

# SKARBRAND



15



Skarbrand è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: urla di furia eterna; Carneficina; Massacro. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skarbrand	8"	2+	2+	2	3	7	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Urla di furia eterna	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Carneficina	Mischia	Mischia	Mod.	4+	5+	Distruttrice
Massacro	Mischia	Mischia	x2	4+	5+	-

## ABILITÀ

**Rabbia Incarnata:** aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità **LEGGERE** e **PESANTI** fintanto che svolgono azioni Combattimento entro 6" da questa unità. Inoltre, le unità **LEGGERE** e **PESANTI** non possono effettuare movimenti di Ripiegamento fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PERSONAGGIO, BLOODTHIRSTER, SKARBRAND

# BLOODTHIRSTER OF INSENSATE RAGE



14



Un Bloodthirster of Insensate Rage è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: grande ascia di Khorne.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Bloodthirster of Insensate Rage</b>	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Grande ascia di Khorne	Mischia	Mischia	Mod.	4+	4+	Distruttrice

## ABILITÀ

**Daemon Maggiore di Khorne:** le unità di DAEMONS di KHORNE amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PERSONAGGIO, BLOODTHIRSTER

# WRATH OF KHORNE

## BLOODTHIRSTER



15



Un Wrath of Khorne Bloodthirster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: flagello del sangue (tiro); fuoco infernale; ascia di Khorne; flagello del sangue (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Wrath of Khorne Bloodthirster</b>	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuoco infernale	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Flagello del sangue (tiro)	Piccola	8"	Mod.	7+	7+	-
Ascia di Khorne	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-
Flagello del sangue (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

### ABILITÀ

**Cacciatore Instancabile:** puoi ripetere tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità **PERSONAGGIO**.

**Daemon Maggiore di Khorne:** le unità di **DAEMONS** di **KHORNE** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PERSONAGGIO, BLOODTHIRSTER

# BLOODTHIRSTER OF UNFETTERED FURY



14



Un Bloodthirster of Unfettered Fury è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: frusta di Khorne (tiro); ascia di Khorne; frusta di Khorne (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Bloodthirster of Unfettered Fury</b>	12"	2+	2+	2	3	8	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Frusta di Khorne (tiro)	Piccola	8"	Mod.	7+	8+	-
Frusta di Khorne (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-
Ascia di Khorne	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-

## ABILITÀ

**Daemon Maggiore di Khorne:** le unità di DAEMONS di KHORNE amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PERSONAGGIO, BLOODTHIRSTER

# SKULLTAKER



5



Skulltaker è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Spada Massacratrice. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

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

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spada Massacratrice	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-

## ABILITÀ

**Cacciatore Instancabile:** puoi ripetere tiri per colpire e i tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità **PERSONAGGIO**.

**Esempio della Decapitazione:** aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di **BLOODLETTERS** amiche fintanto che si trovano entro 8" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLTAKER

# BLOODMASTER



2



Un Bloodmaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama del sangue.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Bloodmaster	6"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama del sangue	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Khorne:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di KHORNE amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOODMASTER

# SKULLMASTER



3



Uno Skullmaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama del sangue; corno affilato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Skullmaster	8"	2+	2+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama del sangue	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-
Corno affilato	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Khorne:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di KHORNE amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, PERSONAGGIO, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, SKULLMASTER

# BLOOD THRONE



5



Un Blood Throne è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama del sangue; lame infernali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Blood Throne</b>	6"	2+	2+	2	2	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama del sangue	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-
Lame infernali	Mischia	Mischia	Mod.	5+	9+	-

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Khorne:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di KHORNE amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**Banchetto di Sangue:** 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, puoi rimuovere un singolo segnalino esplosione da questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima di quelli grandi.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, CARRO, PERSONAGGIO, BLOODLETTER, HERALD OF KHORNE, BLOOD THRONE

# KARANAK



4



Karanak è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: zanne strazianima. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Karanak	10"	2+	-	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zanne strazianima	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Preda del Dio del Sangue:** all'inizio della prima fase di Azione, puoi selezionare una singola unità PERSONAGGIO nemica. Fino alla fine della battaglia, aggiungi 1 ai tiri per colpire e ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da questa unità che hanno come bersaglio quell'unità.

**Interferenza Psichica:** quando l'avversario seleziona un'unità entro 12" da qualsiasi unità della tua armata con quest'abilità per manifestare un potere psionico, tira un D6 prima che gli effetti vengano risolti; con 4+ gli effetti di quel potere psionico non vengono risolti. Non puoi usare sia quest'abilità che la Risorsa Comando Blocca il Potere in reazione allo stesso potere psionico.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, PERSONAGGIO, FLESH HOUND, KARANAK

# KAIROS FATEWEAVER



15



Kairos Fateweaver è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fuochi viola di Tzeentch; Bastone dell'Avvenire. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Kairos Fateweaver</b>	12"	3+	2+	2	3	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuochi viola di Tzeentch	Piccola	30"	Mod.	7+	7+	Fuoco Psichico
Bastone dell'Avvenire	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Testimone del Passato:** una volta per battaglia, alla fine della fase dei Danni, puoi scorrere la pila degli scarti delle Risorse Comando, pescare la Risorsa Comando Portale Infernale e aggiungerla alla tua mano.

