod.	9+	5+	-
Flagello potenziato	Mischia	Mischia	x2	5+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 multitermico, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone plasma dell'Helbrute; 1 cannone automatico reaper; 1 doppio requiem pesante; 1 doppio cannone laser; 1 maglio dell'Helbrute.
- Al posto di 1 maglio dell'Helbrute, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 martello dell'Helbrute; 1 flagello potenziato.
- Al posto di 1 maglio dell'Helbrute, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciamissili e piedi corazzati.
- Per ogni maglio dell'Helbrute con cui è equipaggiata questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 lanciafiamme pesante.

## ABILITÀ

**Inferocito:** alla fine della fase di Azione, tira un D6 per ogni segnalino esplosione collocato accanto a questa unità in quella fase; se qualsiasi risultato di quei dadi è 6, puoi svolgere un'azione Tiro o un'azione Combattimento con questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, HELBRUTE

# MUTILATORS



I Mutilators sono un'unità che include 3 modelli. Sono equipaggiati con: armi di biometallo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mutilators (3 modelli)	4"	3+	3+	2	2	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi di biometallo	Mischia	Mischia	Mod.	5+	7+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, DAEMON, FANTERIA, CULT OF DESTRUCTION, MUTILATORS

# CHAOS SPACE MARINES



4



I Chaos Space Marines sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 8), 15 modelli (Valore di Potenza 12) o 20 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiati con: fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Chaos Space Marines (5 modelli)</b>	6"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Chaos Space Marines (10 modelli)</b>	6"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Chaos Space Marines (15 modelli)</b>	6"	3+	3+	3	3	6	6+
<b>Chaos Space Marines (20 modelli)</b>	6"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Cannone a catena reaper	Pesante	24"	2	6+	10+	-
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cad. Rapida
Spade a catena	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quest'unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 cannone a catena reaper.
- Al posto di fucili requiem e armi da corpo a corpo, questa unità può essere equipaggiata con pistole requiem e spade a catena.
- Se questa unità include 10 o più modelli, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (Valore di Potenza +1): 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 cannone a catena reaper.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, CHAOS SPACE MARINES

# CHAOS CULTISTS

**2**

I Chaos Cultists sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 6**), 30 modelli (**Valore di Potenza 9**) o 40 modelli (**Valore di Potenza 12**). Sono equipaggiati con: fucili automatici; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Chaos Cultists (10 modelli)</b>	6"	4+	4+	2	2	4	10+
<b>Chaos Cultists (20 modelli)</b>	6"	4+	4+	4	4	4	10+
<b>Chaos Cultists (30 modelli)</b>	6"	4+	4+	6	6	4	10+
<b>Chaos Cultists (40 modelli)</b>	6"	4+	4+	8	8	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Pistole automatiche	Piccola	12"	Mod.	8+	10+	-
Fucili automatici	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	Cad. Rapida
Armi d'assalto brutali	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 10 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 mitragliatore pesante (**Valore di Potenza +1** per arma).
- Al posto di fucili automatici e armi da corpo a corpo, questa unità può essere equipaggiata con pistole automatiche e armi d'assalto brutali.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, CHAOS CULTISTS



# CHAOS SPAWN

**3**

Le Chaos Spawn sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 4), 3 modelli (Valore di Potenza 7), 4 modelli (Valore di Potenza 9) o 5 modelli (Valore di Potenza 11). Sono equipaggiate con: mutazioni rivoltanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Spawn (1 modelli)	7"	4+	-	1	1	7	10+
Chaos Spawn (2 modelli)	7"	4+	-	2	2	7	10+
Chaos Spawn (3 modelli)	7"	4+	-	3	3	8	10+
Chaos Spawn (4 modelli)	7"	4+	-	4	4	8	10+
Chaos Spawn (5 modelli)	7"	4+	-	5	5	8	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mutazioni rivoltanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	7+	-

## ABILITÀ

### Truppe di Terrore

**Mutata Oltre Ogni Limite:** quando questa unità svolge un'azione Combattimento, prima di scegliere i bersagli, tira un D3 sulla tabella in basso per determinare quale mutazione ottiene fino alla fine di quell'azione.

