



WARRIORS OF CHAOS



**WARSCROLLS
COMPENDIUM**

INTRODUZIONE

Gli adoratori mortali del Chaos si riuniscono in bande abbastanza potenti da conquistare intere nazioni. Anche se i tirannici condottieri di queste orde corazzate si credono re guerrieri nati per comandare con pugno di ferro

sui Reami Mortali, in realtà sono a loro volta sottomessi a poteri più alti. Infatti, ogni assassino, ogni mostro e ogni mutante delle loro armate non è altro che uno schiavo dell'oscurità e una marionetta degli Dei Oscuri.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

LEGENDA DELLA WARSCROLL

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword.
- 6. Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.

1

WULFRİK THE WANDERER

2

MOVING

5

4

3

MOVING

MELEE WEAPONS

Worldwalker's Longsword

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Reed

Damage

7

5

3+

3+

-

1

3

DESCRIZIONE
Wulfrik the Wanderer è un singolo modello. Impugna la Worldwalker's Longsword e imbraccia una Chaos Runeshield.

Dono delle Lingue: all'inizio della fase di combattimento, Wulfrik può lanciare una sfida nella lingua di un **HERO** nemico che è a sua volta 7. Lancia la sfida una volta al tuo avversario: puoi provocare, insultarlo o essere maleducato quanto ti pare, se il tuo avversario sbaglia o cambia espressione, anche solo abbassando un braccio o mostrando un battente di sorpresa, la sfida di Wulfrik si considera accettata e puoi ripetere i tri per colpire tutti per qualsiasi attacco che effettua contro gli **HEROES** nemici in questa fase.

Zanamarfue: invece di schivare Wulfrik sul campo di battaglia, puoi metterlo da parte insieme a qualsiasi unità di **MARARCHES** o **CHAOS**. Questo unità stanno viaggiando nella loro incantata diaggere di nequicia. Durante la fase di movimento del tuo secondo turno, scegli un punto del campo di battaglia, poi tutti i tuoi modelli si muovono entro 5 da quel punto. Questo è il loro movimento per quella fase.

5

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WULFRİK THE WANDERER

2

EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

MOVING

5

4

3

MOVING

MELEE WEAPONS

Darksteeled Axe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Reed

Damage

1

4

3+

4+

-

1

3

DESCRIZIONE
Un Exalted Hero with Battle Standard è un singolo modello. Impugna una Darksteeled Axe e imbraccia un Chaos Runeshield. Sorregge in grande Battle Standard of the Dark Gods, simbolo di potere degli Dei del Chaos.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Dono delle Lingue: all'inizio della fase di combattimento, Wulfrik può lanciare una sfida nella lingua di un **HERO** nemico che è a sua volta 7. Lancia la sfida una volta al tuo avversario: puoi provocare, insultarlo o essere maleducato quanto ti pare, se il tuo avversario sbaglia o cambia espressione, anche solo abbassando un braccio o mostrando un battente di sorpresa, la sfida di Wulfrik si considera accettata e puoi ripetere i tri per colpire tutti per qualsiasi attacco che effettua contro gli **HEROES** nemici in questa fase.

Zanamarfue: invece di schivare Wulfrik sul campo di battaglia, puoi metterlo da parte insieme a qualsiasi unità di **MARARCHES** o **CHAOS**. Questo unità stanno viaggiando nella loro incantata diaggere di nequicia. Durante la fase di movimento del tuo secondo turno, scegli un punto del campo di battaglia, poi tutti i tuoi modelli si muovono entro 5 da quel punto. Questo è il loro movimento per quella fase.

5

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WULFRİK THE WANDERER

3

CHAOS LORD ON MANTICORE

MOVING

12

4

3

MOVING

MELEE WEAPONS

Dacrom Blade
Chaos Lance
Chaos Hail
Manticore's Claws and Jaws
Manticore's Lashing Tail

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Reed

Damage

1

3

3+

3+

-

2

2

3

3+

3+

-

1

3

6

3+

3+

-

1

4

5

4+

4+

-

1

5

4

4+

4+

-

1

6

DESCRIZIONE
Un Chaos Lord on Manticore è un singolo modello. Il Chaos Lord porta una Dacrom Blade o un Chaos Hail in una mano e una Chaos Lance nell'altra. Alzato Chaos Lord, invece, profictono glielendri dagli attacchi nemici intorno, dando un Chaos Runeshield o un Daggertail al posto della Chaos Lance.

Chaos Lance: la Chaos Lance di un Chaos Lord infligge 3 danni invece che 2 e la sua caratteristica Reed è 1 invece che 0, se il modello che la impugna ha caricato nello stesso turno.

Protezione Tormentale: chiunque capiti per sbaglio nel territorio di una Manticore è punitamente gli murti, spaccando le creature più grandi, che sono vici come creature più forti. Puoi ripetere i tri per colpire tutti i tri (Manticore's Claws and Jaws) se il bersaglio è un **MONSTER**. Se carichi il bersaglio è invitato che si trova all'interno del territorio della tua partita, puoi ripetere qualsiasi tri per colpire l'attacco effettuato per questo attacco.

ABILITÀ DI COMANDO
signore supremo. Intimidisce le Manticore sono assai più furiose, e qualunque Chaos Lord ne corolla una in battaglia diventa una superminia tale che nessuno potrebbe combattere i suoi ordini. Se un Chaos Lord on Manticore non è a sua volta, scegli un'unità di **WARARCHES** o **CHAOS** entro 15". Fino alla successiva fase degli suoi pari ripetere i tri per determinare la distanza di carica, i tri per ferire e i tri di shock effettuati da quell'unità.

5

KEYWORDS CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVES TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

ARCHAON, THE EVERCHOSEN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Slayer of Kings	1"	4	2+	3+	-1	3
Dorghar's Blazing Hooves	1"	4	3+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Archaon, the Everchosen, è un singolo modello. È armato con la Slayer of Kings, indossa la Armour of Morkar e imbraccia un imponente Chaos Runeshield. Cavalca Dorghar, il Destriero dell'Apocalisse, che travolge gli indegni sotto i suoi Blazing Hooves.

ABILITÀ

Eye of Sheerian: durante la tua fase degli eroi, tira un dado e annota il risultato. Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che un nemico colpisce Archaon e il risultato del tiro per colpire è lo stesso che hai annotato, l'Occhio di Sheerian ha avvertito l'Everchosen dell'attacco e l'avversario deve ripetere quel tiro per colpire.

The Slayer of Kings: se Archaon dirige tutti gli attacchi della Slayer of Kings contro lo stesso **HERO** o **MONSTER**, e il risultato di due o più dei tiri per ferire è 6 o più, il daemon U'zuhl si risveglia e il bersaglio viene ucciso istantaneamente!

Armour of Morkar: l'antica armatura di Archaon è ricoperta di maligne rune di protezione. Se il risultato di un tiro salvezza effettuato da Archaon è 6 (prima che il tiro sia modificato in qualunque modo), l'unità del modello attaccante subisce una ferita mortale.

The Crown of Domination: questo antico elmo emana un'aura minacciosa. Quando un'unità effettua un test di shock entro 10" da Archaon, puoi modificare il risultato del dado, aggiungendo o sottraendo 2.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che Archaon subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

MAGIA

Archaon è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano e Scudo Mistico.

ABILITÀ DI COMANDO

Condottiero Senza Uguali: l'abilità di Archaon in battaglia è eccezionale, impareggiabile per chiunque lo affronti. Se Archaon usa questa abilità, tutte le altre unità del **CHAOS** della tua armata che hanno abilità di comando indicate nella propria warscroll possono immediatamente usarle, in qualunque ordine tu voglia.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, NURGLE, TZEENTCH, SLAANESH, HERO, WIZARD, ARCHAON

BE'LAKOR, CHAOS DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS

Blade of Shadows

Range

1"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

2

DESCRIZIONE

Be'lakor è un singolo modello. Brandisce la sinistra Blade of Shadows.

VOLO

Be'lakor può volare.

ABILITÀ

Forma d'Ombra: ignora la caratteristica Rend delle armi quando effettui i tiri salvezza di Be'lakor.

Il Padrone Oscuro: dopo lo schieramento annota in segreto un'unità dell'armata nemica: all'insaputa del tuo avversario, Be'lakor sta manipolando quell'unità da un po' di tempo. All'inizio di una delle fasi degli eroi del tuo avversario puoi rivelare quale unità hai scelto. Per il resto di quel round di battaglia il tuo avversario deve tirare un dado ogni volta che quell'unità tenta di lanciare un incantesimo, muoversi, caricare o attaccare; con un risultato di 4 o più l'azione viene svolta normalmente, in caso contrario l'unità è caduta preda delle macchinazioni di Be'lakor e non può compiere quell'azione.

Signore del Tormento: se uno o più modelli fuggono da un'unità che si trova entro 10" da Be'lakor, egli è rinvigorito dalla loro sofferenza e sana immediatamente D3 ferite.

MAGIA

Be'lakor è un mago. Può tentare di lanciare due incantesimi diversi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare due incantesimi in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Indebolire il Nemico.

INDEBOLIRE IL NEMICO

Indebolire il Nemico ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica visibile entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi, durante la fase di combattimento il giocatore avversario deve sottrarre 1 da tutti i tiri per ferire che effettua per quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE, BE'LAKOR

DAEMON PRINCE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Axe	2"	4	4+	3+	-2	D3
Hellforged Sword	2"	4	3+	3+	-1	D3
Malefic Talons	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIZIONE

Un Daemon Prince è un singolo modello. Squarta i nemici con una Daemonic Axe o una Hellforged Sword e li fa a pezzi con i suoi Malefic Talons. Alcuni Daemon Princes sono stati benedetti con l'abilità di volare.

VOLO

La caratteristica Move di un Daemon Prince che può volare è di 12" invece che di 8".

ABILITÀ

Divoratore di Anime Maledetto:

un Daemon Prince che non è devoto a uno in particolare degli Dei del Chaos sana 1 ferita alla fine di ogni fase di combattimento in cui ha ucciso qualsiasi modello. Se ha ucciso qualsiasi **HERO** o **MONSTER**, sana invece D3 ferite.

Campione Immortale: quando schieri questo modello, puoi dichiarare che è devoto a **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. Se lo fai, il Daemon Prince sostituisce l'abilità Divoratore di Anime

Maledetto con l'abilità appropriata della lista seguente:

I Daemon Princes di **KHORNE** sono campioni sanguinari, e nelle loro vene scorre fuoco liquido. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da un Daemon Prince di Khorne.

I Daemon Princes di **NURGLE** sono rigonfi di malattie, e sono resistenti ai danni in modo innaturale. La caratteristica Save di un Daemon Prince di Nurgle è 3+.

I Daemon Princes di **TZEENTCH** sono circondati da un alone di luce magica. Un Daemon Prince di Tzeentch è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano e Scudo Mistico.

I Daemon Princes di **SLAANESH** sono agili ed esotici, i loro movimenti sono

incredibilmente rapidi. Durante la fase di combattimento, quando il tuo avversario sceglie un'unità che si trova entro 3" dal Daemon Prince per ammassarsi ed attaccare, puoi far ammassare e attaccare il Daemon Prince immediatamente prima dell'unità nemica, anche se non è il tuo turno. Il Daemon Prince può farlo solo se non ha già attaccato durante questa fase.

MAGIA

I **CHAOS WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Daemon Prince in aggiunta agli altri che conoscono.

EVOCARE DAEMON PRINCE

Evocare Daemon Prince ha un valore di lancio di 8. Se viene lanciato con successo, puoi schierare un Daemon Prince entro 16" da colui che l'ha evocato e a più di 9" da tutti i modelli nemici. Il modello viene aggiunto alla tua armata, ma non può muoversi nella fase di movimento seguente.

DAEMON PRINCE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF KHORNE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, KHORNE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF NURGLE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, NURGLE, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF TZEENTCH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, DAEMON PRINCE

DAEMON PRINCE OF SLAANESH

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, MONSTER, HERO, DAEMON PRINCE

CROM THE CONQUERER



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Sword	1"	3	3+	4+	-	1
Darksteel Axe	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Crom the Conquerer è un singolo modello. È armato con una Ensorcelled Sword e una Darksteel Axe e imbraccia un Chaos Runeshield.

ABILITÀ

Orgoglio Infinito: Crom prova soddisfazione nel dimostrare la propria abilità marziale, e ama particolarmente battere e umiliare i campioni nemici. Quando Crom attacca un **HERO**, puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire che effettua.

Postura Difensiva: Crom è sorprendentemente abile con il suo scudo, e riesce a usarlo per difendersi anche se impugna una pesante arma in ogni mano. Durante la fase di combattimento, dopo che si è ammassato ma prima di effettuare i suoi attacchi, Crom può adottare una postura difensiva, che durerà fino alla volta successiva che effettua i suoi attacchi in una fase di combattimento. Fintanto che adotta la postura difensiva non può attaccare con la Darksteel Axe, ma durante la fase di combattimento l'avversario deve sottrarre 1 dai risultati di qualsiasi tiro per colpire diretto su Crom.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che Crom subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

ABILITÀ DI COMANDO

Araldo dell'Everchosen: se Crom usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi le unità nemiche che si trovano entro 15" da lui durante la fase di shock devono sottrarre 1 dalla propria caratteristica Bravery. Se **ARCHAON** si trova sul campo di battaglia, devono invece sottrarre 2.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CROM THE CONQUERER

CHAOS LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hellforged Glaive	2"	2	3+	3+	-1	2
Ruinous Broadsword	1"	3	3+	4+	-	D3
Chaos Rune-axes	1"	6	3+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un Chaos Lord è un singolo modello. Maestri dello scontro armato, alcuni scendono in campo armati con un Hellforged Glaive e una Ruinous Broadsword, mentre altri sferrano un colpo dopo l'altro con una coppia di Chaos Rune-axes; questi Chaos Lords portano alla cintura anche un Daemon-touched Dagger.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questo modello, puoi dichiarare che ha il marchio di **KHORNE**, di **NURGLE**, di **SLAANESH** o di **TZEENTCH**. Il Chaos Lord ottiene la rispettiva keyword e l'abilità appropriata dalla lista seguente:

Khorne: puoi ripetere tutti i tiri per colpire pari a 1 effettuati da un Chaos Lord con il marchio di **KHORNE**.