**Visioni del Futuro:** una volta per battaglia, all'inizio della fase di Azione, puoi scorrere il tuo mazzo Risorse Comando, pescare la carta Risorsa Comando Sguardo del Fato e aggiungerla alla tua mano. Mescola poi il mazzo Risorse Comando e mettilo a faccia in giù.

**Daemon Maggiore di Tzeentch:** le unità di DAEMONS di TZEENTCH amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, LORD OF CHANGE, KAIROS FATEWEAVER

# LORD OF CHANGE



12



Un Lord of Change è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fuochi arancioni di Tzeentch; bastone di Tzeentch.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Lord of Change</b>	12"	2+	2+	2	3	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuochi arancioni di Tzeentch	Piccola	24"	Mod.	8+	8+	Fuoco Psichico
Spada malevola	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-
Bastone di Tzeentch	Mischia	Mischia	Mod.	8+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 spada malevola (**Valore di Potenza +1**), o può avere un bastone della stregoneria (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un bastone della stregoneria, ottiene la seguente abilità addizionale: **Bastone della Stregoneria**.

## ABILITÀ

**Daemon Maggiore di Tzeentch:** le unità di DAEMONS di TZEENTCH amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Bastone della Stregoneria:** se questa unità ha un bastone della stregoneria, aggiungi 6" alla Gittata dei suoi fuochi arancioni di Tzeentch.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, LORD OF CHANGE

# THE BLUE SCRIBES



5



I Blue Scribes sono un'unità che contiene 1 modello. Sono equipaggiati con: lame del disco; bombardamento arcano di Xirat'p; penne affilate. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>The Blue Scribes</b>	12"	4+	4+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bombardamento arcano di Xirat'p	Piccola	24"	Mod.	9+	9+	Fuoco Psichico
Lame del disco	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-
Penne affilate	Mischia	Mischia	Mod.	10+	12+	-

## ABILITÀ

**Risucchio Arcano di P'tarix:** quando l'avversario seleziona un'unità entro 12" da questa unità per manifestare un potere psionico, una volta risolto tira un D6; con 4+, se l'avversario ha carte Risorsa Comando in mano, deve selezionarne una e scartarla.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, VOLARE, PERSONAGGIO, HORROR, THE BLUE SCRIBES

# CHANGECASTER



4



Un Changecaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: pugnale rituale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Changecaster	6"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Pugnale rituale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-
Bastone del mutamento	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 bastone del mutamento.

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Tzeentch:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da unità di **DAEMONS** di **TZEENTCH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, HORROR,  
HERALD OF TZEENTCH, CHANGECASTER

# FATESKIMMER



6



Fateskimmer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: morsi di lampreda; pugnale rituale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fateskimmer	14"	4+	3+	1	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Morsi di lampreda	Mischia	Mischia	Mod.	10+	6+	-
Pugnale rituale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-
Bastone del mutamento	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 bastone del mutamento.

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Tzeentch:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da unità di DAEMONS di TZEENTCH amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, CARRO, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FATESKIMMER

# FLUXMASTER



5



Un Fluxmaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lame del disco; pugnale rituale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Fluxmaster	12"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lame del disco	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-
Pugnale rituale	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-
Bastone del mutamento	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 bastone del mutamento.

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Tzeentch:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati da unità di DAEMONS di TZEENTCH amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, HORROR, HERALD OF TZEENTCH, FLUXMASTER

# ROTIGUS



15



Rotigus è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: getti di lordura salmastra; fauci zannute; bastone nodoso; artigli e denti dei Nurglings. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Rotigus</b>	7"	2+	3+	2	4	8	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Getti di lordura salmastra	Pesante	7"	3	5+	9+	Inferno
Fauci zannute	Mischia	Mischia	x2	8+	9+	-
Bastone nodoso	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-
Artigli e denti dei Nurglings	Mischia	Mischia	1	10+	10+	-

## ABILITÀ

### Ignora i Danni (6+)

**Diluvio di Nurgle:** quando questa unità viene selezionata per manifestare un potere psionico, una volta risolti i suoi effetti tira un D6; con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto all'unità nemica più vicina a questa unità. Se diverse unità nemiche sono parimenti vicine, selezionane una e colloca il segnalino esplosione accanto a essa.

