

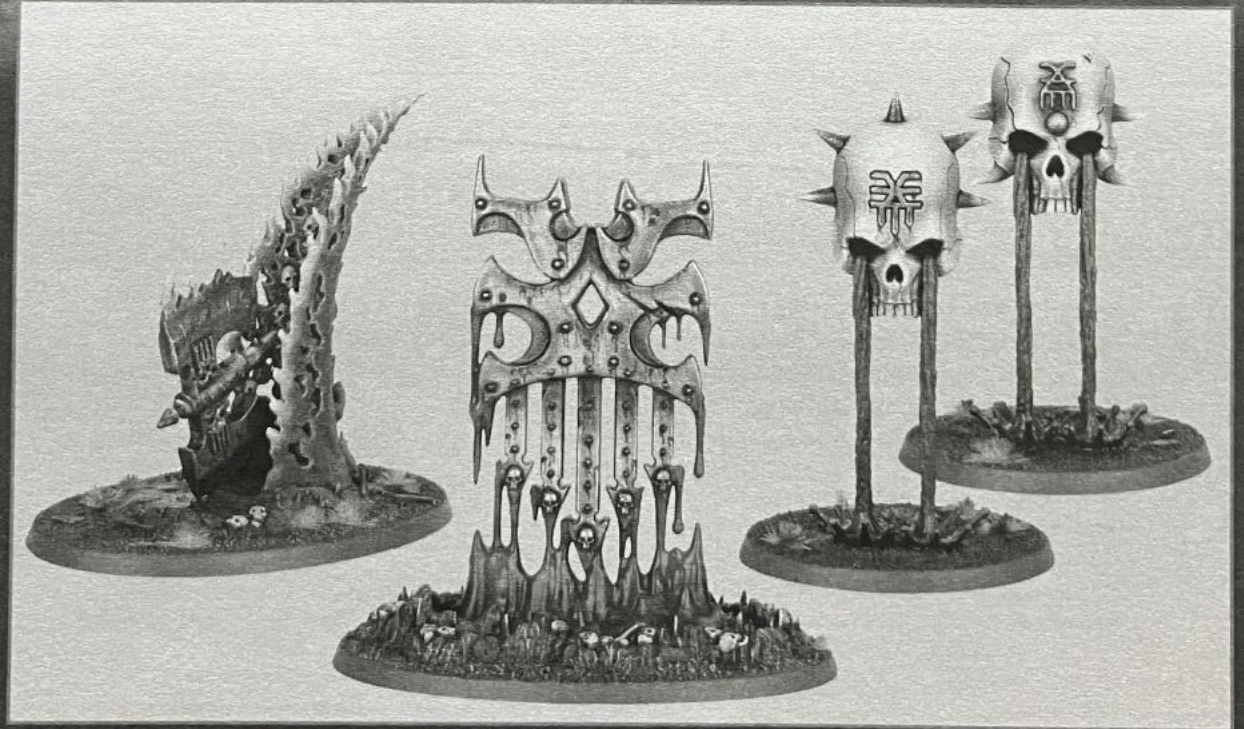
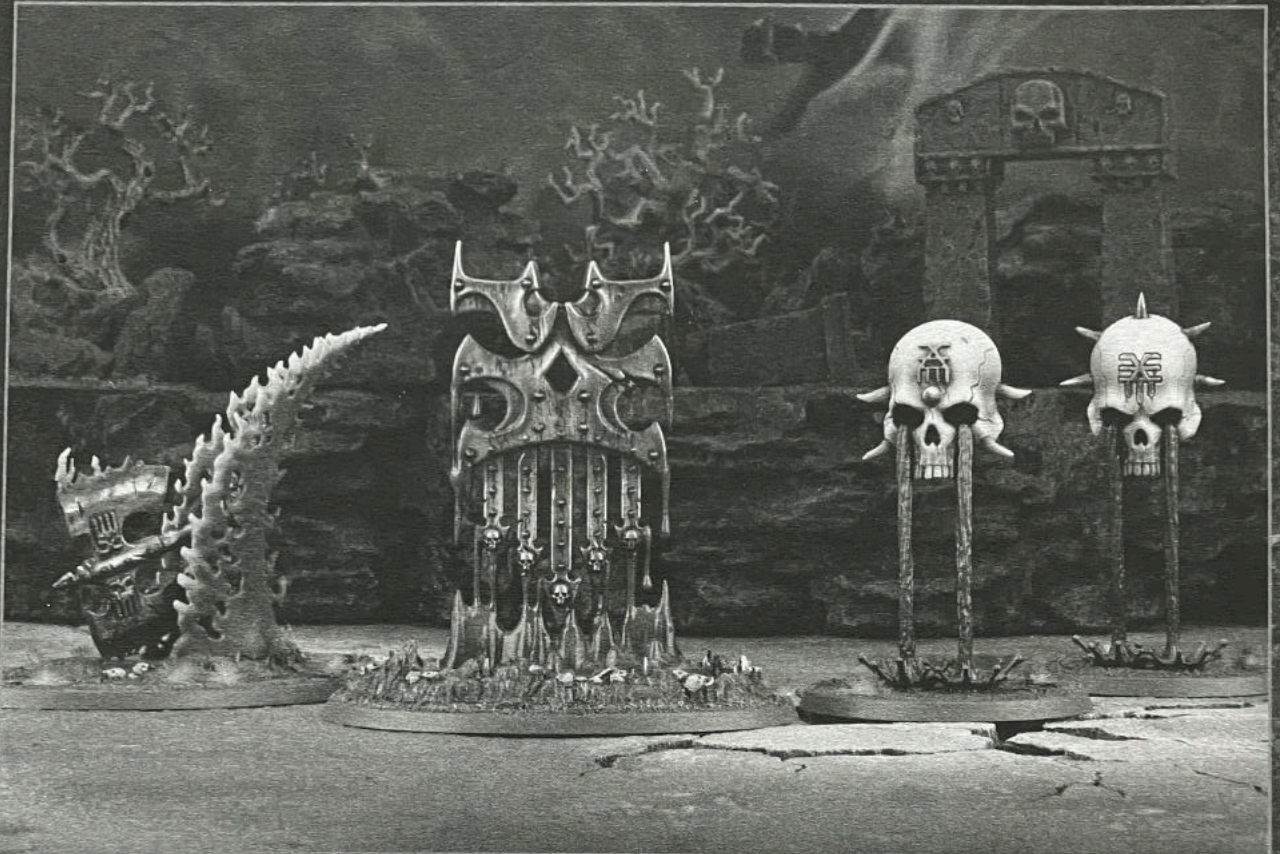


Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**



# BLADES OF KHORNE JUDGEMENTS OF KHORNE







• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

**ENG** BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

**FRE** AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

**SPA** POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

**GER** VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

**ITA** PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

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



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



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



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



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



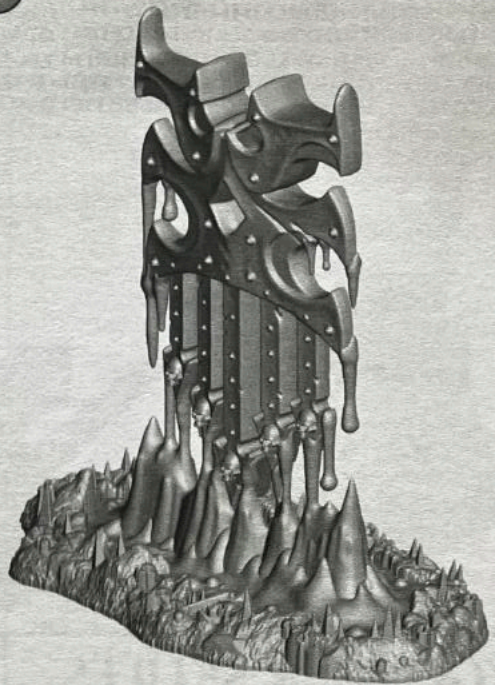
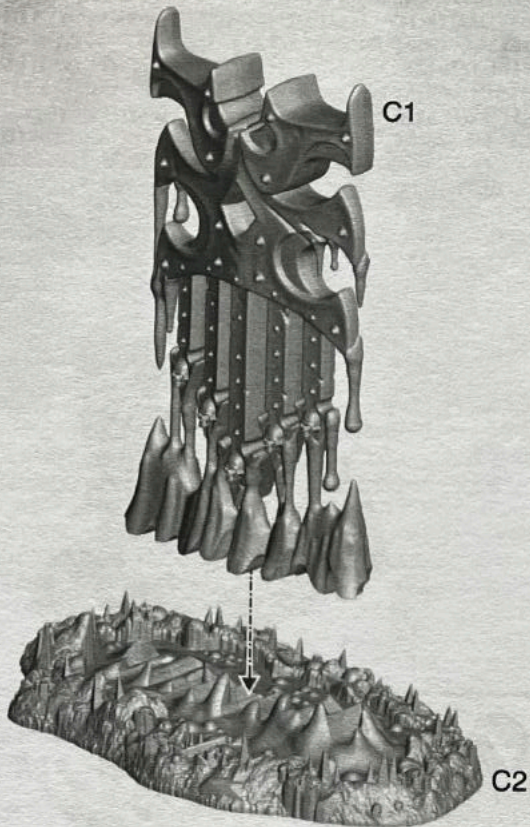
- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



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

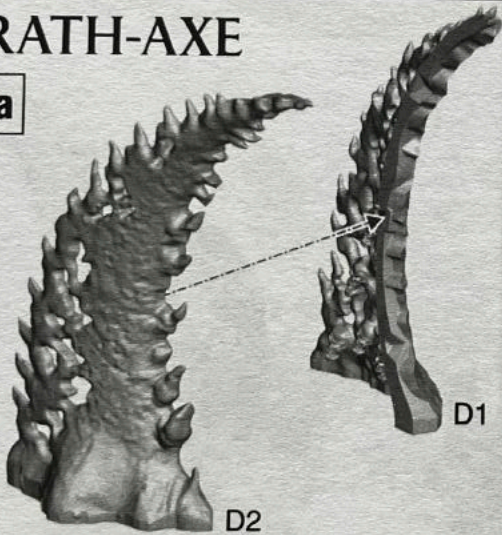


# BLEEDING ICON



# WRATH-AXE

**1 a**

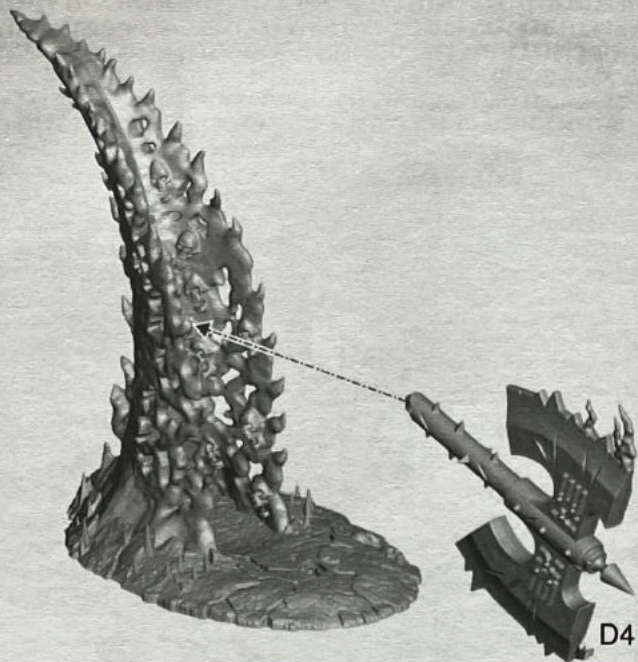


**1 b**



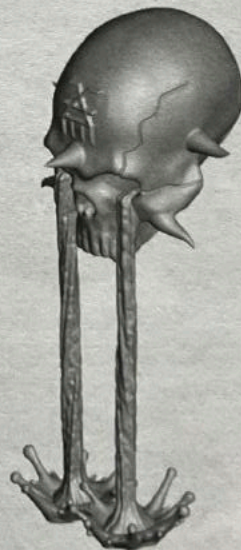
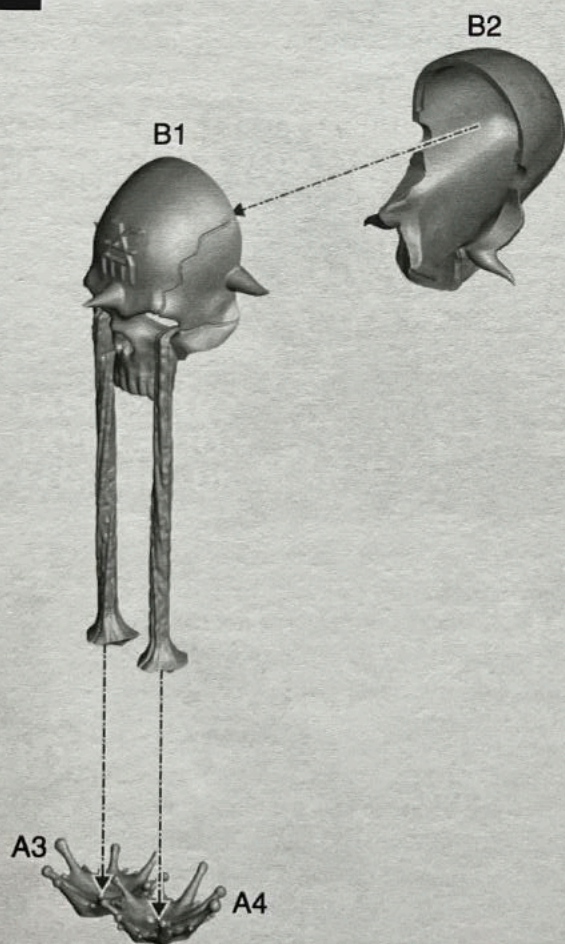