Nurgle: un Chaos Lord con il marchio di **NURGLE** ha una caratteristica Wounds di 7 invece che di 6.

Tzeentch: puoi ripetere i tiri salvezza falliti pari a 1 effettuati da un Chaos Lord con il marchio di **TZEENTCH**.

Slaanesh: un Chaos Lord con il marchio di **SLAANESH** può correre e caricare nello stesso turno

Occhio degli Dei: la vita di un Chaos Lord è votata alla ricerca del potere, e per ogni degno nemico ucciso egli è un passo più vicino all'immortalità. Ogni volta che un Chaos Lord uccide un **MONSTER** o un **HERO**, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, questo modello sana D3 ferite. Se è già a piena vita, aumenta invece di 1 la sua caratteristica Wounds.

Chaos Rune-axes: quando impugna una Chaos Rune-axe in ogni mano, un Chaos Lord diventa un turbine di attacchi furibondi. Puoi ripetere i tiri per colpire falliti effettuati da un Chaos Lord armato con una coppia di Chaos Rune-axes.

Daemon-touched Dagger: il Daemon-touched Dagger è l'ultima risorsa di un Chaos Lord, ma ha segnato la fine di molti nemici che credevano di averne sconfitto il portatore. Una volta per battaglia, immediatamente prima che un'unità nemica entro 1" effettui i suoi attacchi (ma dopo che si è ammassata), un Chaos Lord con un Daemon-touched Dagger può sfoderarlo e tentare di pugnalarlo il nemico. In tal caso, tira un dado. Con un risultato di 2 o più, l'unità nemica subisce immediatamente D3 ferite mortali.

ABILITÀ DI COMANDO

Legione Senza Fine: quando un Chaos Lord marcia in guerra, al suo seguito si riunisce un numero sempre in aumento di seguaci, pronti a scagliarsi contro chiunque gli si opponga. Quando un Chaos Lord usa questa abilità, tira un dado. Con un risultato di 4 o più, schiera una nuova unità di **SLAVES TO DARKNESS** in modo che tutti i suoi modelli si trovino entro 5" da uno dei bordi del campo di battaglia. Quest'unità è aggiunta alla tua armata come rinforzi.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD

CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cursed Warhammer	1"	4	3+	3+	-1	2
Daemonic Mount's Mighty Hooves	1"	3	4+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un Chaos Lord on Daemonic Mount è un singolo modello. Impugna un Cursed Warhammer e imbraccia un Chaos Runeshield. Il Lord va in battaglia a cavallo di una Daemonic Mount che, con una carica tonante, travolge i nemici sotto i loro Mighty Hooves.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schieri questo modello, puoi dichiarare che ha il marchio di **KHORNE**, di **NURGLE**, di **SLAANESH** o di **TZEENTCH**. Il modello ottiene la rispettiva keyword e l'abilità appropriata dalla lista seguente:

Khorne: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati con il Cursed Warhammer di questo modello se ha il marchio di **KHORNE**.

Nurgle: se questo modello ha il marchio di **NURGLE**, la sua caratteristica Wounds è 8 invece che 7.

Tzeentch: puoi ripetere i tiri salvezza falliti effettuati da questo modello se ha il marchio di **TZEENTCH**.

Slaanesh: questo modello può correre e caricare nello stesso turno se ha il marchio di **SLAANESH**.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Occhio degli Dei: la vita di un Chaos Lord è votata alla ricerca del potere, e per ogni degno nemico ucciso egli è un passo più vicino all'immortalità. Ogni volta che questo modello uccide un **MONSTER** o un **HERO**, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, questo modello sana D3 ferite. Se è già a piena vita, aumenta invece di 1 la sua caratteristica Wounds.

ABILITÀ DI COMANDO

I Cavalieri del Chaos: se un Chaos Lord on Daemonic Mount usa questa abilità, scegli un'unità di **CHAOS KNIGHTS**, **CHAOS CHARIOTS** o **GOREBEAST CHARIOTS** della tua armata entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per determinare la distanza di carica di quell'unità e aggiungere 1 a qualsiasi tiro per colpire che essa effettua durante la fase di combattimento.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, CHAOS LORD ON DAEMONIC MOUNT

CHAOS LORD ON MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Blade	1"	4	3+	3+	-	D3
Chaos Lance	2"	3	3+	3+	-	2
Chaos Flail	2"	6	3+	3+	-	1
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	✱	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	✱	4+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

DESCRIZIONE

Un Chaos Lord on Manticore è un singolo modello. Il Chaos Lord porta una Daemon Blade o un Chaos Flail in una mano e una Chaos Lance nell'altra. Alcuni Chaos Lords, invece, preferiscono difendersi dagli attacchi nemici imbracciando un Chaos Runeshield o un Daggerfist al posto della Chaos Lance.

Questi possenti campioni cavalcano una Manticore che combatte con spaventosi Claws and Jaws e con la sua Lashing Tail.

VOLO

Un Chaos Lord on Manticore può volare.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schieri questo modello, puoi dichiarare che ha il marchio di **KHORNE**, di **NURGLE**, di **SLAANESH** o di **TZEENTCH**. Il modello ottiene la rispettiva keyword e l'abilità appropriata dalla lista seguente:

Khorne: questo modello può ammassarsi di 6" invece che di 3" se ha il marchio di **KHORNE**.

Nurgle: se questo modello ha il marchio di **NURGLE**, la sua caratteristica Save è 3+.

Tzeentch: se questo modello ha il marchio di **TZEENTCH**, può tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico come se fosse un mago.

Slaanesh: se questo modello ha il marchio di **SLAANESH**, le unità nemiche che si trovano entro 3" da esso devono sottrarre uno dalla propria caratteristica Bravery durante la fase di shock.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che un Chaos Lord on Manticore equipaggiato con un Chaos Runeshield subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Daggerfist: ogni volta che effettui con successo un tiro salvezza di 6 o più per un Chaos Lord on Manticore armato con un Daggerfist e l'unità attaccante si trova entro 1", egli para il colpo e contrattacca; dopo che ha effettuato tutti i propri attacchi, l'unità attaccante subisce una ferita mortale.

Chaos Lance: la Chaos Lance di un Chaos Lord infligge 3 danni invece che 2 e la sua caratteristica Rend è -1 invece che '-' se il modello che la impugna ha caricato nello stesso turno.

Predatore Territoriale: chiunque capiti per sbaglio nel territorio di una Manticore è praticamente già morto, specialmente le creature più grandi, che sono viste come potenziali rivali. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per i Manticore's Claws and Jaws se il bersaglio è un **MONSTER**. Se invece il bersaglio è un'unità che si trova all'interno del territorio della tua armata, puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire fallito effettuato per questi attacchi.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore Supremo Inflexibile: le Manticores sono assassine furiose, e qualunque Chaos Lord ne cavalchi una in battaglia dimostra una supremazia tale che nessuno oserebbe contestare i suoi ordini. Se un Chaos Lord on Manticore usa questa abilità, scegli un'unità di **WARRIORS OF CHAOS** entro 15". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per determinare la distanza di carica, i tiri per ferire e i test di shock effettuati da quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVES TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS LORD

CHAOS SORCERER LORD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaos Runestaff	2"	1	4+	3+	-1	D3
Chaos Runesword	1"	1	4+	4+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un Chaos Sorcerer Lord è un singolo modello armato con un Chaos Runestaff. Molti Chaos Sorcerer Lords portano in battaglia anche una Chaos Runesword.

CHAOS STEED

Alcuni Chaos Sorcerer Lords cavalcano in battaglia i Chaos Steeds; la caratteristica Move di questi modelli è di 10" invece che di 5", ed essi ottengono gli attacks dei Flailing Hooves del Chaos Steed.

ABILITÀ

Visioni Profetiche: durante la tua fase degli eroi, scegli il Chaos Sorcerer Lord o un'unità entro 10" da esso per fargli ricevere il dono della preveggenza. Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati da quell'unità.

Marchio del Chaos: se vuoi, quando schieri questo modello, per il resto della battaglia puoi assegnargli una delle seguenti keywords: **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

MAGIA

Un Chaos Sorcerer Lord è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Potere Demoniaco.

POTERE DEMONIACO

Il Sorcerer infonde nei propri seguaci un'essenza demoniaca, aumentando le loro abilità, la loro forza e la loro resistenza ad empi livelli. Potere Demoniaco ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo scegli colui che ha lanciato l'incantesimo o un'unità entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire pari a 1, i tiri per ferire pari a 1 e i tiri salvezza pari a 1 effettuati da quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WIZARD, CHAOS SORCERER LORD

CHAOS SORCERER LORD ON MANTICORE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sorcerous Reaping Staff	2"	2	4+	3+	-	D3
Manticore's Claws and Jaws	1"	5	4+	☀	-1	1
Manticore's Lashing Tail	3"	☀	4+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Claws and Jaws	Lashing Tail
0-2	12"	2+	D6
3-4	10"	3+	D6
5-7	8"	3+	D3
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	5+	1

DESCRIZIONE

Un Chaos Sorcerer Lord on Manticore è un singolo modello. Il Chaos Sorcerer porta in battaglia un Sorcerous Reaping Staff. La sua Manticore combatte con gli spaventosi Claws and Jaws oltre che con la Lashing Tail.

VOLO

Un Chaos Sorcerer Lord on Manticore può volare.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: se vuoi, quando schieri questo modello, per il resto della battaglia puoi assegnargli una delle seguenti keywords: **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Visioni Profetiche: durante la tua fase degli eroi, scegli il Chaos Sorcerer Lord on Manticore o un'unità entro 10" da esso per fargli ricevere il dono della preveggenza. Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati da quell'unità.

Predatore Territoriale: chiunque capiti per sbaglio nel territorio di una Manticore è praticamente già morto, specialmente le creature più grandi, che sono viste come potenziali rivali. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per i Manticore's Claws and Jaws se il bersaglio è un **MONSTER**. Se invece il bersaglio è un'unità che si trova all'interno del territorio della tua armata, puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire fallito effettuato per questi attacchi.

MAGIA

Un Chaos Sorcerer Lord è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Vento del Chaos.

VENTO DEL CHAOS

Il Sorcerer evoca il puro potere del Chaos e scaglia un vortice urlante di energie letali attraverso il campo di battaglia. Vento del Chaos ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 18". Tira un numero di dadi uguale al totale del risultato del tiro di lancio di questo incantesimo (per esempio, se per lanciare Vento del Chaos hai ottenuto 8, tira 8 dadi). Per ogni risultato di 5, l'unità bersaglio subisce una ferita mortale. Per ogni risultato di 6, invece, l'unità subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, MANTICORE, SLAVES TO DARKNESS, MONSTER, HERO, CHAOS SORCERER LORD

WULFRIK THE WANDERER



MELEE WEAPONS
Worldwalker's Longsword

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	5	3+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Wulfrik the Wanderer è un singolo modello. Impugna la Worldwalker's Longsword e imbraccia un Chaos Runeshield.

ABILITÀ

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che Wulfrik subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Dono delle Lingue: all'inizio della fase di combattimento, Wulfrik può lanciare una sfida nella lingua di un **HERO** nemico che si trova entro 3". Lancia tu stesso una sfida al tuo avversario: puoi provocarlo, insultarlo o essere maleducato quanto ti pare; se il tuo avversario abbocca e cambia espressione, anche solo abbozzando un sorriso o mostrando un barlume di sorpresa, la sfida di Wulfrik si considera accettata e puoi ripetere i tiri per colpire falliti per qualsiasi attacco che effettua contro gli **HEROES** nemici in questa fase.

Zannamarina: invece di schierare Wulfrik sul campo di battaglia, puoi metterlo da parte insieme a massimo un'unità di **MARAUDERS OF CHAOS**. Queste unità stanno veleggiando sulla nave incantata di Wulfrik, Zannamarina, con lo scopo di aggirare il nemico. Durante la fase di movimento del tuo secondo turno, scegli un bordo del campo di battaglia, poi schiera entrambe le unità in modo che tutti i loro modelli si trovino entro 5" da quel bordo. Questo è il loro movimento per quella fase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, WULFRIK THE WANDERER

EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS
Darksteel Axe

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Exalted Hero with Battle Standard è un singolo modello. Impugna una Darksteel Axe e imbraccia un Chaos Runeshield. Sorregge un grande Battle Standard of the Dark Gods, adorno di icone degli Dei del Chaos.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schieri questo modello, per il resto della battaglia puoi assegnargli una delle seguenti keywords: **KHORNE, TZEENTH, NURGLE** o **SLAANESH**.

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Desideroso di Gloria: gli Exalted Heroes sono impazienti di attirare su di sé lo sguardo degli Dei Oscuri compiendo grandi gesta in battaglia. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da un Exalted Hero quando ha come bersaglio un **HERO** o un **MONSTER**.