**Daemon Maggiore di Nurgle:** le unità di DAEMONS di NURGLE amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, GREAT UNCLEAN ONE, ROTIGUS

# GREAT UCLEAN ONE



Un Great Unclean One è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: flagello del contagio (tiro); spada della bile; artigli e denti dei Nurglings; flagello del contagio (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Great Unclean One	7"	2+	3+	2	4	8	9+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Flagello del contagio (tiro)	Piccola	7"	x2	7+	7+	-	
Lama della bile	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-	
Spada della bile	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-	
Campana del giudizio	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-	
Artigli e denti dei Nurglings	Mischia	Mischia	1	10+	10+	-	
Flagello del contagio (mischia)	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-	

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 spada della bile, questa unità può essere equipaggiata con 1 campana del giudizio (**Valore di Potenza +1**).
- Al posto di 1 flagello del contagio, questa unità può essere equipaggiata con 1 lama della bile.

## ABILITÀ

### Ignora i Danni (6+)

**Offerta Putrida:** all'inizio del passo Generare Risorse Comando, se questa unità è equipaggiata con una lama della bile, è un **GENERALE** e si trova in campo, generi una Risorsa Comando extra.

**Daemon Maggiore di Nurgle:** le unità di **DAEMONS** di **NURGLE** amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Evocazioni Riecheggiante:** all'inizio della fase di Azione, puoi tirare un D6 per ogni unità **LEGGERA** di **DAEMONS** di **NURGLE** amica entro 7" da qualsiasi unità della tua armata equipaggiata con una campana del giudizio; con 6+ rimuovi un segnalino danno dall'unità per cui hai tirato.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, GREAT UCLEAN ONE

# EPIDEMIUS



6



Epidemius è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama fatua; artigli e denti dei Nurlings. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Epidemius</b>	5"	2+	2+	1	2	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama fatua	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-
Artigli e denti dei Nurlings	Mischia	Mischia	1	10+	10+	-

## ABILITÀ

### Ignora i Danni (6+)

**Ricettacolo di Nurgle:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di NURGLE amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**Conto della Pestilenzia:** il Conto della Pestilenzia inizia la battaglia a 0. All'inizio della fase di Azione, se questa unità è in campo, aggiungi 1 al conto e cerca il risultato nella tabella di seguito. I risultati sono cumulativi.

CONTO	EFFETTO
1	Nessun effetto.
2	Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di NURGLE amiche.
3+	Aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di NURGLE amiche.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, PERSONAGGIO, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, EPIDEMIUS

# HORTICULOUS SLIMUX



7



Horticulous Slimux è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cesoie trancianti; fauci acide di Mulch. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Horticulous Slimux</b>	5"	2+	2+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cesoie trancianti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-
Fauci acide di Mulch	Mischia	Mischia	Mod.	8+	7+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**Ricettacolo di Nurgle:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di **DAEMONS** di **NURGLE** amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**Domatore di Bestie:** se un'unità di **BEASTS OF NURGLE** amica inizia un'azione Movimento entro 6" da questa unità, aggiungi 3" alla caratteristica Movimento di quell'unità fintanto che effettua quell'azione Movimento. Inoltre, aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da unità di **BEASTS OF NURGLE** amiche fintanto che si trovano entro 12" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALIERIA, PERSONAGGIO, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, HORTICULOUS SLIMUX

# POXBRINGER



4



Un Poxbringer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: lama fatua.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Poxbringer	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama fatua	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**Ricettacolo di Nurgle:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di NURGLE amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, HERALD OF NURGLE, PLAGUEBEARER, POXBRINGER

# SLOPPITY BILEPIPER



Uno Sloppity Bilepiper è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone della peste buffonica.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Sloppity Bilepiper</b>	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone della peste buffonica	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**Allegria Contagiosa:** quando viene effettuato un test di Morale per un'unità di **DAEMONS** di **NURGLE** amica entro 6" da questa unità, tira 2D6 e scarta uno dei risultati.

**Garruli Flauti Intestinali:** aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di **NURGLINGS** e **GREAT UNCLEAN ONES** fintanto che effettuano azioni Combattimento entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SLOPPITY BILEPIPER

# SPOILPOX SCRIVENER



Uno Spoilpox Scrivener è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: starnuti disgustosi; fauci estensibili; spada della peste.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Spoilpox Scrivener</b>	5"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Starnuti disgustosi	Piccola	6"	Mod.	10+	11+	-
Fauci estensibili	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-
Spada della peste	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**Severo Supervisore:** se un'unità di **FANTERIA** di **PLAGUEBEARERS** inizia un'azione Movimento entro 6" da qualsiasi unità amica con quest'abilità, aggiungi 2" alla sua caratteristica Movimento mentre effettua quest'azione Movimento.

