

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 INSENATE 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
Bloodthirster of Insensate Rage	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
Wrath of Khorne Bloodthirster	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
Bloodthirster of Unfettered Fury	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



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



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



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
Blood Throne	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



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
Kairos Fateweaver	12"	3+	2+	2	3	8	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Fuochi viola di Tzeentch	Piccola	30"	Mod.	7+	7+	Fuoco Psicico
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
Lord of Change	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



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
The Blue Scribes	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 Changercaster è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: pugnale rituale.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Changercaster	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



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



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
Rotigus	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 UNCLEAN ONE



14



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 Riecheggianti: 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 UNCLEAN ONE

EPIDEMIUS

**6**

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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Epidemius	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 Nurglings	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 Pestilenza: il Conto della Pestilenza 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



Horticultural 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
Horticultural Slimux	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, CAVALLERIA, 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



4



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

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Sloppity Bilepiper	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



4



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
Spoilpox Scrivener	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
Daemon Prince of Chaos	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 aggiuntiva: **VOLARE**.
- Quando includi questa unità nella tua armata, devi scegliere una delle seguenti keywords per sostituire la keyword <FEDELTA> ogni volta che appare su questa scheda tecnica: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
 - Se scegli la keyword **KHORNE**, questa unità ha la seguente abilità aggiuntiva: **Potenza Batte Magia**.
 - Se scegli la keyword **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**, questa unità ha la seguente keyword aggiuntiva: **PSIONICO**.

ABILITÀ

Principe del Chaos: ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da unità di **DAEMON** di <FEDELTA> 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, <FEDELTA>, 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
Bloodletters (10 modelli)	6"	3+	3+	2	2	5	9+
Bloodletters (20 modelli)	6"	3+	3+	4	4	5	9+
Bloodletters (30 modelli)	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
Horrors (10 modelli)	6"	4+	4+	2	2	5	8+
Horrors (20 modelli)	6"	4+	4+	4	4	5	8+
Horrors (30 modelli)	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 strappaseno.

	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 strappaseno	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 aggiuntiva: **Ignora i Danni (6+)**.
- Se questa unità ha una mano inquietante, ottiene la seguente abilità aggiuntiva: **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: sottrai 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
Plaguebearers (10 modelli)	5"	4+	4+	2	3	5	9+
Plaguebearers (20 modelli)	5"	4+	4+	4	6	5	9+
Plaguebearers (30 modelli)	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
Nurglings (3 modelli)	5"	4+	4+	2	2	5	9+
Nurglings (6 modelli)	5"	4+	4+	4	4	5	9+
Nurglings (9 modelli)	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
Fiends of Slaanesh (1 modello)	15"	3+	-	1	1	5	9+
Fiends of Slaanesh (3 modelli)	15"	3+	-	2	2	5	9+
Fiends of Slaanesh (6 modelli)	15"	3+	-	3	3	5	9+
Fiends of Slaanesh (9 modelli)	15"	3+	-	4	4	5	9+

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

ABILITÀ

Contraccolpo Psicico: 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
Flesh Hounds (5 modelli)	10"	3+	-	1	1	5	9+
Flesh Hounds (10 modelli)	10"	3+	-	2	2	5	9+
Flesh Hounds (15 modelli)	10"	3+	-	3	3	5	9+
Flesh Hounds (20 modelli)	10"	3+	-	4	4	5	9+

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
Screamers (3 modelli)	16"	4+	3+	2	2	5	8+
Screamers (6 modelli)	16"	4+	3+	4	4	5	8+
Screamers (9 modelli)	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
Plague Drones (3 modelli)	10"	4+	4+	2	3	5	9+
Plague Drones (6 modelli)	10"	4+	4+	4	6	5	9+
Plague Drones (9 modelli)	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



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
Daemonettes (10 modelli)	8"	3+	3+	2	2	5	9+
Daemonettes (20 modelli)	8"	3+	3+	4	4	5	9+
Daemonettes (30 modelli)	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
Bloodcrushers (3 modelli)	8"	3+	3+	2	2	5	7+
Bloodcrushers (6 modelli)	8"	3+	3+	4	4	5	7+
Bloodcrushers (9 modelli)	8"	3+	3+	6	6	5	7+
Bloodcrushers (12 modelli)	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



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
Beasts of Nurgle (1 modello)	6"	4+	-	1	1	5	9+
Beasts of Nurgle (3 modelli)	6"	4+	-	3	3	5	9+
Beasts of Nurgle (6 modelli)	6"	4+	-	6	6	5	9+
Beasts of Nurgle (9 modelli)	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



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
Furies (5 modelli)	12"	4+	-	1	1	4	9+
Furies (10 modelli)	12"	4+	-	2	2	4	9+
Furies (15 modelli)	12"	4+	-	3	3	4	9+
Furies (20 modelli)	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 <FEDELTÀ> su questa scheda tecnica: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
 - Se scegli la keyword **KHORNE**, essa ottiene la seguente abilità aggiuntiva: **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 aggiuntiva: **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: 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
Skull Cannon	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



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
Burning Chariot	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



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
Exalted Seeker Chariot	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
Soul Grinder	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 <FEDELTA> su questa scheda tecnica: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.
 - Se scegli la keyword **KHORNE**, essa ottiene la seguente abilità aggiuntiva: **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 aggiuntiva: **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: PESANTE, VEICOLO, SOUL GRINDER

FECULENT GNARLMAW



3



Un Feculent Gnarlmau 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 Gnarlmau.

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

KEYWORDS: FECULENT GNARLMAU

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; Srazia 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+	-
Srazia 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'egida fulgente. Se questa unità ha un'egida fulgente, ottiene la seguente abilità aggiuntiva: **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: sottrai 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.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
The Changeling	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'ESKE, 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
Syll'esske, the Vengeful Allegiance	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'ESKE

THE CONTORTED EPITOME



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
The Contorted Epitome	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
Infernal Enrapturess	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