Battle Standard of the Dark Gods: durante la tua fase degli eroi puoi dichiarare che questo modello ha piantato

nel terreno il Battle Standard of the Dark Gods. In tal caso, fino alla tua successiva fase degli eroi non puoi muoverlo, ma egli guadagna le seguenti abilità:

Gloria agli Dei Oscuri: aggiungi 2 alla caratteristica Bravery di tutti i modelli in qualsiasi unità di **SLAVES TO DARKNESS** della tua armata che si trova entro 20" da questo modello.

Avanti, alla Battaglia: quando effettui un tiro per caricare per un'unità **SLAVES TO DARKNESS** che si trova entro 20" da questo modello, puoi ripetere il tiro di uno o di entrambi i dadi.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

WARRIORS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

Chaos Hand Weapon

Chaos Halberd

Chaos Greatblade

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

3+

4+

-

1

2"

2

4+

4+

-

1

1"

2

4+

3+

-1

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Warriors of Chaos è composta da 10 o più modelli. Alcune unità impugnano Chaos Hand Weapons o Halberds e imbracciano Chaos Runeshields. Alcune unità rinunciano a parte della difesa brandendo Chaos Greatblades a due mani o andando in battaglia con una Chaos Hand Weapon in ogni mano.

ASPIRING CHAMPION

Il leader di questa unità è un Aspiring Champion. Aggiungi 1 al risultato dei tiri per colpire effettuati da un Aspiring Champion.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Se l'unità include uno o più standard bearers, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include uno o più hornblowers, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri di corsa e di carica.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità, per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords:

KHORNE, TZEENTCH, NURGLE o SLAANESH.

Furia Sconsiderata: i Warriors of Chaos che impugnano un'arma in ogni mano superano con facilità le difese dei nemici. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai Warriors of Chaos che impugnano una coppia di Chaos Hand Weapons.

Chaos Runeshields: tira un dado ogni volta che questa unità subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Legioni del Chaos: puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati da questa unità se è composta da 20 o più modelli.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, WARRIORS OF CHAOS

MARAUDERS OF CHAOS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Marauders of Chaos è composta da 10 o più modelli. Le unità di Marauders impugnano Barbarian Flails o Barbarian Axes. Alcune unità di Marauders imbracciano anche Darkwood Shields.

MARAUDER CHIEFTAIN

Il leader di questa unità è un Marauder Chieftain. Egli effettua 2 attacchi invece di 1.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Gli icon bearers sorreggono una Damned Icon o un Tribal Banner.

DRUMMER

I modelli di questa unità possono essere drummers. Se l'unità include uno o più drummers, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e per caricare.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords:

KHORNE, TZEENTCH, NURGLE o SLAANESH.

Orde Barbariche: tira un dado prima di far ammassare un'unità di Marauders of Chaos. Aggiungi 1 al risultato se l'unità è composta da 20 o più modelli. Se il risultato è 4 o più, aggiungi 1 al risultato di qualsiasi tiro per colpire effettuato dall'unità fino alla fine della fase. Se il risultato è 6 o più, aggiungi anche 1 al risultato di qualsiasi tiro per ferire.

Darkwood Shield: la caratteristica Save delle unità equipaggiate con Darkwood Shields è 5+ invece che 6+.

Damned Icon: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai modelli di un'unità che include qualsiasi Damned Icon.

Tribal Banner: se questa unità include qualsiasi Tribal Banner, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, MARAUDERS OF CHAOS

FORSAKEN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

D3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Forsaken è composta da 5 o più modelli. Combattono con una varietà di Freakish Mutations, da clave appuntite e mani artigliate a tentacoli e chele simili a quelle dei granchi.

ABILITÀ

Maledetti dagli Dei Oscuri: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Mutazioni Aberranti: i Forsaken sono pervasi da mutazioni incontrollabili che li rendono tanto imprevedibili quanto letali. Prima di effettuare gli attacchi di questa unità, tira un dado per determinare come ne sono influenzati durante questa fase:

Tiro Effetto

- Tentacoli avvolgenti:** la caratteristica Range delle Freakish Mutations dell'unità è 3" invece che 1".
- Artigli affilati:** la caratteristica Rend delle Freakish Mutations dell'unità è -1 invece di '-'.
- Braccia aggiuntive:** le Freakish Mutations dell'unità hanno D3+1 Attacks invece di D3.

- Lingue sferzanti:** aggiungi 1 al risultato dei tiri per colpire effettuati con le Freakish Mutations dell'unità.
- Fauci venefiche:** aggiungi 1 al risultato dei tiri per ferire effettuati con le Freakish Mutations dell'unità.
- Chele decapitanti:** aggiungi 1 alla caratteristica Damage delle Freakish Mutations dell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, FORSAKEN

CHAOS CHARIOTS



MELEE WEAPONS

Lashing Whip

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Chaos Greatblade

2"

3

4+

3+

-1

1

Chaos War-flail

2"

D6

4+

3+

-

1

War Steeds' Roughshod Hooves

1"

4

4+

4+

-

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Chariots è composta da un qualunque numero di modelli. Ogni carro è un'imponente piattaforma da combattimento trainata da una coppia di War Steeds che attaccano con i loro Roughshod Hooves, ed è guidato da un auriga che sferza con una Lashing Whip chiunque si avvicini. Un secondo auriga impugna un'arma infernale; alcuni aurighi dell'unità potrebbero brandire delle Chaos Greatblades, mentre altri preferiscono i Chaos War-flails.

EXALTED CHARIOTEER

Il leader di questa unità è l'Exalted Charioteer. I suoi attacchi con una Chaos Greatblade o un Chaos War-flail colpiscono con 3+ invece che con 4+.

ABILITÀ

Usa la Frusta: prima di muovere questa unità durante la fase di movimento, gli aurighi possono frustare i War Steeds per ottenere maggiore velocità. Tira un dado e aggiungi il risultato in pollici alla caratteristica Move dell'unità per il resto della fase.

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords:

KHORNE, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Morte Rapida: i Chaos Chariots raggiungono l'apice della propria pericolosità quando caricano, poiché la loro considerevole massa e le ruote falcate possono causare devastazione fra i ranghi nemici. Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire e per ferire effettuati con i War Steeds' Roughshod Hooves se quest'unità ha caricato nello stesso turno.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS CHARIOTS

MARAUDER HORSEMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Marauder Javelin	9"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbarian Axe	1"	1	4+	4+	-	1
Marauder Javelin	2"	1	5+	4+	-	1
Barbarian Flail	1"	1	5+	3+	-	1
Chaos Steed's Flailing Hooves	1"	2	4+	5+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Marauder Horsemen è composta da 5 o più modelli. Molte unità di Marauder Horsemen cavalcano in battaglia armati di Barbarian Axes, ma altre preferiscono invece brandire Barbarian Flails. Altre unità ancora impugnano Marauder Javelins che possono scagliare contro i nemici e usare come lance improvvisate in corpo a corpo. Molti Marauder Horsemen imbracciano anche robusti Darkwood Shields. Cavalcano rapidi Chaos Steeds, che colpiscono i nemici con i loro Flailing Hooves.

HORSEMASTER

Il leader di questa unità è un Horsemaster. Aggiungi 1 ai tiri per colpire effettuati da un Horsemaster.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Gli icon bearers sorreggono una Damned Icon o un Banner of the Steppes.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include uno o più hornblowers, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords:

KHORNE, TZEENTCH, NURGLE o SLAANESH.

Fuga Simulata: i Marauder Horsemen possono tirare e caricare anche se si sono ritirati nello stesso turno.

Darkwood Shield: la caratteristica Save delle unità equipaggiate con Darkwood Shield è 5+ invece che 6+.

Damned Icon: puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai modelli di un'unità che include qualsiasi Damned Icon.

Tribal Banner: se questa unità include qualsiasi Tribal Banner, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, MARAUDER HORSEMEN

CHOSEN



MELEE WEAPONS

Chaos Greataxe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

3+

3+

-1

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chosen è composta da 5 o più modelli. I Chosen impugnano possenti Chaos Greataxes a due mani che possono tagliare un uomo a metà con un colpo solo.

EXALTED CHAMPION

Il leader di questa unità è un Exalted Champion. Un Exalted Champion effettua 4 attacchi invece di 3.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Se l'unità include qualsiasi icon bearer aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

SKULL DRUMMER

I modelli di questa unità possono essere Skull Drummers. Se l'unità include qualsiasi Skull Drummer, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords:

KHORNE, TZEENTCH, NURGLE o SLAANESH.

Principi del Massacro: in battaglia i Chosen danno l'esempio ai propri simili attraverso enormi spargimenti di sangue e violenza smodata. Se un modello di questa unità uccide un modello nemico, fino alla fine della fase puoi ripetere i tiri per ferire falliti effettuati dalle altre unità di **SLAVES TO DARKNESS** della tua armata che si trovano entro 8" da questa unità.

Chaos Greataxe: se il risultato di un tiro per ferire effettuato con una Chaos Greataxe è 6 o più, quell'attacco infligge al bersaglio una ferita mortale invece del suo normale danno.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHOSEN

CHAOS KNIGHTS



MELEE WEAPONS

Ensorcelled Weapon

Chaos Glaive

War Steed's Roughshod Hooves

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

3

3+

4+

-

1

1"

2

4+

3+

-

1

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Knights è composta da 5 o più modelli. Alcune unità brandiscono Ensorcelled Weapons, mentre altre impugnano Chaos Glaives. In entrambi i casi, i Chaos Knights imbracciano Chaos Runeshields. Cavalcano Chaos War Steeds che massacrano i nemici con grandi spazzate dei loro Roughshod Hooves.

DOOM KNIGHT

Il leader di questa unità è un Doom Knight. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da un Doom Knight.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Se l'unità include qualsiasi standard bearer, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include qualsiasi hornblower, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri di corsa e di carica.

ABILITÀ

Chaos Runeshields: tira un dado ogni volta che questa unità subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Carica Devastante: i Chaos Glaives di questa unità infliggono 2 danni invece di 1 e hanno una caratteristica Rend di -1 invece che di '-' se l'unità ha caricato nello stesso turno.

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità, per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE o SLAANESH.**

Campioni Terrificanti: sottrai 1 dalla caratteristica Bravery qualsiasi unità nemica che si trova entro 3" da uno o più Chaos Knights durante la fase di shock.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS KNIGHTS

GOREBEAST CHARIOTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lashing Whip	2"	2	4+	4+	-	1
Chaos Greatblade	2"	3	4+	3+	-1	1
Chaos War-flail	2"	D6	4+	3+	-	1
Gorebeast's Brutish Fists	1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Gorebeast Chariots è composta da un qualunque numero di modelli. Ogni carro è trainato da una gigantesca Gorebeast che schiaccia le prede con i propri Brutish Fists, ed è guidato da un auriga che sferza i nemici con una Lashing Whip. Un secondo auriga impugna un'arma infernale; alcuni aurighi dell'unità potrebbero brandire delle Chaos Greatblades, mentre altri preferiscono i Chaos War-flails.

ABILITÀ

Marchio del Chaos: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords: **KHORNE, TZEENTCH, NURGLE** o **SLAANESH**.

Carica della Gorebeast: i Gorebeast Chariots travolgono le formazioni nemiche con furia distruttiva. Dopo che questa unità ha terminato un movimento di carica, tira un dado per ogni modello nemico che si trova entro 2"; per ogni risultato di 6 l'unità di quel modello subisce una ferita mortale dato che un guerriero viene schiacciato a terra, trafitto da corna metalliche o sventrato da ruote falcate.

Brutalità Esplosiva: ci sono poche cose terrificanti o distruttive quanto gli improvvisi scatti di rabbia che contraddistinguono le Gorebeasts. Se questa unità effettua un movimento di carica, e il risultato del tiro per caricare è 8 o più, fino alla fine del turno tutte le Gorebeasts dell'unità effettuano 6 attacchi con i Brutish Fists invece che 3.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, GOREBEAST CHARIOTS

CHAOS WARSHRINE



MELEE WEAPONS

Sacrificial Blade

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Clubbed Fists

1"

☀

4+

3+

-

2

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite

Move

Clubbed Fists

Protezione degli Dei Oscuri

0-2

8"

6

9"

3-4

7"

D6

7"

5-7

6"

D6

5"

8-9

5"

D3

3"

10+

4"

1

1"

DESCRIZIONE

Un Chaos Warshrine è un singolo modello. Uno Shrinemaster si erge in cima al Warshrine, brandendo una Sacrificial Blade e gridando preghiere agli dei, mentre una coppia di enormi Shrine Bearers mutanti combattono con giganteschi Clubbed Fists.

ABILITÀ

Protezione degli Dei Oscuri: tira un dado ogni volta che un modello **MORTAL** della tua armata subisce una ferita o una ferita mortale mentre si trova entro la gittata dell'abilità Protezione degli Dei Oscuri del Warshrine. La gittata di questa abilità del Warshrine è indicata nella tabella dei danni in alto. Con un risultato di 6, quell'attacco è stato deviato dai poteri oscuri del Chaos e viene ignorato.

Dedicato al Chaos: quando schiererai questo modello puoi dichiarare che è dedicato a **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. Il Warshrine ottiene quella keyword per il resto della battaglia.

Favore dei Poteri Perniciosi: durante la tua fase degli eroi lo Shrinemaster può pregare gli Dei Oscuri affinché benedicano i suoi seguaci con il Favore del Chaos. Se invece il Warshrine è stato dedicato a un particolare Dio del Chaos, lo Shrinemaster pregherà il proprio patrono per i suoi favori. Quando uno Shrinemaster prega, scegli un'unità **MORTAL** entro 16" e tira un dado. Con un risultato di 3 o più la preghiera viene accolta e i suoi effetti si applicano fino alla tua successiva fase degli eroi:

Favore del Chaos: lo Shrinemaster si incide il simbolo del Chaos sul petto, esortando i suoi seguaci a raddoppiare i propri sforzi e a uccidere nel nome degli Dei Oscuri. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 e i tiri per ferire pari a 1 effettuati dall'unità.