**Continuate a Contare! Raggiungete la Quota!:** aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da unità di **PLAGUEBEARERS** fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PLAGUEBEARER, HERALD OF NURGLE, SPOILPOX SCRIVENER

# BE'LAKOR



12



Be'lakor è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Lama delle Ombre; artigli malefici.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Be'lakor	14"	2+	2+	2	2	7	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lama delle Ombre	Mischia	Mischia	Mod.	5+	6+	-
Artigli malefici	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## ABILITÀ

### Truppe di Terrore, Furtività

**Principe del Caos Indiviso:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da unità di DAEMONS amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, VOLARE, PSIONICO, PERSONAGGIO, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

# DAEMON PRINCE OF CHAOS



6



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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Daemon Prince of Chaos</b>	8"	2+	2+	2	2	7	5+

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

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quest'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 una delle seguenti keywords per sostituire la keyword <**FEDELTÀ**> ogni volta che appare su questa scheda tecnica: **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 da unità di **DAEMON** di <**FEDELTÀ**> 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 armi da mischia da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, <**FEDELTÀ**>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

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

# BLOODLETTERS



4



I Bloodletters sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 8) o 30 modelli (Valore di Potenza 13). Sono equipaggiati con: lame infernali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Bloodletters (10 modelli)</b>	6"	3+	3+	2	2	5	9+
<b>Bloodletters (20 modelli)</b>	6"	3+	3+	4	4	5	9+
<b>Bloodletters (30 modelli)</b>	6"	3+	3+	8	6	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lame infernali	Mischia	Mischia	x2	5+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, BLOODLETTERS

# HORRORS



4



Gli Horrors sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (Valore di Potenza 8) o 30 modelli (Valore di Potenza 13). Sono equipaggiati con: fiamme variopinte; arti vorticanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Horrors (10 modelli)</b>	6"	4+	4+	2	2	5	8+
<b>Horrors (20 modelli)</b>	6"	4+	4+	4	4	5	8+
<b>Horrors (30 modelli)</b>	6"	4+	4+	7	6	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fiamme variopinte	Piccola	18"	Mod.	7+	9+	-
Arti vorticanti	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, HORRORS

# KEEPER OF SECRETS



14



Una Keeper of Secrets è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: coltello rituale; chele scattanti; lama strappasenno.

M	AC	AB	A	Fe	D	S	
Keeper of Secrets	15"	2+	2+	2	3	8	9+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Coltello rituale	Mischia	Mischia	Mod.	9+	10+	-	
Chele scattanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-	
Lama strappasenno	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-	
Frusta vivente (tiro)	Piccola	6"	2	7+	8+	-	
Frusta vivente (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-	

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 coltello rituale, questa unità può essere equipaggiata con 1 frusta vivente (tiro) e 1 frusta vivente (mischia) (**Valore di Potenza +2**), o può avere uno dei seguenti equipaggiamenti: egida fulgente; mano inquietante.
- Se questa unità ha un'egida fulgente, ottiene la seguente abilità addizionale: **Ignora i Danni (6+)**.
- Se questa unità ha una mano inquietante, ottiene la seguente abilità addizionale: **Mano Inquietante**.

## ABILITÀ

**Daemon Maggiore di Slaanesh:** le unità di DAEMONS di SLAANESH amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Aura Ipnotica:** sotrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità nemiche che hanno come bersaglio questa unità.

**Mano Inquietante:** ogni volta che un segnalino esplosione viene posto accanto a un'unità nemica come risultato di un attacco effettuato da questa unità con un'arma da mischia, puoi rimuovere un segnalino esplosione da questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima di quelli grandi.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, KEEPER OF SECRETS

# THE MASQUE OF SLAANESH



4



La Masque of Slaanesh è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: chele seghettate. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
The Masque of Slaanesh	10"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Chele seghettate	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**La Danza Eterna:** aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di **SLAANESH** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Ricettacolo dell'Incanto:** sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità nemiche che hanno come bersaglio unità di **DAEMONETTES** entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, THE MASQUE OF SLAANESH

# HERALD OF SLAANESH



Un Herald of Slaanesh è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: chele strazianti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Herald of Slaanesh	8"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Chele strazianti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Slaanesh:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di SLAANESH amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

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

**HERALD OF SLAANESH**

# PLAGUEBEARERS



4



I Plaguebearers sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 7**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 11**). Sono equipaggiati con: spade della peste.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Plaguebearers (10 modelli)</b>	5"	4+	4+	2	3	5	9+
<b>Plaguebearers (20 modelli)</b>	5"	4+	4+	4	6	5	9+
<b>Plaguebearers (30 modelli)</b>	5"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Spade della peste	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**Nugolo di Mosche:** se questa unità comprende 30 modelli, è sempre un bersaglio oscurato.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PLAGUEBEARERS

# NURGLINGS



3



I Nurglings sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 5) o 9 modelli (Valore di Potenza 7). Sono equipaggiati con: artigli e denti infetti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Nurglings (3 modelli)</b>	5"	4+	4+	2	2	5	9+
<b>Nurglings (6 modelli)</b>	5"	4+	4+	4	4	5	9+
<b>Nurglings (9 modelli)</b>	5"	4+	4+	6	6	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Artigli e denti infetti	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-	