1 c



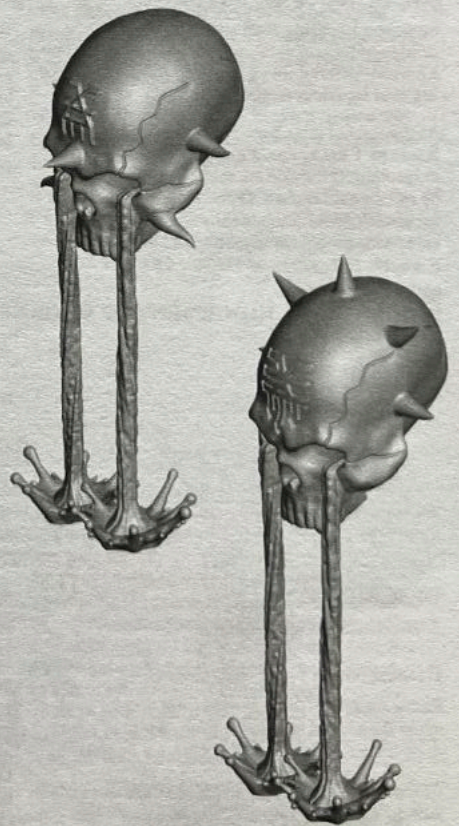
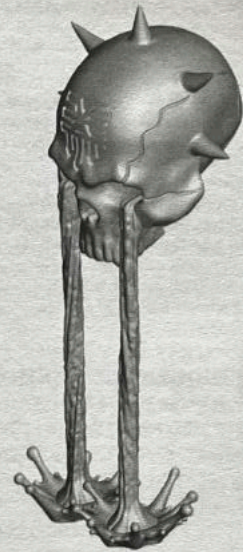
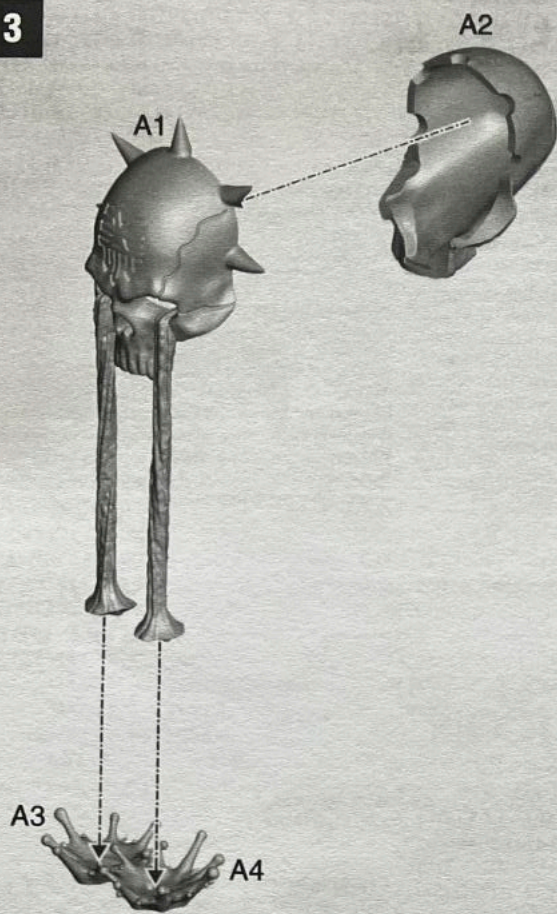
## HEXGORGER SKULLS

2





3





# HEXGORGER SKULLS

Hexgorger Skulls are the physical manifestation of Khorne's hatred of the arcane arts. They drift across the battlefield, seeking to feed upon eldritch energy and those conjurers who attempt to use it.

## DESCRIPTION

Hexgorger Skulls is a single Judgement of Khorne that consists of two models. If it is removed from play, remove both models.

## JUDGEMENT OF KHORNE

**Summon Hexgorger Skulls:** *With harsh invective and vows of violence against sorcerers, a Khornate priest causes the Blood God's will to manifest.*

At the start of your hero phase, 1 friendly **KHORNE PRIEST** can attempt to perform this judgement. If they do so, make a judgement roll by rolling a dice. On a 3+ the judgement roll is successful. If the judgement roll is successful, set up both Hexgorger Skull models within 6" of each other and wholly within 8" of that **KHORNE PRIEST**.

## ABILITIES

**Compelled by Hate:** *Hexgorger Skulls levitate above the battlefield, hunting tirelessly for their eldritch prey.*

When this judgement is set up, the player who set it up can immediately make a move with it. In addition, at the start of each of their subsequent hero phases, the player who set this judgement up can make a move with it if it is still on the battlefield. When you move this judgement, it can move up to 8" and can fly. Both models from this judgement must finish any move within 6" of each other.

**Hexgorgers:** *Hexgorger Skulls exist purely to destroy magic. Hunting in tandem, they feed upon the arcane knowledge of their prey, regurgitating the powers they consume as jets of boiling blood whose touch is death to wizard-kind.*

Subtract 2 from casting rolls for **WIZARDS** while they are within 12" of any Hexgorger Skulls models. In addition, if a **WIZARD** attempts to cast a spell while it is within 12" of both models from the same Hexgorger Skulls Judgement of Khorne, and the casting roll is an unmodified 8, then that casting attempt is not successful, that **WIZARD** no longer knows that spell, and each **WIZARD** within 12" of that Judgement of Khorne suffers D6 mortal wounds.

**KEYWORDS** JUDGEMENT OF KHORNE, HEXGORGER SKULLS

# BLEEDING ICON

A common sight in the crimson skies above Khorne's domain in the Realm of Chaos, a Bleeding Icon can be summoned to the Mortal Realms to skewer from on high those who have displeased the Lord of Battle.

## DESCRIPTION

A Bleeding Icon is a single model.

## JUDGEMENT OF KHORNE

**Summon Bleeding Icon:** *With bellowed condemnations of the cowardly and the weak, the Khornate priest draws a Bleeding Icon through the veil that separates realities.*

At the start of your hero phase, 1 friendly **KHORNE PRIEST** can attempt to perform this judgement. If they do so, make a judgement roll by rolling a dice. On a 4+ the judgement roll is successful. If the judgement roll is successful, set up this model wholly within 8" of that **KHORNE PRIEST**.

## ABILITIES

**Drifting Menace:** *Glowing red-hot with Khorne's fury, this brutal sigil is compelled across the battlefield with supernatural force.*

When this judgement is set up, the player who set it up can immediately make a move with it. In addition, at the start of each of their subsequent hero phases, the player who set this judgement up can make a move with it if it is still on the battlefield. When you move this judgement, it can move up to 8" and can fly.

**Crushing Retribution:** *The bloodied spikes of this judgement pulverise those beneath them with the crushing weight of a portcullis.*

After this model has moved, each unit that has any models it passed across, and each other unit that is within 1" of it at the end of its move, suffers D3 mortal wounds.

**Sigil of Doom:** *Shedding gore as it hovers menacingly in the air, the Bleeding Icon is a fearsome portent of doom.*

If a unit fails a battleshock test within 3" of any models with this ability, add D3 to the number of models that flee. This ability has no effect on **KHORNE** units.

**KEYWORDS** JUDGEMENT OF KHORNE, BLEEDING ICON

# WRATH-AXE

A Wrath-Axe is a manifestation of Khorne's otherworldly anger, its razor-sharp edges glowing red-hot from the Blood God's rage. At signs of weakness or wizardry such a blazing axe appears in the air, splitting reality with its downwards stroke.

## DESCRIPTION

A Wrath-axe is a single model.

## JUDGEMENT OF KHORNE

**Summon Wrath-axe:** *Should their fury be worthy of the Blood God's favour, a Khornate priest can draw a fiery Wrath-Axe to the Mortal Realms.*

At the start of your hero phase, 1 friendly **KHORNE PRIEST** can attempt to perform this judgement. If they do so, make a judgement roll by rolling a dice. On a 5+ the judgement roll is successful. If the judgement roll is successful, set up this model wholly within 8" of that **KHORNE PRIEST**.

## ABILITIES

**Fling With Fury:** *Forged from pure rancour, a Wrath-axe is Khorne's hatred incarnate.*

When this judgement is set up, the player who set it up can immediately make a move with it. In addition, at the start of each of their subsequent hero phases, the player who set this judgement up can make a move with it if it is still on the battlefield. When you move this judgement, it can move up to 8" and can fly.