Favore di Khorne: sollevando l'ascia che impugna furiosamente, lo Shrinemaster guida i suoi simili con un ululato bellicoso, esortandoli ad avanzare per versare il sangue del nemico. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dall'unità. Se l'unità che hai scelto è un'unità **MORTAL KHORNE**, puoi invece ripetere tutti i tiri per colpire falliti.

Favore di Nurgle: spaccando una testa in decomposizione sull'altare e banchettando con la materia viscida che c'è all'interno, lo Shrinemaster fa sì che le armi dei suoi seguaci inizino a trasudare terribili malattie. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 effettuati dall'unità. Se l'unità che hai scelto è un'unità **MORTAL NURGLE**, puoi invece ripetere tutti i tiri per ferire falliti.

Favore di Tzeentch: lo Shrinemaster recita i passi di un tomo proibito e l'aria diventa densa di energie magiche che deviano i colpi letali. Puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati dall'unità. Se l'unità che hai scelto è un'unità **MORTAL TZEENTCH**, puoi invece ripetere tutti i tiri salvezza falliti.

Favore di Slaanesh: lo Shrinemaster getta un incenso nauseante nei bracieri dell'altare e prorompe in un grido sensuale, inducendo chiunque si trovi nelle vicinanze in uno stato di estasi frenetica. Puoi ripetere i tiri per caricare falliti e i test di shock falliti effettuati dall'unità. Se l'unità che hai scelto è un'unità **MORTAL SLAANESH**, puoi ripetere i tiri per caricare falliti effettuati dall'unità ed essa non deve effettuare test di shock.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, TOTEM, PRIEST, CHAOS WARSHRINE

HELLCANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Doomfire

Range

12-48"

Attacks

☀

To Hit

4+

To Wound

—

Rend

Vedi sotto

Damage

—

MELEE WEAPONS

Daemonic Maw

Range

1"

Attacks

3

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Furia in Gabbia	Doomfire
3 modelli	2 o più	2
2 modelli	3 o più	2
1 modello	4 o più	1
Nessun modello	Niente Furia in Gabbia	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

DESCRIZIONE

Un Hellcannon è un singolo modello di cui si occupa un'unità formata da una Crew di 3 Chaos Dwarf. È una possente macchina da guerra demoniaca che lancia globi di Doomfire attraverso il campo di battaglia e azzanna i nemici con la sua Daemonic Maw. La Crew fa del proprio meglio per tenerlo sotto controllo, attaccando chiunque si avvicini con una varietà di Improvised Weapons.

ABILITÀ

Furia in Gabbia: la Crew di un Hellcannon è determinata ad assolvere il proprio compito, ma nemmeno essa può sempre controllare la creatura demoniaca. Se l'Hellcannon non si trova entro 3" dal nemico all'inizio della tua fase di movimento, tira un dado e consulta la tabella della crew della War Machine in alto. Se il risultato del tiro del dado è uguale o maggiore al risultato indicato, la Crew ha contenuto la furia dell'Hellcannon. In caso contrario, l'Hellcannon deve muoversi il più vicino possibile all'unità nemica visibile più vicina.

Doomfire: l'Hellcannon può effettuare gli attacchi Doomfire solo se la sua Crew si trova entro 1" dalla War Machine durante la fase di tiro. Per effettuare un attacco Doomfire, scegli un'unità nemica entro la gittata, anche se non è visibile all'Hellcannon, e tira per colpire. Puoi aggiungere 1 al tiro per colpire se l'Hellcannon non si è mosso durante la sua precedente fase di movimento, e puoi aggiungere un altro 1 se l'unità bersaglio è composta da 20 o più modelli. Un'unità colpita dal Doomfire subisce D6 ferite mortali.

Copertura Demoniaca: la Crew di un Hellcannon può usare la propria War Machine come copertura fintanto che si trova entro 1" da essa.

WAR MACHINE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

CREW

KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, SLAVES TO DARKNESS, CREW

CHAOS SPAWN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Spawn è composta da un qualunque numero di modelli. Sono armate con una varietà di Freakish Mutations.

ABILITÀ

Maledette dagli Dei Oscuri: quando schiererai questa unità per il resto della battaglia puoi assegnarle una delle seguenti keywords: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** o **SLAANESH**.

Tentacoli Serpeggianti: se ottieni un doppio quando tiri per determinare il numero di attacchi effettuati dalle Freakish Mutations di una Chaos Spawn, risolvi quegli attacchi con caratteristiche To Hit e To Wound di 3+ invece che di 4+.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAVES TO DARKNESS, CHAOS SPAWN

THE BLOODY



MELEE WEAPONS

Slaupnir

Range

2"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

1

DESCRIZIONE

Valkia the Bloody è un singolo modello. Impugna la lancia Slaupnir e para gli attacchi dei nemici con l'oscuro manufatto conosciuto come Daemonshield.

VOLO

Valkia the Bloody può volare.

ABILITÀ

Sguardo di Khorne: le unità di **MORTAL KHORNE** della tua armata si trovano sotto lo sguardo di Khorne se sono entro 12" da Valkia the Bloody, e faranno di tutto per non fallire al cospetto del proprio dio. Puoi ripetere i test di shock per queste unità, ma se un qualsiasi numero di modelli fugge dopo che hai ripetuto il tiro, altri D3 membri di quell'unità vengono uccisi dal Dio del Sangue come punizione per la loro codardia!

La Lancia Slaupnir: la grande lancia di Valkia è letale quando ella cala dal cielo per colpire il cuore del bersaglio. La sua caratteristica Damage è D3 invece che 1 se Valkia ha caricato nello stesso turno.

Daemonshield: questo scudo ornato con la testa di un Daemon Prince abbastanza stolto da attirare le ire di Valkia è una potente reliquia. Sottrai 1 dal risultato di qualsiasi tiro per ferire degli attacchi effettuati contro Valkia the Bloody durante la fase di combattimento.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, VALKIA THE BLOODY

SKARR BLOODWRATH



MELEE WEAPONS

Bloodstorm Blades

Range

3"

Attacks

5

To Hit

2+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIZIONE

Skarr Bloodwrath è un singolo modello. È armato con le Bloodstorm Blades.

ABILITÀ

Nato dal Massacro: Skarr Bloodwrath è morto innumerevoli volte, ma ogni volta è rinato fra il clamore delle spade e le urla di uomini morenti. Quando viene ucciso, tira un dado all'inizio di ogni fase di shock se almeno 8 modelli sono stati uccisi in questo turno. Con un risultato di 4 o più, il Nato dal Massacro risorge da una vorticante pozza di sangue; schiera Skarr Bloodwrath ovunque sul campo di battaglia a più di 9" dai nemici.

Massacro Turbinante: quando affronta un'orda di nemici, invece di attaccare normalmente, Skarr Bloodwrath può effettuare un attacco Massacro Turbinante, roteando le Bloodstorm Blades in ampi cerchi e reclamando innumerevoli teschi per il proprio padrone. Per farlo, scegli un'unità bersaglio e effettua un attacco contro di essa per ogni suo modello che si trova entro la gittata. Ripeti il processo per ogni unità nemica che si trova entro la gittata delle Bloodstorm Blades.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, SKARR BLOODWRATH

SCYLA ANFINGRIMM



MELEE WEAPONS

Brutal Fists

Range

2"

Attacks

2D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Serpentine Tail

3"

2

3+

3+

-1

D3

DESCRIZIONE

Scyla Anfingrimm è un singolo modello. Chiunque gli si opponga viene schiacciato dai suoi Brutal Fists o fatto a pezzi dalla sua schioccante Serpentine Tail.

ABILITÀ

Collare d'Ottone di Khorne: il Collare d'Ottone di Khorne fuso nel collo di Scyla gli permette di dissipare gli incantesimi allo stesso modo dei maghi.

Furia Rabbiosa: quando tiri per determinare quanti attacchi effettua Scyla con i suoi Brutal Fists, aggiungi 1 al risultato per ogni ferita che ha subito.

Balzo Bestiale: la forma bestiale di Scyla gli consente di compiere grandi balzi che gli permettono di scavalcare i nemici più piccoli. Quando Scyla si ammassa può muoversi di un massimo di 6" e può muoversi sopra ai modelli nemici. Inoltre, non è obbligato a muoversi verso il modello nemico più vicino, fintanto che termina il proprio movimento entro 2" da più modelli nemici di quanti ce ne fossero prima che si muovesse per ammassarsi.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, MONSTER, SCYLA ANFINGRIMM

KHORNE LORD ON JUGGERNAUT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wrathforged Axe	1"	3	3+	3+	-1	D3
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un Khorne Lord on Juggernaut è un singolo modello. È armato con una Wrathforged Axe, imbraccia un Brass-clad Shield e cavalca un Juggernaut. Il Juggernaut travolge i nemici con i suoi Brazen Hooves.

ABILITÀ

Brass-clad Shield: se questo modello subisce una o più ferite o ferite mortali come risultato di un incantesimo, tira un dado. Se il risultato è 4 o più le ferite vengono ignorate.

Carica Omicida: tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 1" da questo modello dopo che esso ha completato un movimento di carica. Con un risultato di 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali dal momento che il Juggernaut ne schiaccia i guerrieri con la propria massa d'ottone.

Ascia Demoniacca: se il risultato del tiro per ferire di un attacco effettuato con la Wrathforged Axe è 6 o più, il daemon al suo interno si risveglia e guida il colpo. L'attacco infligge 3 ferite invece che D3.

ABILITÀ DI COMANDO

Carica Sanguinaria: se questo modello è il tuo generale e usa questa abilità, scegli fino a 3 unità **MORTAL KHORNE** entro 24" da esso. Fino alla tua successiva fase degli eroi aggiungi 1 ai tiri per ferire effettuati durante la fase di combattimento da questo modello e dalle unità che hai scelto, se hanno caricato nello stesso turno.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, HERO, KHORNE LORD ON JUGGERNAUT

KHORNE EXALTED HERO



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemon Axe of Khorne	1"	6	3+	4+	-	1
Chain-flail	3"	D3	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Khorne Exalted Hero è un singolo modello. Tutti gli Exalted Heroes impugnano una Daemon Axe of Khorne, un'arma temibile che ospita un'entità in grado di divorare l'anima del bersaglio. Alcuni imbracciano un Runemarked Shield, mentre altri preferiscono la portata e la pericolosità di un Chain-flail.

ABILITÀ

Runemarked Shield: se un Khorne Exalted Hero che imbraccia un Runemarked Shield subisce una o più ferite o ferite mortali come risultato di un incantesimo, tira un dado. Se il risultato è 4 o più le ferite vengono ignorate.

Daemon Axe of Khorne: se il risultato del tiro per ferire di un attacco effettuato con la Daemon Axe of Khorne di questo modello è 6 o più, il daemon imprigionato all'interno dell'ascia si risveglia e guida il colpo. L'attacco effettua D3 danni invece che 1.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore del Sangue: con un ululato di rabbia, l'Exalted Hero esorta i suoi seguaci a massacrare selvaggiamente i nemici. Fino alla tua successiva fase degli eroi, aggiungi 1 alla caratteristica Attacks di tutte le Melee Weapons usate dalle unità **MORTAL KHORNE** della tua armata che si trovano entro 6" da questo modello.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SLAVES TO DARKNESS, HERO, KHORNE EXALTED HERO

WRATHMONGERS



MELEE WEAPONS

Wrath-flails

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Wrathmongers è composta da 5 o più modelli. Sono armati con Wrath-flails.

WRATHMASTER

Il leader di questa unità è un Wrathmaster. Un Wrathmaster effettua 5 attacchi invece di 4.

ABILITÀ

Wrath-flails: aggiungi 1 a qualsiasi tiro per colpire effettuato da un modello che attacca con i Wrath-flails se ha caricato nello stesso turno.

Nebbia Cremisi: tutti i modelli (amici e nemici) che si trovano entro 3" da un Wrathmonger durante la fase di combattimento cedono alla frenesia omicida ed effettuano 1 attacco addizionale con ognuna delle loro Melee Weapons. Questo non si applica ai **WRATHMONGERS**, che sono costantemente in preda alla brama di sangue.

Furia Sanguinaria: ogni volta che un Wrathmonger viene ucciso durante la fase di combattimento, il sangue versato induce gli avversari in uno stato di folle rabbia in cui non riescono più a distinguere gli amici dai nemici; puoi scegliere un modello nemico entro 2" dal modello ucciso. Attacca immediatamente con il modello nemico che hai scelto come se facesse parte della tua armata. Il modello può attaccare la propria unità e anche se stesso! Nessun modello nemico può essere usato in questo modo più di una volta per fase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, WRATHMONGERS

SKULLREAPERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gore-slick Blades	1"	3	3+	3+	-	1
Daemonblades	1"	3	4+	3+	-	1
Spinecleaver	1"	2	3+	3+	-1	2
Soultearer	1"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Mutation	1"	1	3+	4+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un'unità di Skullreapers è composta da 5 o più modelli. Alcune unità di Skullreapers sono armate con Gore-slick Blades, mentre altre dimostrano il favore di Khorne impugnando Daemonblades. 1 modello ogni 5 può invece essere armato con una Spinecleaver o una Soultearer.

SKULLSEEKER

Il leader di questa unità è uno Skullseeker. Uno Skullseeker può attaccare con una Vicious Mutation in aggiunta alle sue altre armi.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearer. Se l'unità include qualsiasi icon bearer, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

ABILITÀ

Prova dei Teschi: tieni il conto del numero di modelli nemici uccisi dagli attacchi di questa unità. Se il totale è più grande del numero di modelli dell'unità, puoi ripetere i tiri per colpire falliti effettuati da questa unità. Se il totale è almeno il doppio del numero di modelli dell'unità, puoi anche ripetere i tiri per ferire falliti.