## ABILITÀ

Ignora i Danni (6+), Infiltratori

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, SCIAME, NURGLINGS

# FIENDS OF SLAANESH



3



I Fiends of Slaanesh sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (Valore di Potenza 5), 6 modelli (Valore di Potenza 7) o 9 modelli (Valore di Potenza 9). Sono equipaggiati con: chele dissezionanti; crudele coda uncinata.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Fiends of Slaanesh (1 modello)</b>	<b>15"</b>	<b>3+</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Fiends of Slaanesh (3 modelli)</b>	<b>15"</b>	<b>3+</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Fiends of Slaanesh (6 modelli)</b>	<b>15"</b>	<b>3+</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Fiends of Slaanesh (9 modelli)</b>	<b>15"</b>	<b>3+</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Chele dissezionanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-	
Crudele coda uncinata	Mischia	Mischia	Mod.	8+	11+	-	

## ABILITÀ

**Contraccolpo Psichico:** quando l'avversario seleziona un'unità entro 12" da qualsiasi unità della tua armata con quest'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 un segnalino esplosione accanto a essa. Non puoi usare sia quest'abilità che la Risorsa Comando Pericoli del Warp in reazione allo stesso potere psionico.

**Afrore Soporifero:** se un'unità di FANTERIA entro 1" da qualsiasi unità nemica con quest'abilità desidera Ripiegare, i giocatori devono spareggiare. L'unità può Ripiegare solo se il giocatore che la controlla vince lo spareggio.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, FIENDS OF SLAANESH

# FLESH HOUNDS



3



I Flesh Hounds sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 5**), 15 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 20 modelli (**Valore di Potenza 11**). Sono equipaggiati con: zanne insanguinate.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Flesh Hounds (5 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	-	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Flesh Hounds (10 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	-	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Flesh Hounds (15 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	-	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>
<b>Flesh Hounds (20 modelli)</b>	<b>10"</b>	<b>3+</b>	-	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>9+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zanne insanguinate	Mischia	Mischia	Mod.	5+	9+	-

## ABILITÀ

**Interferenza Psichica:** quando l'avversario seleziona un'unità entro 12" da qualsiasi unità della tua armata con quest'abilità per manifestare un potere psionico, tira un D6 prima che i suoi effetti vengano risolti; con 4+ gli effetti di quel potere psionico non vengono risolti. Non puoi usare sia quest'abilità che la Risorsa Comando Blocca il Potere in reazione allo stesso potere psionico.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, FLESH HOUNDS

# SCREAMERS



4



Gli Screamers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 7**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 11**). Sono equipaggiati con: morsi di lampreda.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Screamers (3 modelli)</b>	16"	4+	3+	2	2	5	8+
<b>Screamers (6 modelli)</b>	16"	4+	3+	4	4	5	8+
<b>Screamers (9 modelli)</b>	16"	4+	3+	6	6	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Morsi di lampreda	Mischia	Mischia	Mod.	10+	6+	-

## ABILITÀ

**Attacco Radente:** quando questa unità termina di svolgere un'azione Movimento, seleziona un'unità nemica sopra la quale è passata mentre effettuava quell'azione Movimento. Tira un numero di D6 uguale alla caratteristica Attacchi di questa unità, sottraendo 1 da ciascun risultato se quell'unità è un **PERSONAGGIO**; per ogni risultato di 5+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, VOLARE, SCREAMERS

# PLAGUE DRONES



6



I Plague Drones sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 11**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: teste di morte; spade della peste; proboscidi prensili.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Plague Drones (3 modelli)</b>	10"	4+	4+	2	3	5	9+
<b>Plague Drones (6 modelli)</b>	10"	4+	4+	4	6	5	9+
<b>Plague Drones (9 modelli)</b>	10"	4+	4+	6	9	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Teste di morte	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Spade della peste	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-
Proboscidi prensili	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-

## ABILITÀ

**Ignora i Danni (6+)**

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, VOLARE, PLAGUE DRONES

# SEEKERS



6



I Seekers sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 12), 15 modelli (Valore di Potenza 18) o 20 modelli (Valore di Potenza 24). Sono equipaggiati con: lingue sferzanti; chele penetranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Seekers (5 modelli)	15"	3+	3+	1	2	5	9+
Seekers (10 modelli)	15"	3+	3+	2	4	5	9+
Seekers (15 modelli)	15"	3+	3+	3	6	5	9+
Seekers (20 modelli)	15"	3+	3+	4	8	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Lingue sferzanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-	
Chele penetranti	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-	

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, SEEKERS

# DAEMONETTES



4



Le Daemonettes sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 13**). Sono equipaggiate con: chele penetranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Daemonettes (10 modelli)</b>	8"	3+	3+	2	2	5	9+
<b>Daemonettes (20 modelli)</b>	8"	3+	3+	4	4	5	9+
<b>Daemonettes (30 modelli)</b>	8"	3+	3+	7	6	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Chele penetranti	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, DAEMONETTES

# BLOODCRUSHERS



6



I Bloodcrushers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 12), 9 modelli (Valore di Potenza 18) o 12 modelli (Valore di Potenza 24).