**Hatred's Edge:** *This supernatural blade scrapes across the ground, its razor edge cutting in half those too slow to get out of its way. It then rises in the air before smashing down with deadly force upon Khorne's enemies.*

After this model has moved, roll a dice for each unit that has any models it passed across. On a 2+ that unit suffers D3 mortal wounds. Then the player that set up this model picks 1 enemy unit within 3" of this model and rolls a dice (the enemy unit may be one that this model passed across). On a 2+ that enemy unit suffers D6 mortal wounds.

**Reality Cleaved:** *The brutal cutting edge of this infernal axe tears at the very fabric of the Mortal Realms, sending senses reeling.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks made by units within 3" of this model. This ability has no effect on **KHORNE** units.

**KEYWORDS** JUDGEMENT OF KHORNE, WRATH-AXE



# HEXGORGER SKULLS

Les Hexgorger Skulls sont la manifestation physique de la haine de Khorne pour les arts ésotériques. Ils dérivent sur le champ de bataille, cherchant à se nourrir de l'énergie occulte et des jeteurs de sorts qui tentent de l'utiliser.

## DESCRIPTION

Des Hexgorger Skulls sont un Jugement de Khorne individuel composé de deux figurines. S'il est retiré du jeu, retirez les deux figurines.

## JUGEMENT DE KHORNE

**Invoquer les Hexgorger Skulls:** Par un vœu de violence contre les sorciers, un prêtre de Khorne fait se manifester la volonté du Dieu du Sang.

Au début de votre phase des héros, 1 **PRÊTRE** de **KHORNE** ami peut tenter d'énoncer ce jugement. S'il le fait, effectuez un jet de jugement en jetant un dé. Sur 3+ le jet est réussi. Si le jet de jugement est réussi, placez les deux figurines d'Hexgorger Skull à 6" ou moins l'une de l'autre et entièrement à 8" ou moins du **PRÊTRE** de **KHORNE**.

## APTITUDES

**Contraints par la Haine:** Les Hexgorger Skulls lévitent au-dessus du champ de bataille, traquant sans relâche leurs proies cabalistiques.

Quand ce jugement est placé, le joueur qui l'a placé peut immédiatement lui faire faire un mouvement. En outre, au début de chacune de ses phases des héros ultérieures, le joueur qui a placé ce jugement peut lui faire faire un mouvement s'il est toujours sur le champ de bataille. Lorsque vous déplacez ce jugement, il peut parcourir jusqu'à 8" et peut voler. Les deux figurines de ce jugement doivent finir tout mouvement à 6" ou moins l'une de l'autre.

**Mangeurs de Sorts:** Les Hexgorger Skulls existent seulement pour détruire la magie. Chassant en tandem, ils se nourrissent du savoir occulte de leur proie, régurgitant les pouvoirs qu'ils consomment en jets de sang bouilliant, dont le contact est fatal pour les sorciers.

Soustrayez 1 aux jets de lancement pour les **SORCIERS** tant qu'ils sont à 12" ou moins d'une ou plusieurs figurines d'Hexgorger Skulls. En outre, si un **SORCIER** tente de lancer un sort alors qu'il est à 12" ou moins des deux figurines du même Jugement de Khorne d'Hexgorger Skulls, et si le jet de lancement donne un 8 non modifié, la tentative de lancement rate, le **SORCIER** ne connaît plus ce sort, et chaque **SORCIER** à 12" ou moins du Jugement de Khorne subit D3 blessures mortelles.

**MOTS-CLÉS** JUGEMENT DE KHORNE, HEXGORGER SKULLS

# BLEEDING ICON

Vision fréquente dans les cieus écarlates du domaine de Khorne dans le Royaume du Chaos, une Bleeding Icon peut être invoquée dans les Royaumes Mortels pour embrocher ceux qui ont déplié au Seigneur des Batailles.

## DESCRIPTION

Une Bleeding Icon est une figurine individuelle.

## JUGEMENT DE KHORNE

**Invoquer la Bleeding Icon:** En beuglant sa réprobation des couards et des faibles, le prêtre de Khorne fait franchir le voile entre les réalités à une Bleeding Icon.

Au début de votre phase des héros, 1 **PRÊTRE** de **KHORNE** ami peut tenter d'énoncer ce jugement. S'il le fait, effectuez un jet de jugement en jetant un dé. Sur 4+ le jet est réussi. Si le jet de jugement est réussi, placez cette figurine entièrement à 8" ou moins du **PRÊTRE** de **KHORNE**.

## APTITUDES

**Menace à la Dérive:** Luisant du rouge ardent de la fureur de Khorne, ce signe brutal est attiré de force sur le champ de bataille par une puissance surnaturelle.

Quand ce jugement est placé, le joueur qui l'a placé peut immédiatement lui faire faire un mouvement. En outre, au début de chacune de ses phases des héros ultérieures, le joueur qui a placé ce jugement peut lui faire faire un mouvement s'il est toujours sur le champ de bataille. Lorsque vous déplacez ce jugement, il peut parcourir jusqu'à 8" et peut voler.

**Rétribution Accablante:** Les pointes ensanglantées de ce jugement pulvérisent ceux qui se trouvent en dessous avec le poids écrasant d'une herse.

Après que cette figurine s'est déplacée, chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été survolées par ce jugement, et chaque autre unité à 1" ou moins de lui à la fin de son mouvement, subit D3 blessures mortelles.

**Signe de ruine:** Perdant de la sanie comme elle plane d'un air menaçant, la Bleeding Icon est un effroyable signe annonciateur de mort.

Si une unité rate un test de déroute à 3" ou moins d'une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude, ajoutez D3 au nombre de figurines qui fuient. Cette aptitude n'a aucun effet sur les unités de **KHORNE**.

**MOTS-CLÉS** JUGEMENT DE KHORNE, BLEEDING ICON

# WRATH-AXE

Une Wrath-Axe est la manifestation de la colère d'outre-monde de Khorne, dont les arêtes acérées sont chauffées au rouge par la rage du Dieu du Sang. Cette hache ardente apparaît au premier signe de lâcheté ou de sorcellerie, fendant la réalité en s'abattant du ciel.

## DESCRIPTION

Une Wrath-axe est une figurine individuelle.

## JUGEMENT DE KHORNE

**Invoquer la Wrath-axe:** Si la fureur du prêtre est jugée digne de la faveur du Dieu du Sang, il peut invoquer une Wrath-Axe auréolée de flammes dans les Royaumes Mortels.

Au début de votre phase des héros, 1 **PRÊTRE** de **KHORNE** ami peut tenter d'énoncer ce jugement. S'il le fait, effectuez un jet de jugement en jetant un dé. Sur 5+ le jet est réussi. Si le jet de jugement est réussi, placez cette figurine entièrement à 8" ou moins du **PRÊTRE** de **KHORNE**.

## APTITUDES

**Coup de Fureur:** Forcée de rancœur pure, une Wrath-axe est la haine de Khorne incarnée.

Quand ce jugement est placé, le joueur qui l'a placé peut immédiatement lui faire faire un mouvement. En outre, au début de chacune de ses phases des héros ultérieures, le joueur qui a placé ce jugement peut lui faire faire un mouvement s'il est toujours sur le champ de bataille. Lorsque vous déplacez ce jugement, il peut parcourir jusqu'à 8" et peut voler.

**Tranchant de Haine:** Cette lame surnaturelle racle le sol, et son tranchant acéré coupe en deux ceux qui sont trop lents à s'écarter. Puis elle s'élève avant de s'abattre avec une force fatale sur les ennemis de Khorne.

Après que cette figurine s'est déplacée, jetez un dé pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été survolées par ce jugement. Sur 2+ l'unité subit D3 blessures mortelles. Puis le joueur qui a placé cette figurine choisit 1 unité ennemie à 3" ou moins de cette figurine et jette un dé (il peut s'agir d'une de celles que cette figurine a survolées). Sur 2+ l'unité ennemie subit D6 blessures mortelles.