Armi Demoniache: quando un modello attacca con una Daemonblade o una Soultearer, e il risultato del tiro per colpire è 6 o più, il daemon imprigionato nell'arma si risveglia. Se il tiro per ferire di quell'attacco ha successo, il bersaglio subisce una ferita mortale in aggiunta a qualunque altro danno. Se il risultato del tiro per ferire è 1, invece, è l'unità attaccante a subire una ferita mortale!

Attacchi Furiosi: gli Skullreapers attaccano in preda a una furia sanguinaria, le loro lame volteggiano in cerchi mortali che sono quasi impossibili da parare. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati da modelli armati con Gore-slick Blades o Daemonblades.

Letali Fino all'Ultimo: gli Skullreapers non temono la morte, ma sono decisi a non esalare l'ultimo respiro fintanto che ci sono teschi degni di essere mietuti. Se un modello di questa unità viene ucciso durante la fase di combattimento, tira un dado. Se il risultato è 4 o 5, l'unità attaccante subisce una ferita mortale; se il risultato è 6, l'unità attaccante subisce invece D3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, SKULLREAPERS

SKULLCRUSHERS OF KHORNE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ensorcelled Axe	1"	2	3+	3+	-	1
Bloodglave	1"	2	4+	3+	-1	1
Juggernaut's Brazen Hooves	1"	3	3+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Skullcrushers of Khorne è composta da 3 o più modelli. Alcune unità di Skullcrushers scendono in campo brandendo Bloodglaves, mentre altre impugnano Ensorcelled Axes. Imbracciano Brass-clad Shields e cavalcano Juggernauts che travolgono i nemici sotto i loro Brazen Hooves.

Il leader di questa unità è lo Skullhunter. Egli effettua 3 attacchi invece di 2 con la sua Ensorcelled Axe o il suo Bloodglave.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Se l'unità include uno o più standard bearers, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli. Dopo che quest'unità ha ucciso un nemico e immerso i propri stendardi nel suo sangue, aggiungi 3 alla sua caratteristica Bravery.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include uno o più hornblowers, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Brass-clad Shield: se questa unità subisce una o più ferite o ferite mortali come risultato di un incantesimo, tira un dado. Se il risultato è 4 o più le ferite vengono ignorate.

Carica Omicida: dopo che questa unità ha completato un movimento di carica, tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 1" da essa. Con un risultato di 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MORTAL, KHORNE, SKULLCRUSHERS OF KHORNE

THE GLOTTKIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pestilent Torrent	12"	1	3+	4+	-2	★
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ghurk's Flailing Tentacle	3"	★	4+	2+	-2	2
Ghurk's Lamprey Maw	2"	1	3+	2+	-1	D3
Otto's Poison-slick Scythe	2"	3	3+	3+	-1	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Pestilent Torrent	Ghurk's Flailing Tentacle
0-3	8"	2D6	6
4-6	7"	D6	5
7-10	6"	D3	4
11-14	5"	2	3
15+	4"	1	2

DESCRIZIONE

I Glottkin sono un singolo modello. Ghurk Glott è un'ondeggiante massa di carne che attacca con un Flailing Tentacle e divora le sventurate vittime con la sua Lamprey Maw. I suoi fratelli Ethrac e Otto cavalcano le sue spalle purulente e ricoperte di croste; Ethrac lancia terribili incantesimi mentre Otto attacca con la sua Poison-Slick Scythe e, dal ventre rigonfio, sprigiona un Pestilent Torrent di liquami corrosivi.

ABILITÀ

Montagna di Carne Ripugnante: anche la sola massa di Ghurk Glott è un'arma devastante. Tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 1" dai Glottkin dopo che essi hanno completato un movimento di carica. Con un risultato di 4 o più l'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

Benedizioni di Nurgle: i Glottkin sanano D3 ferite in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

Avversario Orribile: tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 7" da questo modello all'inizio di una fase di combattimento. Se il risultato del dado è maggiore del valore della caratteristica Bravery più alto dell'unità, il giocatore avversario deve sottrarre 1 da tutti i tiri per colpire effettuati da quell'unità durante quella fase di combattimento.

MAGIA

Ethrac Glott è un mago. Può tentare di lanciare due incantesimi diversi in ciascuna delle sue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Abbondanza Carnosa.

ABBONDANZA CARNOSA

Ethrac Glott concede generosamente ai corpi dei suoi alleati una crescita repellente e improvvisa, ed essi si gonfiano con grandi masse tremolanti di grasso grigioverde. Abbondanza Carnosa ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciata con successo, scegli questo modello o un'unità amica entro 14". Fino alla tua successiva fase degli eroi aggiungi 1 alla caratteristica Wounds di tutti i modelli dell'unità scelta. All'inizio della tua successiva fase degli eroi la caratteristica Wounds dell'unità bersaglio torna al valore originale, e questo potrebbe causare la morte improvvisa di un modello che ha subito delle ferite!

ABILITÀ DI COMANDO

Signori di Nurgle: se questo modello è il tuo generale e usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi aggiungi 1 alla caratteristica Attacks di tutte le Melee Weapons usate dai Glottkin e da qualunque altra un'unità di **NURGLE** amica entro 14" da essi.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, THE GLOTTKIN

BLOAB ROTSPAWNED



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bilespurter's Vile Bile	12"	D3	4+	✱	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Harvestman's Scythe	2"	3	3+	3+	-1	2
Bilespurter's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Vile Bile	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	4+	3

DESCRIZIONE

Bloab Rotspawned è un singolo modello armato con un'enorme Harvestman's Scythe. Cavalca la maggoth Bilespurter, che cosparge le vittime con spruzzi di Vile Bile o le fa a pezzi un arto dopo l'altro con i suoi Monstrous Claws.

ABILITÀ

Mosche Demoniache: Bloab Rotspawned è sempre circondato da una ronzante nuvola di mosche demoniache, a dimostrazione del favore del suo patrono. Durante la tua fase degli eroi, tira un dado per ogni unità nemica che si trova entro 7" da Bloab Rotspawned. Con un risultato di 4 o più quell'unità viene ricoperta da uno spesso strato di mosche. Fino alla tua successiva fase degli eroi sottrai 1 da tutti i tiri per colpire effettuati da quell'unità.

Campane del Fato: il tuo avversario deve sottrarre 1 dal risultato dei tiri per lanciare gli incantesimi effettuati dai suoi **WIZARDS** che si trovano entro 14" da Bloab Rotspawned.

MAGIA

Bloab Rotspawned è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle sue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Miasma Pestilenziale.

MIASMA PESTILENZIALE

Bloab Rotspawned compie un complicato movimento con le mani e una terribile nebbia sale dal terreno e circonda il suo bersaglio. I guerrieri tossiscono e sputano con le gole in fiamme, e anche il più piccolo graffio sembra andare in cancrena. Miasma Pestilenziale ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 14". Fino alla tua successiva fase degli eroi tira un dado alla fine di ogni fase in cui quell'unità ha subito qualsiasi ferita o ferita mortale. Se il risultato è 2 o più, l'unità subisce altre D3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, WIZARD, BLOAB ROTSPAWNED

MORBIDEX TWICEBORN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tripletongue's Scabrous Tongues	6"	3	3+	✱	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fleshreaper Scythe	2"	5	3+	3+	-1	2
Tripletongue's Monstrous Claws	3"	✱	4+	2+	-1	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Scabrous Tongues	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	2+	4
5-7	6"	3+	4
8-9	6"	4+	4
10+	4"	5+	3

DESCRIZIONE

MorbideX Twiceborn è un singolo modello. È armato con la letale Fleshreaper Scythe e cavalca la bellicosa maggoth Tripletongue, che afferra le vittime con le sue Scabrous Tongues o le squarta con i Monstrous Claws.

ABILITÀ

Signore dei Nurglings: i Nurglings emergono dai loro nascondigli o fanno capolino dalle pieghe della pelle di MorbideX per seguirlo saltellando ovunque vada. Durante la tua fase degli eroi scegli un'unità di **NURGLINGS** entro 7" e aggiungi ad essa D3 modelli. Se non ci sono unità di **NURGLINGS** entro questa gittata, schiera ovunque entro 7" e a più di 9" dal nemico una nuova unità di **NURGLINGS** composta da D3 modelli.

Pargoli Maligni: MorbideX Twiceborn ha un atteggiamento paterno nei confronti della marea di Nurglings dispettosi che lo circondano, e i suoi preferiti raccolgono i frutti della sua putrida benevolenza. Aggiungi 1 a tutti i tiri per ferire effettuati dai **NURGLINGS** che si trovano entro 7" da MorbideX Twiceborn.

Putrefazione di Nurgle: la Putrefazione di Nurgle è la malattia più contagiosa e più temuta di tutte, perché si ciba dell'anima della vittima oltre che del suo corpo. Durante la tua fase degli eroi tira un dado per ogni unità che si trova entro 3" da qualsiasi modello con questa abilità. Con un risultato di 6 l'unità subisce D3 ferite mortali. Le unità di **NURGLE** non subiscono ferite per la Putrefazione di Nurgle: al contrario esse godono dei tormenti che il dio putrescente infligge loro.

Ricrescita Ripugnante: tira un dado durante la tua fase degli eroi. Se il risultato è 4 o 5, la carne pustolosa di MorbideX Twiceborn si richiude da sola ed egli sana 1 ferita. Se il risultato è 6, egli sana invece D3 ferite.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, MORBIDEX TWICEBORN

ORGHOTTS DAEMONSPEW



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whippermaw's Grasping Tongue	6"	1	3+	*	-1	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Rotaxes	2"	5	3+	3+	-1	1
Whippermaw's Monstrous Claws	3"	*	4+	2+	-1	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Grasping Tongue	Monstrous Claws
0-2	10"	2+	5
3-4	8"	3+	4
5-7	6"	4+	4
8-9	6"	5+	4
10+	4"	6+	3

DESCRIZIONE

Orghotts Daemonspew è un singolo modello armato con le sue fidate Rotaxes. Cavalca la sua maggoth, Whippermaw, che afferra le vittime con la sua Grasping Tongue per poi trascinarle nelle fauci piene di denti, o le schiaccia con i suoi Monstrous Claws.

ABILITÀ

Icore Acido: ogni volta che Orghotts Daemonspew subisce una ferita durante la fase di combattimento, tira un dado. Con un risultato di 4 o più, dopo aver effettuato tutti i propri attacchi, l'unità del modello attaccante subisce una ferita mortale.

Furia del Mezzosangue: Daemonspew cova nel proprio cuore una grande rabbia, nata dai continui tentativi falliti di ascendere al rango di daemon. Quando Orghotts Daemonspew attacca durante la fase di combattimento, tieni il conto del numero di attacchi che non colpiscono. Dopo che ha effettuato tutti i suoi attacchi nella fase di combattimento, la sua rabbia esplode se ha mancato con almeno metà degli attacchi. Tira un dado; egli può immediatamente effettuare con le Rotaxes un numero di attacchi addizionali pari al risultato. Questi colpi sono guidati dalla rabbia, quindi puoi aggiungere 1 al risultato dei tiri per ferire che ne conseguono. La rabbia di Daemonspew può esplodere solo una volta per ogni fase di combattimento.

Rotaxes: anche solo un graffio inflitto da queste lame virulente si infetterà nel giro di pochi secondi. Alla fine della fase di combattimento tira un dado per ogni modello ferito dalle Rotaxes, ma non ucciso. Se il risultato è 4 o più, quel modello subisce una ferita mortale.

ABILITÀ DI COMANDO

Contagio e Putrefazione: se Orghotts Daemonspew usa questa abilità, scegli un'unità di **NURGLE** entro 14". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere tutti i tiri per ferire falliti effettuati da quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, MONSTER, HERO, ORGHOTTS DAEMONSPEW

GUTROT SPUME



MELEE WEAPONS

Rot-pocked Axe
Flailing Tentacles

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	3+	2+	-1	2
1"	D3	2+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Gutrot Spume è un singolo modello. È armato con una Rot-pocked Axe e afferra i nemici con un ammasso di Flailing Tentacles.

ABILITÀ

Pseudopodi Avvolgenti: all'inizio di ogni fase di combattimento Gutrot Spume può tentare di intrappolare un modello nemico entro 1". Se lo fa, scegli un'arma di quel modello. Tu e il tuo avversario tirate entrambi un dado. Se il tuo avversario ottiene il risultato più alto, il suo modello si libera dagli pseudopodi avvolgenti e non subisce effetti negativi; in caso contrario, l'arma del suo modello rimane intrappolata ed esso non può usarla per attaccare fino alla fine della fase.

ABILITÀ DI COMANDO

Arroganza Imponente: se Gutrot Spume usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi tieni il conto del numero di ferite che infligge. Se infligge 7 o più ferite, ottiene il favore di Nurgle e sana tutte le ferite che ha subito. Se infligge 6 ferite o meno, Nurgle lo punisce per la sua arroganza e gli infligge una ferita mortale.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, GUTROT SPUME

FESTUS THE LEECHLORD



MELEE WEAPONS

Plague Staff

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	4+	3+	-	D3

DESCRIZIONE

Festus the Leechlord è un singolo modello. Porta in battaglia un Plague Staff intriso di tossine e può costringere i suoi nemici a bere una dose delle sue letali pozioni pestilenziali.