Sono equipaggiati con: corna affilate; lame infernali.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Bloodcrushers (3 modelli)</b>	8"	3+	3+	2	2	5	7+
<b>Bloodcrushers (6 modelli)</b>	8"	3+	3+	4	4	5	7+
<b>Bloodcrushers (9 modelli)</b>	8"	3+	3+	6	6	5	7+
<b>Bloodcrushers (12 modelli)</b>	8"	3+	3+	8	8	5	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Corna affilate	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-	
Lame infernali	Mischia	Mischia	x2	5+	9+	-	

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, BLOODCRUSHERS

# FLAMERS



4



I Flamers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (Valore di Potenza 8) o 9 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: fiamme guizzanti (tiro); fiamme guizzanti (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Flamers (3 modelli)	12"	5+	3+	1	1	5	8+
Flamers (6 modelli)	12"	5+	3+	2	2	5	8+
Flamers (9 modelli)	12"	5+	3+	3	3	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ	
Fiamme guizzanti (tiro)	Piccola	12"	Mod.	6+	9+	Inferno	
Fiamme guizzanti (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-	

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, FLAMERS

# EXALTED FLAMER



6



Un Exalted Flamer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fuochi di Tzeentch (tiro); fuochi di Tzeentch (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Exalted Flamer	10"	3+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuochi di Tzeentch (tiro)	Piccola	18"	x2	6+	7+	Inferno
Fuochi di Tzeentch (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, EXALTED FLAMER

# BEASTS OF NURGLE



1



Le Beasts of Nurgle sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (Valore di Potenza 3), 6 modelli (Valore di Potenza 9) o 9 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiate con: appendici putride.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Beasts of Nurgle (1 modello)</b>	6"	4+	-	1	1	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (3 modelli)</b>	6"	4+	-	3	3	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (6 modelli)</b>	6"	4+	-	6	6	5	9+
<b>Beasts of Nurgle (9 modelli)</b>	6"	4+	-	9	9	5	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Appendici putride	Mischia	Mischia	Mod.	8+	10+	-

## ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, BESTIA, BEASTS OF NURGLE

# HELLFLAYER



6



Un Hellflayer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fruste del tormento (tiro); asse falcato; fruste del tormento (mischia); lingue sferzanti; chele penetranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Hellflayer	13"	3+	3+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fruste del tormento (tiro)	Piccola	6"	Mod.	7+	10+	-
Asse falcato	Mischia	Mischia	x2	5+	10+	-
Fruste del tormento (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	10+	-
Lingue sferzanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-
Chele penetranti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CARRO, DAEMONETTE, HELLFLAYER

# FURIES



2



Le Furies sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 4), 15 modelli (Valore di Potenza 6) o 20 modelli (Valore di Potenza 8). Sono equipaggiate con: artigli demoniaci.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Furies (5 modelli)</b>	12"	4+	-	1	1	4	9+
<b>Furies (10 modelli)</b>	12"	4+	-	2	2	4	9+
<b>Furies (15 modelli)</b>	12"	4+	-	3	3	4	9+
<b>Furies (20 modelli)</b>	12"	4+	-	4	4	4	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Artigli demoniaci	Mischia	Mischia	x2	8+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Quando includi questa unità nella tua armata, devi scegliere una delle seguenti keywords per sostituire tutte le occorrenze della keyword <FEDELTA> su questa scheda tecnica: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
  - Se scegli la keyword **KHORNE**, essa ottiene la seguente abilità addizionale: **Ferocia Inarrestabile**.
  - Se scegli la keyword **TZEENTCH**, migliora di 1 la caratteristica Salvezza di questa unità.
  - Se scegli la keyword **NURGLE**, essa ottiene l'abilità addizionale: **Ignora i Danni (6+)**.
  - Se scegli la keyword **SLAANESH**, aggiungi 1 alla caratteristica Movimento di questa unità.

## ABILITÀ

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

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, <FEDELTA>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, FURIES

# SKULL CANNON



6



Uno Skull Cannon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone teschio; lame infernali e fauci stritolanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Skull Cannon</b>	6"	3+	3+	2	2	5	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone teschio	Pesante	48"	1	9+	5+	-
Lame infernali e fauci stritolanti	Mischia	Mischia	Mod.	5+	9+	-

## ABILITÀ

**Banchetto di Sangue:** 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, puoi rimuovere un singolo segnalino esplosione da questa unità. I segnalini esplosione piccoli devono essere rimossi prima di quelli grandi.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, CARRO, BLOODLETTER, SKULL CANNON

# BURNING CHARIOT



7



Un Burning Chariot è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fuochi di Tzeentch (tiro); fuochi di Tzeentch (mischia); morsi di lampreda.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Burning Chariot</b>	14"	4+	3+	1	2	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuochi di Tzeentch (tiro)	Piccola	18"	x2	6+	7+	Inferno
Fuochi di Tzeentch (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-
Morsi di lampreda	Mischia	Mischia	Mod.	10+	6+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, CARRO, VOLARE, EXALTED FLAMER, FLAMER, BURNING CHARIOT