**Réalité Fendue:** Le fil brutalement tranchant de cette hache infernale déchire la trame même des Huit Royaumes, étourdissant les sens des mortels.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par les unités à 3" ou moins de cette figurine. Cette aptitude n'a aucun effet sur les unités de **KHORNE**.

**MOTS-CLÉS** JUGEMENT DE KHORNE, WRATH-AXE



# HEXGORGER SKULLS

Los Hexgorger Skulls son la manifestación física del odio de Khorne hacia las artes arcanas. Se mueven a la deriva sobre el campo de batalla buscando alimentarse de energía mágica y de aquellos que intentan usarla.

## DESCRIPCIÓN

Los Hexgorger Skulls son un solo Juicio de Khorne formado por dos miniaturas. Si se retira del juego, retira ambas miniaturas.

## JUICIO DE KHORNE

**Invocar Hexgorger Skulls.** Un sacerdote de Khorne hace que se manifieste la voluntad del Dios Sangre con duras invectivas y votos de violencia contra los hechiceros.

Al inicio de tu fase de héroe, un SACERDOTE KHORNE amigo puede intentar realizar este juicio. Si lo hace, realiza un chequeo de juicio tirando un dado; con 3+, el chequeo de juicio tiene éxito. Si el chequeo de juicio tiene éxito, despliega ambas miniaturas de Hexgorger Skull a 6" o menos una de otra y completamente a 8" o menos de ese SACERDOTE KHORNE.

## HABILIDADES

**Hexgorgers.** Los Hexgorger Skulls existen únicamente para destruir magia. Cazan en tandem, alimentándose del conocimiento arcano de su presa y regurgitando el poder que consumen como rayos de sangre hirviendo cuyo toque es letal para los magos.

Resta 2 a las tiradas de lanzamiento de los MAGOS mientras se encuentren a 12" o menos de cualquier miniatura Hexgorger Skulls. Además, si un MAGO intenta lanzar un hechizo mientras se encuentra a 12" o menos de ambas miniaturas del mismo Juicio de Khorne Hexgorger Skulls, y el resultado de la tirada de lanzamiento sin modificar es 8, ese intento de lanzamiento no tiene éxito, ese MAGO ya no conoce ese hechizo y cada MAGO a 12" o menos de ese Juicio de Khorne sufre 1D6 heridas mortales.

**Obligados por el odio.** Los Hexgorger Skulls levitan sobre el campo de batalla, cazando incansablemente a sus presas mágicas.

Cuando se despliega este juicio, el jugador que lo ha desplegado puede realizar inmediatamente un movimiento con él. Además, al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que desplegó este juicio puede realizar un movimiento con él si sigue en el campo de batalla. Este juicio puede mover hasta 8" y puede volar. Ambas miniaturas de este juicio deben acabar cualquier movimiento a 6" o menos una de otra.

## CLAVES

JUICIO DE KHORNE, HEXGORGER SKULLS

# BLEEDING ICON

Los Bleeding Icons son una vista común en los cielos carmeses sobre los dominios de Khorne en el Reino del Caos y se pueden convocar en los Reinos Mortales para ensartar a quienes han disgustado al Señor de la Batalla.

## DESCRIPCIÓN

Un Bleeding Icon es una sola miniatura.

## JUICIO DE KHORNE

**Invocar Bleeding Icon.** El sacerdote de Khorne dibuja un icono sangrante a través del velo que separa las realidades mientras grita blasfemias condenatorias hacia los cobardes y los débiles.

Al inicio de tu fase de héroe, un SACERDOTE KHORNE amigo puede intentar realizar este juicio. Si lo hace, realiza un chequeo de juicio tirando un dado; con 4+ el chequeo de juicio tiene éxito. Si el chequeo de juicio tiene éxito, despliega esta miniatura completamente a 8" o menos de ese SACERDOTE KHORNE.

## HABILIDADES

**Amenaza a la deriva.** Este sello brutal cruza el campo de batalla con fuerza sobrenatural mientras brilla al rojo vivo en la furia de Khorne.

Cuando se despliega este juicio, el jugador que lo ha desplegado puede realizar inmediatamente un movimiento con él. Además, al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que desplegó este juicio puede realizar un movimiento con él si sigue en el campo de batalla. Este juicio puede mover hasta 8" y puede volar.

**Retribución aplastante.** Los pinchos ensangrentados de este juicio pulverizan a quienes están debajo de ellos con el peso aplastante de un rastrillo.

Después de que esta miniatura haya movido, cada unidad sobre la que haya pasado esta miniatura y cada unidad que se encuentre a 1" o menos de ella al final de su movimiento sufre 1D3 heridas mortales.

**Sello de perdición.** El Bleeding Icon es un temible presagio de fatallidad que esparce sangre mientras flota amenazadoramente.

Si una unidad falla un chequeo de acobardamiento a 3" o menos de cualquier miniatura con esta habilidad, suma 1D3 a la cantidad de miniaturas que huyen. Esta habilidad no tiene efecto en las unidades de KHORNE.

## CLAVES

JUICIO DE KHORNE, BLEEDING ICON

# WRATH-AXE

Una Wrath-Axe es una manifestación de la ira ultramundana de Khorne, sus filos afilados están al rojo vivo con la rabia del Dios de la Sangre. Una hacha ardiente aparece en el aire al menor signo de debilidad o magia, destrozando la realidad a golpes.

## DESCRIPCIÓN

Una Wrath-Axe es una sola miniatura.

## JUICIO DE KHORNE

**Invocar Wrath-axe.** Si su furia es digna del favor del Dios de la sangre, el sacerdote de Khorne puede atraer un Wrath-Axe a los Reinos Mortales.

Al inicio de tu fase de héroe, un SACERDOTE KHORNE amigo puede intentar realizar este juicio. Si lo hace, realiza un chequeo de juicio tirando un dado; con 5+ el chequeo de juicio tiene éxito. Si el chequeo de juicio tiene éxito, despliega esta miniatura completamente a 8" o menos de ese SACERDOTE KHORNE.

## HABILIDADES

**Arrojado con furia.** Forjada en puro rencor, una Wrath-Axe es el odio de Khorne encarnado.

Cuando se despliega este juicio, el jugador que lo ha desplegado puede realizar inmediatamente un movimiento con él. Además, al inicio de cada una de sus siguientes fases de héroe, el jugador que desplegó este juicio puede realizar un movimiento con él si sigue en el campo de batalla. Este juicio puede mover hasta 8" y puede volar.

**El límite del odio.** Este arma sobrenatural se arrastra por el suelo y su filo parte por la mitad a quienes son demasiado lentos para apartarse. Más tarde se alza en el aire antes de caer con fuerza letal sobre los enemigos de Khorne.

Después de que esta miniatura haya movido, tira un dado por cada unidad a través de la que haya pasado; con 2+ esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. A continuación el jugador que haya desplegado esta miniatura elige 1 unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura y tira un dado (la unidad miniatura debe ser una a través de la cual haya pasado esta miniatura). Con un 2+ esa unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales.

**Hendidura en la realidad.** El filo brutal de esta hacha infernal rompe el tejido de los Reinos Mortales, destrozando los sentidos.

Resta 1 de las tiradas para impactar de los ataques realizados por unidades a 3" o menos de esta miniatura. Esta habilidad no tiene efecto en las unidades de KHORNE.