D3	MUTAZIONE
1	<b>Grinfie affilate:</b> aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità.
2	<b>Pseudopodi avvinghianti:</b> aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi di questa unità.
3	<b>Emorragia tossica:</b> ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da mischia da questa unità.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, CHAOS SPAWN

# BIKERS



8



I Bikers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 10**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: doppi fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Chaos Bikers (3 modelli)</b>	14"	3+	3+	1	1	6	5+
<b>Chaos Bikers (6 modelli)</b>	14"	3+	3+	2	2	6	5+
<b>Chaos Bikers (9 modelli)</b>	14"	3+	3+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppi fucili requiem	Piccola	24"	x2	7+	9+	Cad. Rapida
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOTOCICLISTA, BIKERS

# RAPTORS



5



I Raptors sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 15 modelli (**Valore di Potenza 11**). Sono equipaggiati con: pistole requiem; spade a catena.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Raptors (5 modelli)</b>	12"	3+	3+	1	1	6	6+
<b>Raptors (10 modelli)</b>	12"	3+	3+	2	2	6	6+
<b>Raptors (15 modelli)</b>	12"	3+	3+	3	3	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Spade a catena	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità, Truppe di Terrore

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, REATTORI DORSALI, RAPTORS

# WARP TALONS



8



I Warp Talons sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 15). Sono equipaggiati con: artigli fulmine.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warp Talons (5 modelli)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Warp Talons (10 modelli)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli fulmine	Mischia	Mischia	x3	6+	8+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, DAEMON, REATTORI DORSALI, WARP TALONS

# HAVOCS



Gli Havocs sono un'unità che include 5 modelli. Sono equipaggiati con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Havocs (5 modelli)</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Cannone a catena reaper	Pesante	24"	2	6+	10+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve essere equipaggiata anche con quattro delle seguenti armi in qualsiasi combinazione: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili; 1 cannone a catena reaper.

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

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, HAVOCS



# VENOMCRAWLER



Un Venomcrawler è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni excruciator; artigli sventratori.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Venomcrawler	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannoni excruciator	Pesante	36"	1	7+	7+	-
Artigli sventratori	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

**Macchina Malefica:** ogni volta che un segnalino esplosione viene collocato accanto a un'unità nemica come risultato di un attacco effettuato con un'arma da mischia da questa unità, tira un D6; con 4+ puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, VENOMCRAWLER

# DEFILER



Un Defiler è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone da battaglia; cannone automatico reaper; doppio lanciafiamme pesante; artigli del Defiler.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Defiler	8"	4+	4+	3	3	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone da battaglia	Pesante	72"	1	6+	6+	-
Cannone automatico reaper	Pesante	36"	2	8+	8+	-
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio Lanciafiamme pesante	Pesante	8"	2	6+	9+	Inferno
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Artigli del Defiler	Mischia	Mischia	Mod.	6+	5+	-
Flagello del Defiler	Mischia	Mischia	x2	5+	5+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 doppio lanciafiamme pesante, questa unità può essere equipaggiata con 1 flagello del Defiler.
- Al posto di 1 cannone automatico reaper, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 doppio requiem pesante; 1 doppio cannone laser.

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, DEFILER

# FORGEFIEND

**6**

Un Forgefiend è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 cannoni ectoplasma; fauci demoniache.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Forgefiend	8"	4+	4+	1	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone ectoplasma	Pesante	24"	1	5+	5+	-
Cannone automatico hades	Pesante	36"	2	5+	7+	-
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-
Fauci demoniache	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle fauci demoniache, questa unità può essere equipaggiata con piedi corazzati e 1 cannone ectoplasma (**Valore di Potenza +1**).
- Al posto di 2 cannoni ectoplasma, questa unità può essere equipaggiata con 2 cannoni automatici hades (**Valore di Potenza +1**).