# SEEKER CHARIOT



5



Un Seeker Chariot è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fruste del tormento (tiro); fruste del tormento (mischia); lingue sferzanti; chele penetranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Seeker Chariot	13"	3+	3+	1	1	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fruste del tormento (tiro)	Piccola	6"	Mod.	7+	10+	-
Fruste del tormento (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	10+	-
Lingue sferzanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-
Chele penetranti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, Slaanesh, Daemon, Legiones Daemonica

**KEYWORDS:** LEGGERA, CARRO, DAEMONETTE, SEEKER CHARIOT

# EXALTED SEEKER CHARIOT



9



Un Exalted Seeker Chariot è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: fruste del tormento (tiro); fruste del tormento (mischia); lingue sferzanti; chele penetranti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Exalted Seeker Chariot</b>	13"	2+	3+	2	2	6	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fruste del tormento (tiro)	Piccola	6"	Mod.	7+	10+	-
Fruste del tormento (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	10+	-
Lingue sferzanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	10+	-
Chele penetranti	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, Slaanesh, Daemon, Legiones Daemonica

**KEYWORDS:** LEGGERA, CARRO, DAEMONETTE, EXALTED SEEKER CHARIOT

# SOUL GRINDER



12



Un Soul Grinder è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: cannone harvester; bombardamento di muco; chela di ferro; spada warp.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Soul Grinder</b>	8"	4+	4+	2	3	5	5+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Cannone harvester	Pesante	48"	2	7+	8+	-
Bombardamento di muco	Pesante	36"	2	5+	6+	-
Chela di ferro	Mischia	Mischia	Mod.	10+	4+	-
Artiglio warp	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-
Spada warp	Mischia	Mischia	Mod.	4+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 spada warp, questa unità può essere equipaggiata con 1 artiglio warp.
- Quando includi questa unità nella tua armata, devi scegliere una delle seguenti keywords per sostituire tutte le occorrenze della keyword <FEDELTÀ> su questa scheda tecnica: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
  - Se scegli la keyword **KHORNE**, essa ottiene la seguente abilità addizionale: **Ferocia Inarrestabile**.
  - Se scegli la keyword **TZEENTCH**, migliora di 1 la caratteristica Salvezza di questa unità.
  - Se scegli la keyword **NURGLE**, essa ottiene la seguente abilità addizionale: **Ignora i Danni (6+)**.
  - Se scegli la keyword **SLAANESH**, aggiungi 1 alla caratteristica Movimento di questa unità.

## ABILITÀ

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

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, <FEDELTÀ>, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SOUL GRINDER

# FECULENT GNARLMAW



3



Un Feculent Gnarlmaaw è un'unità che include 1 modello. Dopo che questa unità è stata schierata viene considerata un Ostacolo, e non è più considerata essere un'unità ai fini di nessuna regola.

## FIORITURA MORBOSA

Alla fine della fase di Azione, il giocatore che ha schierato questo elemento di terreno tira un D12 se ci sono unità entro 7" da questo terreno che non hanno la keyword **NURGLE**. Con 8+ colloca un segnalino esplosione accanto alla più vicina di tali unità a questo terreno; se diverse unità sono parimenti vicine, il giocatore che ha schierato questo terreno può scegliere accanto a quale di esse collocare il segnalino esplosione.

## NUBE DI MOSCHE

Le unità **LEGGERE** di **DAEMONS** di **NURGLE** sono sempre bersagli oscurati fintanto che si trovano interamente entro 7" da qualsiasi terreno Feculent Gnarlmaaw.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, NURGLE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** FECULENT GNARLMAW

# SKULL ALTAR



3



Uno Skull Altar è un'unità che include 1 modello. Non può essere schierato come obiettivo e deve essere schierato a più di 1" da qualsiasi altro terreno. Dopo che questa unità è stata schierata viene considerata un Terreno Difendibile, e non è più considerata essere un'unità ai fini di nessuna regola.

## MONUMENTO AL MASSACRO

Questo terreno può essere presidiato solo da una singola unità **PERSONAGGIO LEGGERA** di **FANTERIA** di **LEGIONES DAEMONICA** di **KHORNE**. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità di **LEGIONES DAEMONICA** di **KHORNE** quando effettui azioni Combattimento entro 6" da qualsiasi Skull Altar presidiato da un'unità amica.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, KHORNE, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** SKULL ALTAR

# SHALAXI HELBANE



15



Shalaxi Helbane è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: frusta vivente (tiro); frusta vivente (mischia); chele scattanti; Strazia Anime. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

M	AC	AB	A	Fe	D	S		
Shalaxi Helbane		15"	2+	2+	2	3	8	9+
ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ		
Frusta vivente (tiro)	Piccola	6"	2	7+	8+	-		
Frusta vivente (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-		
Chele scattanti	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-		
Strazia Anime	Mischia	Mischia	Mod.	7+	5+	-		

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Anziché essere equipaggiata con 1 frusta vivente (tiro) e 1 frusta vivente (mischia), questa unità può avere un'égida fulgente. Se questa unità ha un'égida fulgente, ottiene la seguente abilità addizionale: **Ignora i Danni (6+)**.