## CLAVES

JUICIO DE KHORNE, WRATH-AXE



# HEXGORGER SKULLS

Hexgorger Skulls sind physische Manifestationen von Khornes Hass auf die arkanen Künste. Sie schweben über das Schlachtfeld und laben sich an arkaner Energie und jenen Beschwörern, die sie einzusetzen trachten.

## BESCHREIBUNG

Die Hexgorger Skulls sind ein einzelner Richtspruch des Khorne, der aus zwei Modellen besteht. Wird er aus dem Spiel entfernt, entferne beide Modelle.

## RICHTSPRUCH DES KHORNE

**Hexgorger Skulls beschwören:** *Unter groben Flüchen und Gewaltschwüren gegen Zauberer lässt ein Khorne-Priester den Willen des Blutgottes Gestalt annehmen.*

Zu Beginn deiner Heldenphase kann 1 befreundeter **KHORNE-PRIESTER** versuchen diesen Richtspruch auszusprechen. Tut er dies, führe einen Richtspruchwurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei 3+ ist der Richtspruchwurf erfolgreich. Ist der Richtspruchwurf erfolgreich, stelle beide Hexgorger-Skull-Modelle innerhalb von

6" umeinander und vollständig innerhalb von 8" um diesen **KHORNE-PRIESTER** auf.

## FÄHIGKEITEN

**Von Hass getrieben:** *Hexgorger Skulls schweben über dem Schlachtfeld und jagen ohne Unterlass nach ihrer arkanen Beute.*

Wenn dieser Richtspruch aufgestellt wird, kann der Spieler, der ihn aufgestellt hat, sofort eine Bewegung mit ihm durchführen. Außerdem kann der Spieler, der diesen Richtspruch aufgestellt hat, zu Beginn jeder seiner Heldenphasen eine Bewegung mit ihm durchführen, wenn er sich noch auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du diesen Richtspruch bewegst, kann er sich bis zu 8" weit bewegen und fliegen. Beide Modelle dieses Richtspruchs müssen ihre Bewegung innerhalb von 6" umeinander beenden.

**Hexgorgers:** *Hexgorger Skulls existieren nur, um Magie zu verschlingen. Sie jagen als Paar und nähren sich am arkanen Wissen ihrer Feinde, um die verschlungene Macht in Strahlen kochenden Bluts zu erbrechen, das zu berühren den Tod jedes Zauberers bedeutet.*

Ziehe 2 von den Zauberwürfen für **ZAUBERER** ab, die sich innerhalb von 12" um Hexgorger-Skull-Modelle befinden. Wenn ein **ZAUBERER** einen Zauber zu wirken versucht und sich innerhalb von 12" um beide Modelle desselben Hexgorger-Skull-Richtspruchs des Khorne befindet und das unmodifizierte Ergebnis des Zauberwurfs 8 beträgt, misslingt der Zauber Versuch, der **ZAUBERER** kennt den Zauber nicht länger und jeder **ZAUBERER** innerhalb von 12" um diesen Richtspruch des Khorne erleidet W6 tödliche Verwundungen.

**SCHLÜSSELWÖRTER** RICHTSPRUCH DES KHORNE, HEXGORGER SKULLS

# BLEEDING ICON

Das Bleeding Icon ist ein verbreiteter Anblick im blutroten Himmel über Khornes Domäne im Reich des Chaos und kann in die Reiche der Sterblichen beschworen werden, um aus der Luft jene aufzuspießen, die den Herrn der Schlachten erzürnt haben.

## BESCHREIBUNG

Ein Bleeding Icon ist ein einzelnes Modell.

## RICHTSPRUCH DES KHORNE

**Bleeding Icon beschwören:** *Der Khorne-Priester verdammt brüllend die Feigen und Schwachen und reißt das Bleeding Icon durch den Schleier, der die Realitäten voneinander trennt.*

Zu Beginn deiner Heldenphase kann 1 befreundeter **KHORNE-PRIESTER** versuchen, diesen Richtspruch auszusprechen. Tut er dies, führe einen Richtspruchwurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei 4+ ist der Richtspruchwurf erfolgreich. Ist der Richtspruchwurf erfolgreich, stelle dieses Modell vollständig innerhalb von 8" um den **KHORNE-PRIESTER** auf.

## FÄHIGKEITEN

**Schwebende Bedrohung:** *Dieses brutale Siegel glüht rot vor Khornes Zorn und wird mit übernatürlicher Gewalt über das Schlachtfeld getrieben.*

Wenn dieser Richtspruch aufgestellt wird, kann der Spieler, der ihn aufgestellt hat, sofort eine Bewegung mit ihm durchführen. Außerdem kann der Spieler, der diesen Richtspruch aufgestellt hat, zu Beginn jeder seiner Heldenphasen eine Bewegung mit ihm durchführen, wenn er sich noch auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du diesen Richtspruch bewegst, kann er sich bis zu 8" weit bewegen und fliegen.

**Zerschmetternde Vergeltung:** *Die blutigen Stacheln dieses Richtspruchs zermahlen jene darunter mit der zerschmetternden Wucht eines Fallgatters.*

Nachdem sich dieses Modell bewegt hat, erleidet jede Einheit, die Modelle enthält, über die es sich bewegt hat, und jede weitere Einheit innerhalb von 1" um es, wenn es seine Bewegung beendet hat, W3 tödliche Verwundungen.

**Siegel des Untergangs:** *Vom Bleeding Icon fließt beständig Blut, wenn es bedrohlich in der Luft steht, und es ist ein schrecklicher Vorbote des Untergangs.*

Wenn einer Einheit innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit ein Kampfschocktest misslingt, addiere W3 zur Anzahl fliehender Modelle. Diese Fähigkeit betrifft **KHORNE**-Einheiten nicht.

**SCHLÜSSELWÖRTER** RICHTSPRUCH DES KHORNE, BLEEDING ICON

# WRATH-AXE

Eine Wrath-Axe verkörpert Khornes außerweltlichen Zorn und ihre rasiermesserscharfen Klingen glühen vor der Wut des Blutgottes. Schwäche oder Zauberei lassen eine solche brennende Axt in der Luft erscheinen und mit jedem Niederfahren die Realität zerschneiden.

## BESCHREIBUNG

Eine Wrath-Axe ist ein einzelnes Modell.

## RICHTSPRUCH DES KHORNE

**Wrath-Axe beschwören:** *Sollte seine Wut dem Wohlwollen des Blutgottes würdig sein, kann ein Khorne-Priester eine flammende Wrath-Axe in die Reiche der Sterblichen beschwören.*

Zu Beginn deiner Heldenphase kann 1 befreundeter **KHORNE-PRIESTER** versuchen, diesen Richtspruch auszusprechen. Tut er dies, führe einen Richtspruchwurf durch, indem du einen Würfel wirfst. Bei 5+ ist der Richtspruchwurf erfolgreich. Ist der Richtspruchwurf erfolgreich, stelle dieses Modell vollständig innerhalb von 8" um den **KHORNE-PRIESTER** auf.

## FÄHIGKEITEN

**In Zorn geschleudert:** *Die aus reinem Groll geschmiedete Wrath-Axe ist Khornes Gestalt gewordener Hass.*

Wenn dieser Richtspruch aufgestellt wird, kann der Spieler, der ihn aufgestellt hat, sofort eine Bewegung mit ihm durchführen. Außerdem kann der Spieler, der diesen Richtspruch aufgestellt hat, zu Beginn jeder seiner Heldenphasen eine Bewegung mit ihm durchführen, wenn er sich noch auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du diesen Richtspruch bewegst, kann er sich bis zu 8" weit bewegen und fliegen.