ABILITÀ

Elisir Curativi: Festus the Leechlord sana 1 ferita in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

Deliziosi Infusi, Splendidi Ricostituenti:

Festus trasporta una stupefacente collezione di potenti elisir che è desideroso di condividere con chi gli sta intorno. Durante la tua fase degli eroi, Festus può scegliere un qualunque modello entro 1" per fargli provare la sua mercanzia. Se sceglie un modello della tua armata, questi beve avidamente dall'alambicco e sana D3 ferite. Se sceglie un'unità nemica, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, Festus afferra un guerriero e gliene versa in gola una generosa sorsata; l'unità di quel modello subisce D3 ferite mortali.

MAGIA

Festus the Leechlord è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle sue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Maledizione del Lebbroso.

MALEDIZIONE DEL LEBBROSO

Maledizione del Lebbroso ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità entro 14". Sottrai 1 dal risultato dei tiri salvezza effettuati da quell'unità per il resto della partita.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, FESTUS THE LEECHLORD

NURGLE CHAOS LORD



MELEE WEAPONS
Plague-ridden Great Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Nurgle Chaos Lord è un singolo modello. Brandisce una Plague-ridden Great Blade.

ABILITÀ

Rigenerazione Marcescente: il cuore di Nurgle è colmo di generosità, e i suoi eroi prescelti possono resistere perfino alle ferite che ucciderebbero un uomo mortale. Un Nurgle Chaos Lord sana 1 ferita in ogni fase degli eroi.

Putrefazione di Nurgle: la Putrefazione di Nurgle è la malattia più contagiosa e più temuta di tutte, perché si ciba dell'anima della vittima oltre che del suo corpo. Durante la tua fase degli eroi tira un dado per ogni unità che si trova entro 3" da qualsiasi modello con questa abilità. Con un risultato di 6 l'unità subisce D3 ferite mortali. Le unità di **NURGLE** non subiscono ferite per la Putrefazione di Nurgle: al contrario esse godono dei tormenti che il dio putrescente infligge loro.

ABILITÀ DI COMANDO

Dono del Nonno: se questo modello usa questa abilità, scegli un'unità entro 21". Quell'unità guadagna l'abilità Putrefazione di Nurgle fino alla fine della fase.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, NURGLE CHAOS LORD

NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS
Plague Scythe
Daemonic Mount's Voloblown Bite

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	3+	3+	-1	D3
1"	D6	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Nurgle Lord on Daemonic Mount è un singolo modello. Impugna una Plague Scythe e porta con sé una Rotsword e un Soulbound Shield. Il suo emaciato Daemonic Mount diffonde il contagio con il suo Flyblown Bite.

ABILITÀ

Soulbound Shield: se questo modello subisce qualsiasi ferita o ferita mortale in seguito ad un incantesimo, tira un dado. Con un risultato di 4 o più quelle ferite o ferite mortali vengono ignorate.

Rotsword: anche solo sguainare una Rotsword dal suo fodero in decomposizione può scatenare un'epidemia. Una volta per battaglia, durante la fase degli eroi, questo modello può sguainare la Rotsword per colpire un **HERO** nemico entro 1". Tira un dado; se il risultato è 2 o più, quell'**HERO** subisce D3 ferite mortali. Poi tira un dado per ogni altra unità, amica e nemica, entro 7" da quell'**HERO**. Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce una ferita mortale (le unità di **NURGLE** non sono influenzate da questa abilità).

ABILITÀ DI COMANDO

Malsano Vigore: quando lo sguardo gentile di Nurgle si posa sui suoi devoti, essi fanno di essere benedetti. Anche se vengono sventrati da lame o bestie, quasi nulla può fermarli dal continuare a marciare nel nome del proprio generoso dio. Se un Nurgle Lord on Daemonic Mount usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi tira un dado ogni volta che un'unità **MORTAL NURGLE** della tua armata subisce una ferita o una ferita mortale mentre si trova entro 7" da questo modello. Se il risultato è 5 o più, quella ferite viene ignorata.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, NURGLE, HERO, NURGLE LORD ON DAEMONIC MOUNT

NURGLE CHAOS SORCERER



MELEE WEAPONS

Rotwood Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

DESCRIZIONE

Un Nurgle Chaos Sorcerer è un singolo modello armato con un Rotwood Staff.

ABILITÀ

Benedetto dalla Vitalità: ogni volta che il Nurgle Chaos Sorcerer lancia con successo un incantesimo, tira un dado. Con un risultato di 4 o più, il modello sana una ferita. Se ha già il massimo numero di Wounds, aggiungi invece 1 alla sua caratteristica Wounds.

MAGIA

Un Nurgle Chaos Sorcerer è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle sue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Flusso di Corruzione.

FLUSSO DI CORRUZIONE

Spalancando in maniera innaturale la bocca piagata, lo stregone vomita un potente torrente di malattie e sudiciume. Flusso di Corruzione ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica visibile entro 7". Quell'unità subisce 3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, HERO, WIZARD, NURGLE CHAOS SORCERER

PUTRID BLIGHTKINGS



MELEE WEAPONS

Blighted Weapon

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Putrid Blightkings è composta da 5 o più modelli, armati con una varietà di Blighted Weapons incrostate di sporcizia.

BLIGHTLORD

Il leader di questa unità è un Blightlord. La caratteristica Wounds di un Blightlord è 4 invece che 3.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Se l'unità include qualsiasi icon bearer, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

SONOROUS TOCSIN

I modelli di questa unità possono portare una Sonorous Tocsin. Se l'unità include uno o più Sonorous Tocsins, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Scarica Virulenta: durante la tua fase degli eroi, tira un dado per questa unità e per ogni altra unità entro 3". Con un risultato di 6, quell'unità subisce D3 ferite mortali, o sana D3 ferite se è un'unità di **NURGLE**.

Blighted Weapons: se il risultato di un tiro per colpire effettuato con una Blighted Weapon è 6 o più, quell'attacco mette a segno D6 colpi invece di 1 mentre la necrosi e terribili malattie iniziano ad annerire la carne della vittima.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, NURGLE, PUTRID BLIGHTKINGS

SIGVALD THE MAGNIFICENT



MELEE WEAPONS

Sliverslash	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------------	-------	---------	--------	----------	------	--------

1"	6	3+	4+	-1	1
----	---	----	----	----	---

DESCRIZIONE

Sigvald the Magnificent è un singolo modello, armato con Sliverslash e protetto da un Mirrored Shield.

ABILITÀ

Mirrored Shield: se Sigvald subisce qualsiasi ferita o ferita mortale in seguito ad un incantesimo, tira un dado. Con un risultato di 4 o più, le ferite vengono ignorate e colui che ha lanciato l'incantesimo subisce una ferita mortale dal momento che le energie dell'incantesimo gli vengono riflesse addosso.

Vanità Suprema: Sigvald è il narcisismo fatto persona, incapace di stare più di pochi istanti senza cercare una superficie riflettente in cui specchiarsi. Puoi ripetere i tiri salvezza falliti effettuati da Sigvald se, quando tiri dadi, riesci a vedere il tuo riflesso o se hai in mano uno specchio. Tuttavia, se il risultato di uno o più di questi tiri ripetuti è 1, Sigvald rimane incantato dalla sua stessa perfezione e non può ammassarsi o attaccare per il resto della fase.

ABILITÀ DI COMANDO

Favore di Slaanesh: sussurrando una preghiera al Principe Oscuro, Sigvald assume una posa trionfante. I suoi seguaci ammirano la sua perfetta bellezza e vengono sopraffatti dallo stupore. Se Sigvald usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi non devi effettuare test di shock per le unità **MORTAL SLAANESH** della tua armata che si trovano entro 24" da esso.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, SIGVALD THE MAGNIFICENT

CHAOS LORD OF SLAANESH



MELEE WEAPONS

Quicksilver Sword	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
-------------------	-------	---------	--------	----------	------	--------

1"	6	3+	3+	-1	1
----	---	----	----	----	---

DESCRIZIONE

Un Chaos Lord of Slaanesh è un singolo modello. Impugna una Quicksilver Sword e imbraccia un Chaos Runeshield.

ABILITÀ

Chaos Runeshields: tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

La Ricerca della Perfezione: i Chaos Lords di Slaanesh sono spadaccini esperti, sempre desiderosi di mettere alla prova le proprie abilità con la spada contro degni avversari. Puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati con la Quicksilver Blade di questo modello quando attacchi un **HERO** o un **MONSTER**.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore degli Eccessi: se un Chaos Lord of Slaanesh usa questa abilità, scegli un'unità **MORTAL SLAANESH** entro 12". Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che ottieni un 6 o più quando effettui un tiro per colpire con un modello di quell'unità, quel modello può immediatamente effettuare un attacco aggiuntivo usando la stessa arma.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, SLAANESH, HERO, CHAOS LORD OF SLAANESH

LORD OF SLAANESH ON DAEMONIC MOUNT



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Quicksilver Glaive	2"	4	3+	3+	-	2
Daemonic Mount's Poisoned Tongue	1"	3	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Lord of Slaanesh on Daemonic Mount è un singolo modello. Impugna un elegante Quicksilver Glaive e imbraccia un Chaos Runeshield. Il Lord of Slaanesh cavalca una Daemonic Mount che sferza il nemico con la sua Poisoned Tongue.

ABILITÀ

Chaos Runeshield: tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Signore dei Piaceri Proibiti: è saggio non fissare troppo a lungo lo splendore di un Lord of Slaanesh, oppure potrebbero iniziare a sorgere pensieri terribili. Se un'unità nemica finisce il proprio movimento di ammassamento entro 3" da un Lord of Slaanesh, puoi dire al tuo avversario che essa corre il pericolo di essere sedotta. Da quel momento in avanti, se l'avversario ti guarda negli occhi prima che l'unità abbia effettuato i tiri per colpire in quella fase di combattimento, sottrai 1 da qualsiasi di quei tiri che sono diretti su questo modello.

ABILITÀ DI COMANDO

Velocità Infernale: i movimenti dei devoti seguaci di Slaanesh sono difficili da seguire a occhio nudo, spesso a causa di afrori soporiferi e di aure che alterano la percezione. Se un Lord of Slaanesh on Daemonic Mount usa questa abilità, scegli un'unità **MORTAL SLAANESH** entro 12" affinché riceva il dono della velocità infernale. Durante la tua fase di combattimento seguente, quell'unità può essere scelta per ammassarsi e attaccare due volte invece di una.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HERO, LORD OF SLAANESH

HELLSTRIDERS OF SLAANESH



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw-spear	2"	1	4+	4+	-1	1
Hellscourge	3"	1	3+	4+	-	1
Steed of Slaanesh's Poisoned Tongue	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Hellstriders of Slaanesh è composta da 5 o più modelli. Alcune unità sono benedette con una Claw-spear mutata, mentre altre brandiscono un Hellscourge uncinato. Molti Hellstriders si proteggono imbracciando un Chaos Runeshield. Cavalcano flessuosi Steeds of Slaanesh che accarezzano i nemici con Poisoned Tongues.

HELLREAYER

Il leader di questa unità è un Hellreaver. Un Hellreaver effettua 2 attacchi invece che 1 quando usa una Claw-spear o un Hellscourge.

ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere icon bearers. Alcuni icon bearers sorreggono una Icon of Excess, mentre altri un Enrapturing Banner.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include qualsiasi hornblower, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Cacciatori di Anime: alla fine di ogni fase di combattimento tira un dado. Se il risultato è più basso del numero di modelli uccisi da quest'unità in questa fase, gli Hellstriders sono pervasi da Energie Inebrianti; per il resto della battaglia aggiungi 1 alla caratteristica Attacks delle Claw-spears o degli Hellscourges dell'unità.

Traffiggere: puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire effettuati con una Claw-spear se gli Hellstriders hanno caricato nello stesso turno.

Chaos Runeshields: tira un dado ogni volta che questa unità subisce una ferita mortale. Con un risultato di 5 o 6 quella ferita mortale viene ignorata.

Icon of Excess: alcuni Hellstriders sorreggono icone che glorificano il Principe Oscuro. Se un'unità contiene qualsiasi Icon of Excess, puoi ripetere il tiro di dado per determinare se l'unità viene pervasa da Energie Inebrianti (vedi Cacciatori di Anime).

Enrapturing Banner: tessuto con sete preziose e ricamato con simboli profani, pochi possono guardare un Enrapturing Banner e mantenere la padronanza di sé. Sottrai 1 dai tiri per colpire effettuati dai modelli nemici che si trovano entro 6" da un'unità che include uno o più Enrapturing Banners.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, SLAANESH, HELLSTRIDERS OF SLAANESH

GALRAUCH



MISSILE WEAPONS

Swathe of Dark Fire

Range

9"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Breath of Change

9"

1

Vedi sotto

MELEE WEAPONS

Range

2"

Attacks

6

To Hit

3+

To Wound

☀

Rend

-1

Damage

2

Warped Maws

1"

4

4+

3+

-

1

Vicious Talons

1"

4

4+

3+

-

1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite

Move

Swathe of Dark Fire

Warped Maws

0-2

14"

2D6

2+

3-4

12"

2D6

3+

5-6

10"

D6

3+

7-8

8"

D6

4+

9+

6"

D3

4+

DESCRIZIONE

Galrauch è un singolo modello. Una delle teste del drago posseduto erutta Swathes of Dark Fire, mentre l'altra scatena il Breath of Change. Se si avvicinano, i nemici vengono massacrati dalla sua Warped Maw o fatti a pezzi un arto dopo l'altro dai suoi Vicious Talons.

VOLO

Galrauch può volare.