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, FORGEFIEND

# MAULERFIEND



Un Maulerfiend è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: frese magma; magli del Maulerfiend.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Maulerfiend	10"	4+	4+	2	2	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Tentacoli costrittori	Mischia	Mischia	x3	6+	8+	-
Frese magma	Pesante	6"	2	10+	4+	-
Magli del Maulerfiend	Mischia	Mischia	Mod.	5+	5+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto delle frese magma, questa unità può essere equipaggiata con tentacoli costrittori (Valore di Potenza +1).

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, MAULERFIEND

# CHAOS PREDATOR



Un Chaos Predator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico predator; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cannone automatico predator	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone automatico predator, questa unità può essere equipaggiata con 1 doppio cannone laser.
- Quest'unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti opzioni (**Valore di Potenza +2**):  
2 requiem pesanti; 2 cannoni laser.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, CHAOS PREDATOR



# CHAOS VINDICATOR



Un Chaos Vindicator è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone demolisher; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Chaos Vindicator</b>	<b>10"</b>	<b>6+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone demolisher	Pesante	24"	2	6+	6+	Distruttrice
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere uno scudo da assedio (**Valore di Potenza +1**). Se ha uno scudo da assedio ha una caratteristica Salvezza di 4+.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, CHAOS VINDICATOR

# CHAOS RHINO

**5**

Un Chaos Rhino è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: combirequiem; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Combirequiem	Piccola	24"	1	9+	10+	Cad. Rapida
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di <LEGIONE> amici. Non può trasportare unità di **TERMINATORS**, **CULT OF DESTRUCTION** o con **REATTORI DORSALI**.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, CHAOS RHINO

# OBLITERATORS



Gli Obliterators sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 17**), o 3 modelli (**Valore di Potenza 25**). Sono equipaggiati con: fucili di biometallo; pugni stritolanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Obliterators (1 modello)</b>	4"	3+	3+	1	2	6	4+
<b>Obliterators (2 modelli)</b>	4"	3+	3+	2	4	6	4+
<b>Obliterators (3 modelli)</b>	4"	3+	3+	3	6	6	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili di biometallo	Piccola	24"	x2	5+	5+	-
Pugni stritolanti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

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

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

# CHAOS LAND RAIDER



Un Chaos Land Raider è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio requiem pesante; 2 doppi cannoni laser; cingoli corazzati.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio requiem pesante	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio cannone laser	Pesante	48"	2	10+	5+	-
Cingoli corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di **FANTERIA** di <LEGIONE> amici. Ogni modello di **TERMINATOR** e con **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di due modelli, e ogni modello di **CULT OF DESTRUCTION** occupa lo spazio di tre modelli.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, CHAOS LAND RAIDER

# HELDRAKE



10



Un Helderake è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone automatico hades; artiglieria dell'Helderake.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Helderake</b>	<b>30"</b>	<b>3+</b>	<b>4+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone automatico hades	Pesante	36"	2	5+	7+	-
Lanciafiamme del tormento	Pesante	18"	2	6+	8+	Inferno
Artiglieria dell'Helderake	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	Antiaereo

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone automatico hades, questa unità può essere equipaggiata con 1 lanciafiamme del tormento (**Valore di Potenza +1**).

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

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

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, HELDRAKE



# KHORNE LORD OF SKULLS



28



Un Khorne Lord of Skulls è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone gorestorm; cannone a ripetizione hates; grande mannaia di Khorne.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Khorne Lord of Skulls	10"	3+	3+	4	5	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone daemongore	Pesante	18"	2	5+	8+	Inferno
Cannone gorestorm	Pesante	18"	2	8+	5+	Inferno
Cannone a ripetizione hates	Pesante	48"	3	6+	6+	-
Cannone icore	Pesante	48"	2	7+	7+	-
Scagliateschi	Pesante	60"	1	3+	4+	-
Grande mannaia di Khorne	Mischia	Mischia	Mod.	5+	5+	Distruttrice

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 cannone gorestorm, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 cannone daemongore; 1 cannone icore.
- Al posto di 1 cannone a ripetizione hates, questa unità può essere equipaggiata con 1 scagliateschi.