## ABILITÀ

**Daemon Maggiore di Slaanesh:** le unità di DAEMONS di SLAANESH amiche possono usare la caratteristica Disciplina di questa unità anziché la propria fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Aura Ipnotica:** sotrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità nemiche che hanno come bersaglio questa unità.

**Monarca della Caccia:** puoi ripetere i tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da questa unità che hanno come bersaglio unità PERSONAGGIO.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

# THE CHANGELING



4



Il Changeling è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Bastone dell'Ingannatore.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

The Changeling	M	AC	AB	A	Fe	D	S
	6"	4+	3+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone dell'Ingannatore	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

**Orrore Privo di Forma:** quando questa unità svolge un'azione Combattimento, puoi selezionare un'unità di **FANTERIA** nemica a contatto di basetta con essa. Fino alla fine di quell'azione, la caratteristica Abilità di Combattimento di questa unità è uguale a quella dell'unità selezionata.

**Ricettacolo della Trasmogrificazione:** le unità di **DAEMONS** di **TZEENTCH** amiche hanno l'abilità Ignora i Danni (6+) fintanto che si trovano entro 9" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, TZEENTCH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, HERALD OF TZEENTCH, HORROR, THE CHANGELING

# SYLL'ESSKE, THE VENGEFUL ALLEGIANCE



14



Syll'esske, the Vengeful Allegiance è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: frusta scorticante (tiro); Ascia del Dominio; frusta scorticante (mischia). Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Syll'esske, the Vengeful Allegiance</b>	10"	2+	2+	2	2	7	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Frusta scorticante (tiro)	Piccola	6"	Mod.	10+	10+	-
Frusta scorticante (mischia)	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-
Ascia del Dominio	Mischia	Mischia	Mod.	6+	6+	-

## ABILITÀ

**Autorità Regale:** puoi ripetere i test di Morale effettuati per unità di DAEMONS di SLAANESH amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Ricettacolo di Slaanesh:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di SLAANESH amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**Principe di Slaanesh:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da unità di DAEMONS di SLAANESH amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** PESANTE, MOSTRO, PSIONICO, PERSONAGGIO, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, DAEMON PRINCE, SYLL'ESSKE

# THE CONTORTED EPITOME



7



Il Contorted Epitome è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: tentacoli avvolgenti; chele strazianti degli Heralds.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>The Contorted Epitome</b>	13"	2+	2+	1	2	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Tentacoli avvolgenti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	7+	-
Chele strazianti degli Heralds	Mischia	Mischia	x2	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Ricettacolo di Slaanesh:** aggiungi 1 ai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da unità di DAEMONS di SLAANESH amiche fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità con questa abilità.

**Incanto Orribile:** se un'unità di FANTERIA entro 1" da qualsiasi modello nemico con quest'abilità desidera Ripiegare, i giocatori devono spareggiare. L'unità può Ripiegare solo se il giocatore che la controlla vince lo spareggio.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, CAVALLERIA, PERSONAGGIO, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, THE CONTORTED EPITOME

# INFERNAL ENRAPTURESS



Un'Infernal Enrapturess è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: lira delle corde dell'anima; chele strazianti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Infernal Enrapturess</b>	8"	2+	2+	1	1	6	9+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lira delle corde dell'anima	Pesante	24"	2	7+	8+	-
Chele strazianti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Contraccolpo Psichico:** quando l'avversario seleziona un'unità entro 12" da qualsiasi unità della tua armata con quest'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 un segnalino esplosione accanto a essa. Non puoi usare sia quest'abilità che la Risorsa Comando Pericoli del Warp in reazione allo stesso potere psionico.

**Allineamento Armonico:** una volta per battaglia, alla fine della fase degli Ordini, puoi scorrere il tuo mazzo Risorse Comando e pescare la carta Abitanti del Warp. Aggiungi la carta pescata alla tua mano, poi mescola il mazzo Risorse Comando e mettilo a faccia in giù. Quando questa carta viene usata, può essere usata solo per selezionare un'unità di **LEGIONES DAEMONICA** di **SLAANESH** amica che è stata distrutta.

**Dissonanza Incantevole:** alla fine della fase dei Danni, tira un D6 per ogni unità **LEGGERA** di **SLAANESH** entro 6" da questa unità. Con 6, rimuovi un segnalino danno da quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** CHAOS, SLAANESH, DAEMON, LEGIONES DAEMONICA

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, DAEMONETTE, HERALD OF SLAANESH, INFERNAL ENRAPTURESS