ABILITÀ

Breath of Change: una delle teste di Galrauch alita una nebbia stregata che cambia qualunque cosa tocchi, portando con sé follia e mutazione. Durante la fase di tiro, Galrauch può mutare un'unità nemica entro la gittata del Breath of Change. Quell'unità subisce D3 ferite mortali. Tira un dado per ogni modello ucciso; se il risultato è 4 o più, l'unità subisce un'ulteriore ferita mortale dal momento che i suoi guerrieri impazziscono o vengono resi irriconoscibili dal Breath of Change.

MAGIA

Galrauch è un mago. Può tentare di lanciare due incantesimi diversi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare due incantesimi in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Tradimento di Tzeentch.

TRADIMENTO DI TZEENTCH

Galrauch può ottenebrare le menti dei nemici, costringendoli ad attaccarsi l'un l'altro o addirittura a rivolgere le armi contro loro stessi. Tradimento di Tzeentch ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 18", poi scegli una delle Melee Weapons brandite da quell'unità; ogni modello dell'unità equipaggiato con quell'arma la usa per effettuare un attacco contro se stesso.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, TZEENTCH, MONSTER, HERO, WIZARD, GALRAUCH

VILITCH THE CURSELING



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blazing Sword	1"	3	3+	4+	-1	1
Threshing Flail	1"	3	4+	3+	-	1
Staff of Tzeentch	2"	1	5+	4+	-	D3

DESCRIZIONE

Vilitch the Curseling è un singolo modello. Impugna una Blazing Sword, un Threshing Flail e uno Staff of Tzeentch.

ABILITÀ

Ricettacolo del Chaos: ogni volta che Vilitch dissipa con successo un incantesimo nemico, può tentare immediatamente di lanciare quell'incantesimo lui stesso, anche se è la fase degli eroi del tuo avversario. Se l'incantesimo viene lanciato con

successo, il tuo avversario non può tentare di dissiparlo.

MAGIA

Vilitch the Curseling è un mago. Può tentare di lanciare due incantesimi diversi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare due incantesimi in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Sottrai Magia.

SOTTRAI MAGIA

Vilitch penetra nella mente del suo avversario, ne ruba la conoscenza arcana, e la usa per i propri fini. Sottrai Magia ha un valore di lancio di 3. Se viene lanciato con successo, scegli un **WIZARD** nemico entro 24", scegli uno degli incantesimi presenti sulla sua warscroll e tira due dadi. Se il risultato è uguale o maggiore al valore di lancio dell'incantesimo scelto, Vilitch impara l'incantesimo e può usarlo per il resto della battaglia.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, VILITCH THE CURSELING

TZEENTCH CHAOS LORD ON DISC OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fireglaive of Tzeentch	2"	3	3+	4+	-	D3
Disc of Tzeentch's Protruding Blades	1"	D3	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Uno Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch è un singolo modello. Brandisce un Fireglaive of Tzeentch, imbraccia un Soulbound Shield, e fluttua su un Disc of Tzeentch che colpisce i nemici con le proprie Protruding Blades.

VOLO

Uno Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch può volare.

ABILITÀ

Soulbound Shield: se questo modello subisce qualsiasi ferita o ferita mortale in seguito ad un incantesimo, tira un dado. Con un risultato di 4 o più ferite vengono ignorate.

Disc of Tzeentch Fluttuante: durante la fase di combattimento, aggiungi 2 al risultato di qualsiasi tiro salvezza effettuato da questo modello a meno che l'attaccante non possa volare.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore del Fato: i discepoli prescelti di Tzeentch possono influenzare il destino di chi li circonda. Se uno Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch usa questa abilità, tira un dado. Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che effettui un tiro di dado per questo modello o per un'unità **MORTAL TZEENTCH** entro 9" e il risultato è lo stesso del tiro che hai effettuato nella fase degli eroi, puoi scegliere di ripeterlo.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, DAEMON, TZEENTCH, HERO, TZEENTCH CHAOS LORD

LORD



MISSILE WEAPONS

Tzeentchian Runestaff

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

18"

1

3+

4+

-

D3

MISSILE WEAPONS

Warpsteel Sword

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

DESCRIZIONE

Uno Tzeentch Sorcerer Lord è un singolo modello. È armato con una Warpsteel Sword e scaglia dardi di energia dal suo Tzeentchian Runestaff.

ABILITÀ

Toccato dalla Magia: nessuno è in sintonia con le energie magiche quanto gli Tzeentch Sorcerer Lords. Se il risultato del tiro per il lancio di un incantesimo di questo modello è un doppio, indipendentemente che l'incantesimo sia stato lanciato con successo o meno, in questo turno il

modello può tentare di lanciare un altro incantesimo.

MAGIA

Uno Tzeentch Sorcerer Lord è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Fulmine della Mutazione.

FULMINE DELLA MUTAZIONE

Lo stregone scaglia un lampeggiante fulmine di energia contro il nemico, facendone sciogliere la carne come cera per poi rimodellarla in una forma più gradevole. Fulmine della Mutazione ha un valore di lancio di 7. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità nemica visibile entro 18". Quell'unità subisce D3 ferite mortali. Tira un dado per ogni modello ucciso da Fulmine della Mutazione; se uno qualsiasi dei risultati è 4 o più, puoi schierare un modello di **CHAOS SPAWN** entro 3" dall'unità bersaglio. La **CHAOS SPAWN** viene aggiunta alla tua armata.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, TZEENTCH, HERO, WIZARD, TZEENTCH SORCERER LORD

CHAOS WARHOUNDS



MELEE WEAPONS

Slavering Jaws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Warhounds è composta da 5 o più modelli. Attaccano con le loro spaventose Slavering Jaws.

ABILITÀ

Scorridori del Chaos: quando questa unità corre, aggiungi sempre 6" alla sua caratteristica Move, invece che D6".

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS WARHOUNDS

CHAOS OGRES



MELEE WEAPONS
Brutal Blades and Clubs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	3	4+	3+	-	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Ogres è composta da 3 o più modelli. Impugnano una varietà di Brutal Blades and Clubs.

OGRE MUTANT

Il leader di questa unità è un Ogre Mutant. Un Ogre Mutant effettua 4 attacchi invece di 3.

STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere standard bearers. Se l'unità include qualsiasi standard bearer, aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i suoi modelli.

HORNBLOWER

I modelli di questa unità possono essere hornblowers. Se l'unità include qualsiasi hornblower, aggiungi 1 al risultato dei suoi tiri per correre e caricare.

ABILITÀ

Spaventosa Ingordigia: i Chaos Ogres sono sempre alla ricerca del prossimo pasto. Tira un dado ogni volta che un'unità di Chaos Ogres uccide un modello; con un risultato di 6, un Ogre strappa immediatamente un boccone di carne e ossa dalla preda e lo ingoia; un Chaos Ogre dell'unità sana immediatamente una ferita.

KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGRES

THROGG



MISSILE WEAPONS

Copious Vomit

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6"	D3	4+	3+	-2	2

MELEE WEAPONS

Enormous Club

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	4	4+	3+	-1	3

DESCRIZIONE

Throgg è un singolo modello. Impugna una Enormous Club e può spruzzare Copious Vomit sulle prede. Una delle zanne storte di Throgg è cinta dalla Wintertooth Crown.

ABILITÀ

Rigenerazione Mutante: i tagli sul corpo di Throgg si rimarginano tanto velocemente quanto i nemici riescano a ferirne la carne. Throgg sana D3 ferite in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

Wintertooth Crown: questa corona è ciò che rimane di un nobile che ha cercato di uccidere Throgg, ed ora è diventata il simbolo del suo dominio sui mostri. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai CHAOS TROLLS, CHAOS OGRES e

CHAOS MONSTERS che si trovano entro 8" da Throgg.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore della Schiera Mostruosa: se Throgg usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi tutti i CHAOS TROLLS, CHAOS OGRES e CHAOS MONSTERS della tua armata possono usare la caratteristica Bravery di Throgg invece della propria.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, THROGG

CHAOS TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Trolls è composta da 3 o più modelli. Brandiscono una varietà di Scavenged Clubs and Axes e spruzzano Disgusting Vomit sui nemici.

ABILITÀ

Rigenerazione: come tutti i loro simili, i Chaos Trolls guariscono a una velocità impressionante, le ferite si richiudono sotto gli occhi delle prede terrorizzate. In ognuna delle tue fasi degli eroi, tira un dado. Se il risultato è 2 o più, questa unità sana D3 ferite.

Carne di Troll Mutante: i Chaos Trolls sono incredibilmente soggetti a mutazioni, i loro corpi si contorcono e cambiano mentre essi attaccano. Se il risultato di un tiro per colpire di un attacco da mischia effettuato da un Chaos Troll è 6 o più, effettua un tiro per colpire aggiuntivo con la stessa arma contro la stessa unità bersaglio.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, CHAOS TROLLS

GIANT



MELEE WEAPONS

Massive Club

Range

3"

Attacks

☼

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

'Eadbutt

1"

1

4+

3+

-3

☼

Mighty Kick

2"

1

3+

3+

-2

D3

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite

Move

Massive Club

'Eadbutt

0-2

8"

3D6

D6

3-4

6"

2D6

D6

5-7

5"

2D6

D3

8-9

4"

D6

D3

10+

3"

D6

1

DESCRIZIONE

Un Chaos Giant è un singolo modello. I Chaos Giants sono armati con Massive Clubs e possono anche schiacciare i nemici con una tonante 'Eadbutt e un Mighty Kick.

ABILITÀ

Cade!: se un Chaos Giant viene ucciso, entrambi i giocatori tirano un dado e chi ottiene il risultato più alto sceglie in che direzione cade (in caso di pareggio sceglie il giocatore che controlla il modello). Corica il Giant su un fianco nella direzione in cui cade: qualunque unità (amica o nemica) su cui atterra subisce D3 ferite mortali. Rimuovi il Giant dopo aver risolto i danni causati dalla caduta.

Metto Via: immediatamente prima di attaccare con un Giant durante la fase di combattimento, scegli un modello nemico entro 1" e tira un dado. Se il risultato è almeno il doppio della caratteristica Wounds del modello nemico, esso viene afferrato e infilato nella borsa del Giant 'per dopo'. Il modello nemico viene considerato ucciso.

Barcollio Alcoolico: se tiri un doppio quando effettui un tiro di carica per un Giant, esso cade immediatamente invece di effettuare il movimento di carica. Determina la direzione in cui il Giant cade e i danni che causa come se fosse stato ucciso (vedi Cade!), ma invece di rimuovere il modello dopo aver risolto i danni causati dalla caduta, rimettilo in piedi per rappresentare il Giant che si rialza incerto sulle gambe!

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

CHIMERA



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Draconic Head's Fiery Breath	14"	1	Vedi sotto			
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Avian Head	1"	2	3+	4+	✱	D3
Draconic Head	1"	2	4+	4+	-1	2
Leonine Head	1"	2	4+	3+	-1	✱
Mauling Claws and Fiend Tail	2"	4	4+	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Fiery Breath	Avian Head	Leonine Head
0-2	D6 ferite mortali	-3	D6
3-4	D3 ferite mortali	-2	D3
5-7	D3 ferite mortali	-2	D3
8-9	1 ferita mortale	-1	1
10+	1 ferita mortale	-1	1

DESCRIZIONE

Una Chimera è un singolo modello. Attacca con le sue tre teste: una Avian Head, una Draconic Head e una Leonine Head, e con i suoi Mauling Claws and Fiend Tail. Una Chimera può anche ruggire con Fiery Breath dalla sua Draconic Head, incenerendo la preda.

VOLO

Una Chimera può volare.

ABILITÀ

Draconic Head's Fiery Breath: tirando indietro la Draconic Head per ispirare profondamente, la Chimera scatena un torrente di fiamme mortali sui nemici vicini. Quando una Chimera attacca con il suo Fiery Breath durante la fase di tiro, scegli un bersaglio visibile entro la gittata. Quell'unità subisce tante ferite mortali quante indicate nella tabella dei danni in alto.

Carica Brutale: l'unico impulso delle Chimerae è quello di abbattersi sulla preda per farla a pezzi. Puoi aggiungere 2 al risultato totale quando determini la distanza di carica di una Chimera.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, CHIMERA

OGRE SHAGGOTH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Leviathan Axe	2"	☀	3+	3+	-1	3
Sweeping Tail	3"	D3	4+	3+	-	1
Taloned Forelimbs	1"	2	3+	☀	-1	1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Leviathan Axe	Taloned Forelimbs
0-2	12"	4	3+
3-4	10"	3	3+
5-6	9"	3	4+
7-8	7"	2	4+
9+	6"	2	5+

DESCRIZIONE

Un Dragon Ogre Shaggoth è un singolo modello. È armato con una gigantesca Leviathan Axe, ma spazza anche via i nemici con la Sweeping Tail e li trafigge con i Taloned Forelimbs.

ABILITÀ

Sotto la Tempesta: gli Shaggoths discendono dalle loro tane sulle cime delle montagne solo quando si scatenano le tempeste più terrificanti. Se il tiro per decidere chi ha il primo turno in un round di battaglia è un pareggio, saette e fulmini illuminano il cielo. Tira un dado per ogni unità **DRAGON OGRE** sul campo di battaglia; con un risultato di 4 o più, un modello dell'unità sana D3 ferite.

MAGIA

I **WIZARDS** della tua armata conoscono l'incantesimo Evocare Fulmini fintanto che si trovano entro 20" da uno Shaggoth.