**Schneide des Hasses:** *Diese übernatürliche Klinge gleitet über den Boden und halbiert mit ihrer scharfen Klinge jeden, der nicht schnell genug ausweicht. Dann erhebt sie sich in die Luft und fährt mit tödlicher Gewalt auf Khornes Feinde herab.*

Nachdem sich dieses Modell bewegt hat, wirf einen Würfel für jede Einheit mit einem Modell, über das sich dieses Modell bewegt hat. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen. Dann wählt der Spieler, der dieses Modell aufgestellt hat, 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirft einen Würfel (dies darf eine Einheit sein, über die sich dieses Modell bewegt hat). Bei 2+ erleidet die gewählte feindliche Einheit W6 tödliche Verwundungen.

**Zerschnittene Realität:** *Die brutale Schneide dieser infernalischen Axt reißt das Wesen der Reiche der Sterblichen selbst auf und lässt die Sinne ertauben.*

Ziehe 1 ab von Trefferwürfen für Attacken von Einheiten innerhalb von 3" um dieses Modell. Diese Fähigkeit betrifft **KHORNE**-Einheiten nicht.

**SCHLÜSSELWÖRTER** RICHTSPRUCH DES KHORNE, WRATH-AXE



# HEXGORGER SKULLS

Gli Hexgorger Skulls sono la manifestazione fisica dell'odio di Khorne per le arti arcane. Fluttuano sul campo di battaglia cercando di nutrirsi con le energie magiche e con i maghi che provano ad usarle.

## DESCRIZIONE

Gli Hexgorger Skulls sono un singolo Giudizio di Khorne formato da due modelli. Se viene rimosso dal gioco, rimuovi entrambi i modelli.

## GIUDIZIO DI KHORNE

**Evocare Hexgorger Skulls:** *proferendo un'aspra invettiva e voti di violenza contro gli stregoni, un prede khornita fa manifestare la volontà del Dio del Sangue.*

All'inizio della tua fase degli eroi, 1 **PRETE** di **KHORNE** amico può provare ad attuare questo giudizio. In tal caso effettua un tiro giudizio tirando un dado. Con 3+ ha successo. Se il tiro giudizio ha successo, schiera entrambi i modelli di Hexgorger Skull entro 6" l'uno dall'altro ed interamente entro 8" da quel **PRETE** di **KHORNE**.

## ABILITÀ

**Mantenuto dall'Odio:** *gli Hexgorger Skulls levitano sul campo di battaglia cacciando senza sosta le prede arcane.*

Quando questo giudizio viene schierato, il giocatore che l'ha collocato può effettuare immediatamente un movimento con esso. Inoltre, all'inizio di ciascuna delle sue successive fasi degli eroi, il giocatore che ha schierato questo giudizio può effettuare un movimento con esso se quest'ultimo si trova ancora sul campo di battaglia. Quando muovi questo giudizio, esso può farlo di massimo 8" e può volare. Entrambi i modelli di questo giudizio devono terminare qualunque movimento entro 6" l'uno dall'altro.

**Divora Maledizioni:** *gli Hexgorger Skulls esistono unicamente per distruggere la magia. Cacciano in coppia, si nutrono della conoscenza arcana della preda, e rigurgitano i poteri che consumano come fiotti di sangue bollente il cui tocco comporta la morte dei manipolatori di arti arcane.*

Sottrai 2 dai tiri per lanciare incantesimi dei **MAGHI** mentre si trovano entro 12" da qualsiasi modello di Hexgorger Skulls. Inoltre, se un **MAGO** prova a lanciare un incantesimo mentre si trova entro 12" da entrambi i modelli dello stesso Giudizio di Khorne Hexgorger Skulls e il tiro per lanciare è un 8 non modificato, allora il suo tentativo di lancio non ha successo, quel **MAGO** non conosce più quell'incantesimo e ogni **MAGO** entro 12" da quel Giudizio di Khorne subisce D6 ferite mortali.

**KEYWORDS** GIUDIZIO DI KHORNE, HEXGORGER SKULLS

# BLEEDING ICON

La Bleeding Icon è visibile comunemente nei cieli scarlatti del dominio di Khorne nel Regno del Chaos, e può essere evocata nei Reami Mortali per infilzare dall'alto coloro che recano dispiacere al Signore della Battaglia.

## DESCRIZIONE

Una Bleeding Icon è un singolo modello.

## GIUDIZIO DI KHORNE

**Evocare Bleeding Icon:** *gridando condanne ai codardi e ai deboli, il prete khornita attira una Bleeding Icon attraverso il velo che separa le realtà.*

All'inizio della tua fase degli eroi, 1 **PRETE** di **KHORNE** amico può provare ad attuare questo giudizio. In tal caso effettua un tiro giudizio tirando un dado. Con 4+ ha successo. Se il tiro giudizio ha successo, schiera questo modello interamente entro 8" da quel **PRETE** di **KHORNE**.

## ABILITÀ

**Minaccia Fluttuante:** *brillando di un rosso incandescente a causa della furia di Khorne, questo sigillo brutale viene spinto con forza sovranaturale sul campo di battaglia.*

Quando questo giudizio viene schierato, il giocatore che l'ha collocato può effettuare immediatamente un movimento con esso. Inoltre, all'inizio di ciascuna delle sue successive fasi degli eroi, il giocatore che ha schierato questo giudizio può effettuare un movimento con esso se quest'ultimo si trova ancora sul campo di battaglia. Quando muovi questo giudizio, esso può farlo di massimo 8" e può volare.

**Castigo Schiacciante:** *le punte insanguinate di questo giudizio polverizzano chi si trova sotto con il peso di una saracinesca.*

Dopo che questo modello si è mosso, ogni unità che ha dei modelli attraversati da esso e ogni altra unità che si trova entro 1" da esso alla fine del movimento della Bleeding Icon, subisce D3 ferite mortali.

**Sigillo Fatidico:** *grondando sangue mentre fluttua minacciosa in aria, la Bleeding Icon è un portento di sventura.*

Se un'unità fallisce un test di shock entro 3" da qualsiasi modello con questa abilità, aggiungi D3 al numero di modelli che fuggono. Questa abilità non ha effetto sulle unità di **KHORNE**.

**KEYWORDS** GIUDIZIO DI KHORNE, BLEEDING ICON

# WRATH-AXE

Una Wrath-Axe è la manifestazione della rabbia sovranaturale di Khorne, i suoi bordi affilatissimi brillano di un rosso rovente a causa della rabbia del Dio del Sangue. Se si presentano segni di debolezza o di stregoneria, una di queste asce incandescenti appare a mezz'aria dividendo la realtà con il suo fendente.

## DESCRIZIONE

Una Wrath-Axe è un singolo modello.

## GIUDIZIO DI KHORNE

**Evocare Wrath-axe:** *se la sua furia dovesse essere degna del favore del Dio del Sangue, un prete khornita può richiamare una Wrath-Axe nei Reami Mortali.*

All'inizio della tua fase degli eroi, 1 **PRETE** di **KHORNE** amico può provare ad attuare questo giudizio. In tal caso effettua un tiro giudizio tirando un dado. Con 5+ ha successo. Se il tiro giudizio ha successo, schiera questo modello interamente entro 8" da quel **PRETE** di **KHORNE**.