## ABILITÀ

**Rigenerazione Infernale:** all'inizio della fase di Azione puoi rimuovere un segnalino danno da questa unità.

**Rabbia Sconfinata:** fintanto che questa unità ha accanto uno o più segnalini danno, aggiungi 1 alla sua caratteristica Attacchi per ognuno di quei segnalini.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, DAEMON, MACCHINA DEMONIACA, LORD OF SKULLS

# NOCTILITH CROWN



4



Un Noctilith Crown è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: energie warp sferzanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Noctilith Crown	-	-	4+	-	3	-	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Energie warp sferzanti	Piccola	6"	1	9+	10+	-

## ABILITÀ

**Immobile:** questa unità non è mai Lontana dal Comando: non mettere mai un segnalino Lontano dal Comando accanto ad essa. Quando misuri distanze da e fino a questa unità fallo da e fino al suo punto più vicino.

**Aura Disgustosa:** migliora di 1 (fino a un massimo di 4+) la caratteristica Salvezza delle unità **LEGGERE** del **CHAOS** amiche fintanto che si trovano entro 18" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, <MARCHIO DEL CHAOS>, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>  
**KEYWORDS:** PESANTE, FORTIFICAZIONE, NOCTILITH CROWN

# CYPHER



Cypher è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: pistole di Cypher (tiro); pistole di Cypher (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Cypher	7"	2+	2+	1	1	7	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole di Cypher (tiro)	Piccola	16"	x2	7+	7+	Cad. Rapida
Pistole di Cypher (mischia)	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Lord Cypher:** puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità di **FALLEN** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Armi Spianate:** questa unità può svolgere un'azione Tiro in un turno in cui ha Ripiegato.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CYPHER

# FALLEN

**6**

I Fallen sono un'unità che include a 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 11**). Sono equipaggiati con: fucili requiem; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Fallen (5 modelli)</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	<b>6+</b>
<b>Fallen (10 modelli)</b>	<b>6"</b>	<b>3+</b>	<b>3+</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	<b>6+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cad. Rapida
Pistole requiem	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Requiem pesante	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Lanciamissili	Pesante	48"	1	7+	7+	-
Cannone laser	Pesante	48"	1	10+	5+	-
Cannone automatico	Pesante	48"	1	8+	8+	-
Spade a catena	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quest'unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 cannone automatico; 1 requiem pesante; 1 cannone laser; 1 lanciamissili.
- Al posto di fucili requiem e armi da corpo a corpo, questa unità può essere equipaggiata con pistole requiem e spade a catena.

## ABILITÀ

**Angeli Caduti:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con armi da tiro da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** IMPERIUM, CHAOS, FALLEN

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA

# LUCIUS THE ETERNAL



Lucius the Eternal è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: sirena del fato; sferza del tormento, armi perfezionate. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Lucius the Eternal	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Sirena del fato	Pesante	8"	1	8+	9+	Inferno
Sferza del tormento	Pesante	6"	1	7+	9+	-
Armi perfezionate	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Condottiero di Slaanesh:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **EMPEROR'S CHILDREN** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Armatura delle Anime Urlanti:** all'inizio della fase dei Danni, se questa unità ha accanto uno o più segnalini esplosione, tira un D12; con 5+ puoi collocare un segnalino esplosione accanto a un'unità a contatto di basetta con questa unità. Se lo fai, rimuovi un segnalino esplosione da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, HERETIC ASTARTES, EMPEROR'S CHILDREN  
**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD, LUCIUS THE ETERNAL



# Khârn the Betrayer



Khârn the Betrayer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Spargisangue. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Khârn the Betrayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spargisangue	Mischia	Mischia	Mod.	2+	5+	Distruttrice

## ABILITÀ

**Il Traditore:** non puoi ripetere o modificare i tiri per colpire non modificati pari a 1 degli attacchi di questa unità. Se effettui un tiro per colpire non modificato pari a 1 per un attacco di questa unità e ci sono una o più altre unità amiche entro 1" da essa, scegli una di queste unità; colloca un segnalino esplosione accanto all'unità scelta.