EVOCARE FULMINI

Evocare Fulmini ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, fulmini saettano per colpire un'unità **DRAGON OGRE** entro 20" dal mago. Quell'unità sana immediatamente D3 ferite e viene avvolta da energie crepitanti fino alla tua successiva fase degli eroi. Fino a quel momento puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire fallito effettuato da quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRE, MONSTER, HERO, SHAGGOTH

DRAGON OGRES



MELEE WEAPONS

Ancient Weapons
Draconic War-glaive
Draconic Crusher
Wracking Foreclaws

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

4+

3+

-

1

2"

4

4+

3+

-1

1

1"

3

4+

3+

-

2

1"

2

4+

4+

-

1

DESCRIZIONE

Un'unità di Dragon Ogres è composta da 3 o più modelli. Alcune unità scendono in campo armate con una coppia di Ancient Weapons, mentre altre brandiscono Draconic War-glaives o schiacciano i nemici con grandi Draconic Crushers. Indipendentemente da come sono armati, i Dragon Ogres lacerano i nemici con i loro Wracking Foreclaws.

ABILITÀ

Attacchi Furiosi: alcuni Dragon Ogres combattono con una Ancient Weapon in ogni mano, abbattendo le difese del nemico prima di infliggere il colpo mortale. Ripeti i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai modelli armati con una coppia di Ancient Weapons.

MAGIA

I **WIZARDS** della tua armata conoscono l'incantesimo Evocare Fulmini se si trovano entro 20" da questa unità.

EVOCARE FULMINI

Evocare Fulmini ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciato con successo, fulmini saettano per colpire un'unità **DRAGON OGRE** entro 20" dal mago. Quell'unità sana immediatamente D3 ferite e viene avvolta da energie crepitanti fino alla tua successiva fase degli eroi. Fino a quel momento puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire fallito effettuato da quell'unità.

KEYWORDS

CHAOS, DRAGON OGRES

MUTALITH VORTEX BEAST



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crushing Claws	2"	4	4+	✱	-1	D3
Betentacled Maw	2"	✱	4+	4+	-	1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Crushing Claws	Betentacled Maw
0-2	10"	2+	3D6
3-4	8"	3+	2D6
5-7	8"	3+	D6
8-9	6"	4+	D3
10+	4"	4+	1

DESCRIZIONE

Una Mutalith Vortex Beast è un singolo modello. Attacca le prede con i suoi giganteschi Crushing Claws e la sua fremente Betentacled Maw. Un turbinante globo di magia del Chaos infuria sulla schiena della Mutalith e muta tutto quello che si trova nelle vicinanze.

ABILITÀ

Aura di Mutazione: anche solo trovarsi alla presenza di una Mutalith può avere conseguenze terrificanti. Durante la tua fase degli eroi puoi scegliere un'unità entro 15". Tira un dado e consulta la tabella a fianco per scoprire quale fato attende la sventurata unità:

- Deformazioni oscure:** riduci di 1 la caratteristica Bravery di tutti i modelli dell'unità bersaglio per il resto della battaglia, dato che le loro facce vengono sfigurate dal tocco mutante del Chaos.
- Cervello di Troll:** per il resto della battaglia, il giocatore che controlla l'unità deve tirare un dado all'inizio di ognuna delle sue fasi degli eroi. Con un risultato di 1, l'unità bersaglio si è completamente dimenticata cosa doveva fare e fino alla sua successiva fase degli eroi non può essere scelta per lanciare incantesimi, muoversi o attaccare.
- Dono delle mutazioni:** riduci di 1 la caratteristica Move di tutti i modelli dell'unità bersaglio per il resto della battaglia, dato che le loro gambe mutano in distorte parodie di arti animali.
- Marea di mutazioni:** l'unità bersaglio subisce D3 ferite mortali mentre le loro colonne vertebrali crescono improvvisamente fuoriuscendo dalle schiene o la carne si scioglie e cade dalle ossa.
- Gorgo di mutamento:** l'unità bersaglio subisce D6 ferite mortali mentre i suoi guerrieri si trasformano improvvisamente in luccicanti statue cristalline o in pesci a tre occhi che si dimenano.
- Degenerazione:** l'unità bersaglio subisce D6 ferite mortali. Per ogni modello che muore a causa di queste ferite, schiera una **CHAOS SPAWN** entro 3" dall'unità bersaglio. Tutte le **CHAOS SPAWN** create come risultato della Degenerazione vengono aggiunte alla tua armata.

Rigenerazione Mutante: una Mutalith Vortex Beast sana D3 ferite in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Razor-tipped Claws	2"	☼	4+	3+	-1	D3
Mighty Jaws	1"	2	4+	☼	-	3
Lesser Claws	1"	2	4+	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Razor-tipped Claws	Mighty Jaws
0-2	10"	6	2+
3-4	8"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

DESCRIZIONE

Uno Slaughterbrute è un singolo modello. Si apre la strada fra i nemici con una coppia di Razor-tipped Claws e con le sue Mighty Jaws. Alcuni Slaughterbrutes hanno anche un assortimento di Lesser Claws che li rende ancora più letali. Di solito, con un lungo rituale, gli Slaughterbrutes vengono vincolati alla volontà di un possente Chaos Champion, e così le loro menti e loro azioni vengono controllate da un guerriero nato.

ABILITÀ

Rune di Costrizione: incidendo rune di dominio sulla schiena di uno Slaughterbrute e piantando pugnali di costrizione nella sua carne, la volontà del mostro può essere vincolata a quella di un Chaos Champion. Quando schieri uno Slaughterbrute, puoi scegliere uno **SLAVES TO DARKNESS HERO** della tua armata affinché sia il suo padrone (un modello non può essere il padrone di più di uno Slaughterbrute, lo sforzo richiesto sarebbe fatale). Finché il padrone dello Slaughterbrute si trova sul campo di battaglia, le Melee Weapons dello Slaughterbrute colpiscono con un risultato di 3+ invece che di 4+.

Bestia Liberata: uno Slaughterbrute senza un padrone si trasforma in una terrificante forza distruttiva che corre sfrenata attaccando qualunque cosa si avvicini. Se uno Slaughterbrute non ha un padrone sul campo di battaglia durante la fase di carica, tira un dado. Se il risultato è 3 o meno, il mostro attacca con furia selvaggia il modello più vicino, amico o nemico, entro 3". L'unità di quel modello subisce immediatamente D3 ferite mortali.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

COCKATRICE



MISSILE WEAPONS

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Petrifying Gaze	10"	Vedi sotto			

MELEE WEAPONS

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Beak	2"	2	4+	3+	-1 D3
Sword-like Talons	1"	D6	4+	4+	- 1

DESCRIZIONE

Una Cockatrice è un singolo modello. È una creatura maligna che attacca le prede con il suo Vicious Beak e con gli artigli e la coda che terminano in Sword-like Talons. Tuttavia, l'attacco più pericoloso è quello del suo Petrifying Gaze che può trasformare la carne in pietra.

VOLO

Una Cockatrice può volare.

ABILITÀ

Petrifying Gaze: lo sguardo magico di una Cockatrice può immobilizzare i nemici, trasformandoli in pietra. Durante la tua fase di tiro, scegli un'unità visibile entro la gittata, guarda il tuo avversario negli occhi e tira un dado. Aggiungi 1 al risultato del tiro se il tuo avversario sbatte per primo le palpebre e sottrai una dal risultato del tiro se lo fai tu. Se il risultato è 4 o più, l'unità bersaglio incappa nello sguardo della Cockatrice e subisce D6 ferite mortali.

Ferocia Folle: una Cockatrice non è una creatura coraggiosa, ma quando attacca può cadere preda di una follia omicida. Una Cockatrice effettua 2D6 attacchi invece di D6 con gli Sword-like Talons se ha caricato in questo turno.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, COCKATRICE

CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knife or Club	1"	1	6+	5+	- 1

DESCRIZIONE

Un'unità di Chaos Familiars può essere composta da un qualunque numero di modelli. Le sembianze dei Chaos Familiars variano molto, ma solitamente sono creature minute, armate di piccoli ma pericolosi Knives or Clubs.

ABILITÀ

Arcane Power: i Chaos Familiars sono fonte di poteri magici, e possono memorizzare stregonerie e formule per conto dei propri padroni, ripetendole costantemente fin quando non gli viene chiesto di condividere la loro conoscenza arcana. Puoi aggiungere 1 al risultato dei tiri per lanciare o dissipare un incantesimo effettuati dai **CHAOS WIZARDS** della tua armata che si trovano entro 6" da uno o più Chaos Familiars.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS						
	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

DESCRIZIONE

Un Great Taurus è un singolo modello. È un mostro rabbioso circondato dal fuoco; dalle sue narici esce fumo e con ogni sbuffo può incenerire i nemici. Sventra e travolge le prede con Horns and Teeth e Burning Hooves.

VOLO

Un Great Taurus può volare.

ABILITÀ

Corpo Ardente: In ogni fase degli eroi tira un dado per ogni unità che si trova entro 3" da qualsiasi Great Taurus. Con un risultato di 6 il calore e le fiamme emanati dal Great Taurus danno fuoco a uno dei guerrieri di quell'unità: esso subisce una ferita mortale. Questa abilità non ha effetto su altri Great Taurus.

Rabbia Sanguinaria: puoi ripetere i tiri per ferire falliti effettuati con gli Horns and Teeth di un Great Taurus se ha caricato in questo turno.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

LAMMASU



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Lammasu è un singolo modello. È un mostro crudele e possiede potenti abilità magiche. Sventra le prede con Horns and Teeth e le spazza via con i suoi Clawed Forelimbs. Un Lammasu è circondato da una coltre di magia nera che contamina gli incantesimi dei maghi non abituati al suo tocco nocivo.

VOLO

Un Lammasu può volare.

ABILITÀ

Miasma Stregato: sottrai 1 dal risultato di qualsiasi tiro per lanciare gli incantesimi effettuati dai **WIZARDS** che si trovano entro 18" da qualsiasi Lammasu durante la fase degli eroi. Questa abilità non influenza i **CHAOS WIZARDS** che non vengono disturbati dal terribile miasma.

MAGIA

Un Lammasu è un mago. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano e Scudo Mistico.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

WARRIORS OF CHAOS

CHAOS WARBAND

ORGANIZZAZIONE

Una Chaos Warband è composta dalle seguenti unità:

- 1 Chaos Lord, Chaos Lord on Daemonic Mount o Chaos Lord on Manticore
- 1 Chaos Sorcerer o Chaos Sorcerer Lord on Manticore
- 2 unità di Warriors of Chaos
- 1 unità di Chaos Knights, Chaos Chariots or Gorebeast Chariots
- 1 unità di Chosen

ABILITÀ

La Strada Verso la Gloria: il Lord di una Chaos Warband deve affrontare e uccidere i nemici più potenti se vuole guadagnarsi la ricompensa dell'immortalità e l'ascensione demoniaca. Ogni volta che un **HERO** di una Chaos Warband uccide un **HERO** o un **MONSTER** nemico, tira due dadi. Se il risultato è un doppio, puoi sostituire il tuo **HERO** con un **DAEMON PRINCE**.

Favore degli Dei Oscuri: l'unico pagamento accettato dagli Dei Oscuri sono i corpi martoriati dei loro nemici, e le Chaos Warbands hanno combattuto duramente per ottenere il favore del proprio patrono. Ogni volta che un'unità di una Chaos Warband distrugge completamente un'unità nemica, scegli uno dei seguenti doni (le unità dedicate a uno specifico dio devono scegliere il dono del loro patrono). Il dono si applica a quell'unità per il resto della partita:

Dono di Slaanesh: l'unità non deve effettuare test di shock.

Dono di Nurgle: puoi ripetere i tiri salvezza falliti effettuati dall'unità.

Dono di Khorne puoi ripetere i tiri per colpire falliti effettuati dall'unità.

Dono di Tzeentch: l'unità può tentare di lanciare Dardo Arcano in ciascuna delle tue fasi degli eroi come se fosse un mago.

WARRIORS OF CHAOS

MARAUDER RAIDERS

ORGANIZZAZIONE

Un battaglione di Marauder Raiders è composto dalle seguenti unità:

- 3 unità di Marauders of Chaos
- 2 unità di Marauder Horsemen
- 1 Chaos Warshrine

ABILITÀ

Imboscata dei Predoni: invece di schierare un'unità di questo battaglione all'inizio della partita, puoi metterla da parte e dichiarare che sta razziando le terre vicine. Durante la fase di movimento del tuo secondo turno, scegli un bordo del campo di battaglia e tira un dado per ogni unità che hai messo da parte; se il risultato è 3 o più, schiera l'unità in modo che tutti i suoi modelli siano entro 5" da quel bordo. Questo è il suo movimento per quella fase di movimento. Se il risultato è 1 o 2, l'unità non arriva. Tira nuovamente durante la fase di movimento del tuo successivo turno.

Barbari Belligeranti: i Marauder Raiders sono barbari belligeranti desiderosi di gettarsi in battaglia per dimostrare il proprio valore. Puoi ripetere il tiro dei dadi per determinare la distanza di corsa e di carica delle unità di Marauder Raiders. Inoltre, puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per ferire effettuato da un modello di questo battaglione se ha caricato nello stesso turno.

WARSCROLLS SOSTITUTIVE

Le seguenti unità non hanno una warscroll. Usa invece le warscrolls sostitutive elencate di seguito.

Unità	Warscroll
Archaon on foot	Chaos Lord
Chaos Lord on Barded Steed	Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Lord on Chaos Dragon	Chaos Lord on Manticore
Chaos Lord on Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Lord on Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Lord on Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch on foot	Chaos Lord with Mark of Tzeentch
Chaos Marauders	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord on Disc of Tzeentch	Tzeentch Chaos Lord on Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord on Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord on Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Dragon	Chaos Sorcerer Lord on Manticore
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord on Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors	Warriors of Chaos
Champions of Chaos	Warriors of Chaos
Exalted Hero	Chaos Lord
Famous Familiars	Chaos Familiar
Kholek Suneater	Dragon Ogre Shaggoth