## ABILITÀ

**Scagliata Con Furia:** *forgiata dal rancore più puro, una Wrath-Axe è l'incarnazione dell'odio di Khorne.*

Quando questo giudizio viene schierato, il giocatore che l'ha collocato può effettuare immediatamente un movimento con esso. Inoltre, all'inizio di ciascuna delle sue successive fasi degli eroi, il giocatore che ha schierato questo giudizio può effettuare un movimento con esso se quest'ultimo si trova ancora sul campo di battaglia. Quando muovi questo giudizio, esso può farlo di massimo 8" e può volare.

**Filo dell'Odio:** *questa lama sovranaturale emerge dal terreno e il suo filo taglia in due chi non riesce a togliersi di mezzo. Poi si leva in cielo prima di abbattersi con forza sui nemici di Khorne.*

Dopo che questo modello si è mosso tira un dado per ogni unità che ha dei modelli attraversati da esso. Con 2+ quell'unità subisce D3 ferite mortali. Poi il giocatore che ha schierato questo modello sceglie 1 unità nemica entro 3" da esso e tira un dado (l'unità nemica può essere una di quelle i cui modelli sono stati attraversati). Con 2+ quell'unità nemica subisce D6 ferite mortali.

**Realtà Tagliata:** *il filo brutale di quest'ascia infernale lacererà il tessuto stesso dei Reami Mortali facendo vacillare i sensi.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi sferrati dalle unità entro 3" da questo modello. Quest'abilità non ha effetto sulle unità di **KHORNE**.

**KEYWORDS** GIUDIZIO DI KHORNE, WRATH-AXE



## 魔術を貪りし髑髏

秘伝の魔術に対するコーンの憎悪を具現化したもの。  
戦場を漂い、その不気味な魔力に触れようとする魔術師を求める。

### 詳細

魔術を貪りし髑髏は1体のコーンの裁きであり、2体のモデルで構成される。ゲームプレイから除外する場合は、2体とも取り除く。

### コーンの裁き

魔術を貪りし髑髏の召喚：魔術師の蹂躞を誓い、祈祷師は血の神の意志を具現化させる。

自分のヒーローフェイズ開始時、味方のコーン・プリースト1体はこの裁きの実行を試みることができる。そうした場合、ダイスを1回振って裁きの判定を行う。出目が3+なら裁きは成功となる。裁きが成功したら、魔術を貪りし髑髏の両モデルを互いから6mv以内かつ当該コーン・プリーストより8mv以内の場所にそれぞれ配置する。

キーワード コーンの裁き、魔術を貪りし髑髏

### アビリティ

憎悪の強制：魔術を貪りし髑髏は戦場を漂い、その餌食を追い続ける。

このモデルの配置時、配置したプレイヤーは直ちに当該モデルを移動させることができる。その後の各ヒーローフェイズ開始時、このモデルが戦場に残っていれば、配置したプレイヤーは当該モデルを移動させることができる。なお、このモデルは最大8mv移動可能で飛行できる。また、移動終了時には必ず両モデルが互いから6mv以内に置かれていなければならない。

魔術を貪る者：魔術の排除がその存在意義であり、獲物を持つ秘伝の極意を食るとその力を利用して灼熱の血を噴出し、魔術師を葬る。

魔術を貪りし髑髏より12mv以内にいるウィザードが呪文を唱える際、詠唱ロールの出目から2を引く。さらに、魔術を貪りし髑髏の両モデルより12mv以内にいるウィザードが呪文を唱えた際、詠唱ロールの出目が補正なしで8であり尚且つ詠唱失敗となった場合、当該ウィザードは以降その呪文を唱えることができなくなり、上述の魔術を貪りし髑髏より12mv以内にいるウィザードはそれぞれ致命的ダメージD6を受ける。

## 流血の偶像

血の神が支配する渾沌の領域を見下ろすのは深紅の空。流血の偶像が定命の諸領域へ召喚され、ロード・オヴ・バトルを冒瀆する者を天空から貫く。

### 詳細

流血の偶像は1体の兵である。

### コーンの裁き

流血の偶像の召喚：臆病者や弱者への糾弾と共に、祈祷師は次元を隔てるペールを裂いて流血の偶像を呼び起こす。

自分のヒーローフェイズ開始時、味方のコーン・プリースト1体はこの裁きの実行を試みることができる。そうした場合、ダイスを1回振って裁きの判定を行う。出目が4+なら裁きは成功となる。裁きが成功したら、流血の偶像を当該コーン・プリーストより8mv以内の場所に配置する。

キーワード コーンの裁き、流血の偶像

### アビリティ

彷徨う脅威：コーンの憤怒に燃え盛り、驚異的な力を伴って戦場を漂う。

このモデルの配置時、配置したプレイヤーは直ちに当該モデルを移動させることができる。その後の各ヒーローフェイズ開始時、このモデルが戦場に残っていれば、配置したプレイヤーは当該モデルを移動させることができる。なお、このモデルは最大8mv移動可能で飛行できる。

粉碎の報復：その重さで敵にのしかかり、血に染まった棘で粉碎する。

このモデルの移動後、このモデルが通過した兵を含むユニットおよびこのモデルの移動終了時点でこのモデルより1mv以内にいるユニットはそれぞれ致命的ダメージD3を受ける。

破滅の印：天を舞いながら血肉をまき散らす流血の偶像は、まさに破滅の前兆である。

このアビリティを持つモデルより3mv以内にいるユニットが戦闘ショック判定に失敗したら、逃亡する兵の数にD3を加算する。なお、コーンユニットは対象外である。

## ラースアックス

超自然的な刃が地面を走り、弱きものを両断する。  
その後空に上り、その身を振り下ろす。

### 詳細

ラースアックスは1体のモデルである。

### コーンの裁き

ラースアックスの召喚：その激情が血の神の気を引けば、祈祷師は定命の諸領域にラースアックスを呼び出すことができる。

自分のヒーローフェイズ開始時、味方のコーン・プリースト1体はこの裁きの実行を試みることができる。そうした場合、ダイスを1回振って裁きの判定を行う。出目が5+なら裁きは成功となる。裁きが成功したら、ラースアックスを当該コーン・プリーストより8mv以内の場所に配置する。

### アビリティ

キーワード コーンの裁き、ラースアックス

憤怒の一振り：憎悪によって鍛造されたラースアックスはコーンの憤怒の権化である。

このモデルの配置時、配置したプレイヤーは直ちに当該モデルを移動させることができる。その後の各ヒーローフェイズ開始時、このモデルが戦場に残っていれば、配置したプレイヤーは当該モデルを移動させることができる。なお、このモデルは最大8mv移動可能で飛行できる。

憎悪の刃：この兵器にはコーンの底なしの怒りが宿っている。

このモデルの移動後、このモデルが通過した兵を含むユニットそれぞれにダイスを1回ずつ振る。出目が2+なら、そのユニットは致命的ダメージD3を受ける。さらに、このモデルを設置したプレイヤーはこのモデルより3mv以内の位置にいる敵ユニットを選びダイスを振る(このモデルが通り過ぎたユニットでも構わない)。出目が2+ならばそのユニットに致命的ダメージD6を与える。

切り裂かれた次元：この斧の鋭い刃は定命の諸領域の次元を切り裂き、感覚を惑わす。

このモデルより3mv以内にいるユニットの攻撃時、ヒットロールの出目から1を引く。なお、コーンユニットは対象外。



The logo for Warhammer Age of Sigmar, featuring the word "WARHAMMER" in a large, stylized, metallic font with sharp, pointed edges. Below it, the words "AGE OF SIGMAR" are written in a smaller, simpler font. The entire logo is set against a dark, textured background that resembles a starry night sky or a magical realm, with faint lines and circles suggesting a celestial or magical map.

**WARHAMMER**  
AGE OF SIGMAR