**Uccidi! Dilation! Brucia!** puoi ripetere i tiri per colpire delle unità di **WORLD EATERS** amiche quando usano armi da mischia mentre si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, HERETIC ASTARTES, WORLD EATERS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD, KHÂRN THE BETRAYER

# PLAGUE MARINES



4



I Plague Marines sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 7**), 15 modelli (**Valore di Potenza 10**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 13**). Sono equipaggiati con: fucili requiem; armi della peste.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Plague Marines (5 modelli)	5"	3+	3+	1	1	6	6+
Plague Marines (10 modelli)	5"	3+	3+	2	2	6	6+
Plague Marines (15 modelli)	5"	3+	3+	3	3	6	6+
Plague Marines (20 modelli)	5"	3+	3+	4	4	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciagranate del contagio	Pesante	24"	1	7+	8+	-
Sparapeste	Pesante	9"	1	6+	10+	Inferno
Fucili requiem	Piccola	24"	Mod.	7+	9+	Cad. Rapida
Armi della peste	Mischia	Mischia	x2	6+	8+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quest'unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi in qualsiasi combinazione (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 lanciagranate del contagio; 1 sparapeste.

## ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PLAGUE MARINES

# RUBRIC MARINES

**5**

I Rubric Marines sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 9**), 15 modelli (**Valore di Potenza 13**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 17**). Sono equipaggiati con: fucili requiem inferno; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rubric Marines (5 modelli)	5"	3+	3+	1	1	6	5+
Rubric Marines (10 modelli)	5"	3+	3+	2	2	6	5+
Rubric Marines (15 modelli)	5"	3+	3+	3	3	6	5+
Rubric Marines (20 modelli)	5"	3+	3+	4	4	6	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone soulreaper	Pesante	24"	1	6+	8+	-
Fucili requiem inferno	Piccola	24"	Mod.	6+	8+	Cad. Rapida
Lanciafiamme warp	Piccola	8"	Mod.	5+	8+	Inferno
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	6+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Ogni 10 modelli inclusi in questa unità, essa può essere equipaggiata anche con 1 cannone soulreaper (**Valore di Potenza +1** per arma).
- Al posto dei fucili requiem inferno, questa unità può essere equipaggiata con i lanciafiamme warp.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, RUBRIC MARINES

# CHAOS LORD SU CAVALCATURA DEMONIACA



Un Chaos Lord su cavalcatura demoniaca è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi infernali; appendici malefiche.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Lord su cavalcatura demoniaca	12"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi infernali	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Appendici malefiche	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve avere una delle seguenti opzioni:
  - Disc of Tzeentch. Se questa unità ha un Disc of Tzeentch:
    - Ha le seguenti keywords aggiuntive: **TZEENTCH**, **VOLARE**.
  - Steed of Slaanesh (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha uno Steed of Slaanesh:
    - Ha una caratteristica Movimento di 13".
    - Ha la seguente abilità aggiuntiva: **Steed of Slaanesh**.
    - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **SLAANESH**.
  - Palanquin of Nurgle. Se questa unità ha un Palanquin of Nurgle:
    - Ha una caratteristica Movimento di 5".
    - Ha una caratteristica Ferite di 2.
    - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **NURGLE**.
  - Juggernaut of Khorne (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un Juggernaut of Khorne:
    - Ha una caratteristica Movimento di 8".
    - Ha una caratteristica Attacchi di 2.
    - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **KHORNE**.

## ABILITÀ

**Condottiero del Chaos:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di <LEGIONE> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Steed of Slaanesh:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da un'unità con uno Steed of Slaanesh.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, PERSONAGGIO, DAEMON, CHAOS LORD

# SORCERER SU CAVALCATURA DEMONIACA



Un Sorcerer su cavalcatura demoniaca è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arma psichica; appendici malefiche.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sorcerer su cavalcatura demoniaca	12"	3+	3+	1	1	7	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arma psichica	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Appendici malefiche	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve avere una delle seguenti opzioni:
  - Disc of Tzeentch. Se questa unità ha un Disc of Tzeentch:
    - Ha una caratteristica Salvezza di 5+.
    - Ha le seguenti keywords aggiuntive: **TZEENTCH**, **VOLARE**.
  - Steed of Slaanesh (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha uno Steed of Slaanesh:
    - Ha una caratteristica Movimento di 13".
    - Ha la seguente abilità aggiuntiva: **Steed of Slaanesh**.
    - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **SLAANESH**.
  - Palanquin of Nurgle. Se questa unità ha un Palanquin of Nurgle:
    - Ha una caratteristica Movimento di 5".
    - Ha una caratteristica Ferite di 2.
    - Ha la seguente keyword aggiuntiva: **NURGLE**.

## ABILITÀ

**Steed of Slaanesh:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da un'unità con uno Steed of Slaanesh.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, <LEGIONE>

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, DAEMON, SORCERER



# OBSIDIUS MALLEX



4



Obsidius Mallex è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: martello tuono. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Obsidius Mallex	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Martello tuono	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Condottiero del Chaos:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **BLACK LEGION** amiche e dalle unità di **SERVITORE DELL'ABISSO** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, HERETIC ASTARTES, BLACK LEGION, SERVITORI DELL'ABISSO  
**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, CHAOS LORD, OBSIDIUS MALLEX

# ROGUE PSYKER



3



Un Rogue Psyker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone del Chaos.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rogue Psyker	6"	4+	4+	1	1	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone del Chaos	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

**Schiavi di Mallex:** questa unità non occupa riquadri in un Distaccamento che include **OBSDIUS MALLEX**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SERVITORI DELL'ABISSO

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, ROGUE PSYKER

# NEGAVOLT CULTISTS



2



I Negavolt Cultists sono un'unità che include 4 modelli. Sono equipaggiati con: elettropungoli.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Negavolt Cultists (4 modelli)	6"	3+	4+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Elettropungoli	Mischia	Mischia	x2	6+	8+	-

## ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SERVITORI DELL'ABISSO

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, NEGAVOLT CULTISTS

# CHAOS BEASTMEN



I Chaos Beastmen sono un'unità che include 4 modelli. Sono equipaggiati con: pistole; armi d'assalto brutali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Chaos Beastmen (4 modelli)	6"	3+	4+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pistole	Piccola	12"	Mod.	8+	10+	-
Armi d'assalto brutali	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

## ABILITÀ

**Schiavi di Mallex:** questa unità non occupa riquadri in un Distaccamento che include **OBSIDIUS MALLEX**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SERVITORI DELL'ABISSO

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, CHAOS BEASTMEN

# TRAITOR GUARDSMEN



2



I Traitor Guardsmen sono un'unità che include 7 modelli. Sono equipaggiati con: armi laser; lanciafiamme; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Traitor Guardsmen (7 modelli)	6"	4+	4+	1	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciafiamme	Pesante	8"	1	7+	10+	Inferno
Armi laser	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SERVITORI DELL'ABISSO

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, TRAITOR GUARDSMEN



# CULTISTS OF THE ABYSS



I Cultists of the Abyss sono un'unità che include 8 modelli. Sono equipaggiati con: mitragliatore pesante; fucili automatici, lanciafiamme fuoco infernale; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Cultists of the Abyss (8 modelli)</b>	<b>6"</b>	<b>4+</b>	<b>4+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>10+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mitragliatore pesante	Pesante	36"	1	8+	10+	-
Lanciafiamme fuoco infernale	Pesante	8"	1	5+	8+	Inferno
Fucili automatici	Piccola	24"	Mod.	8+	10+	
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SERVANTS OF THE ABYSS

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, CULTISTS OF THE ABYSS