



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

BuildInstructions.com

FIENDS OF SLAANESH



• 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.

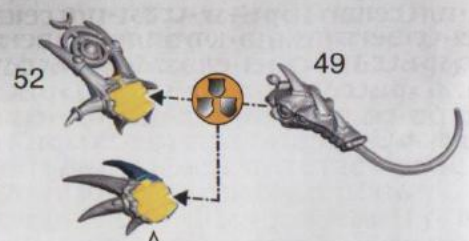
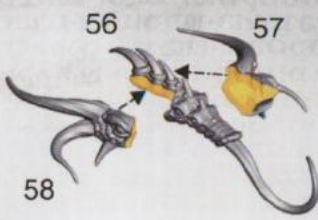
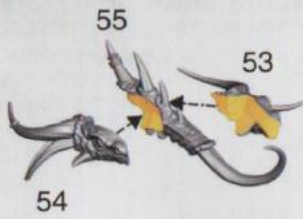
GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider 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.

• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES
 • PARTES INTERCAMBIABLES • AUSTAUSCHBARE TEILE
 • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

1

1



2 FIEND A

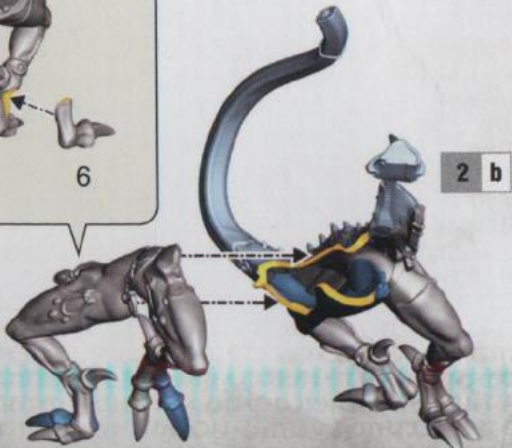
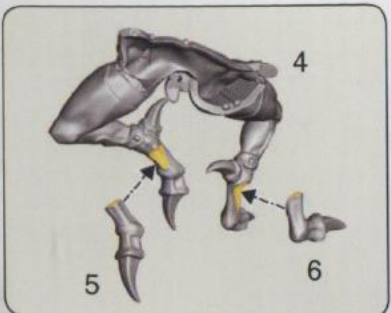
2 a



2 b



2 c

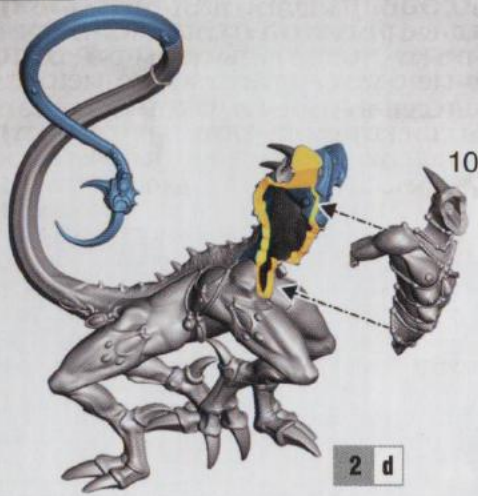


2 d



2 c

2 e



2 f

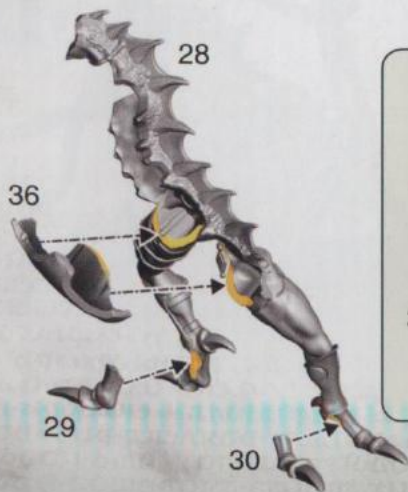


2 g

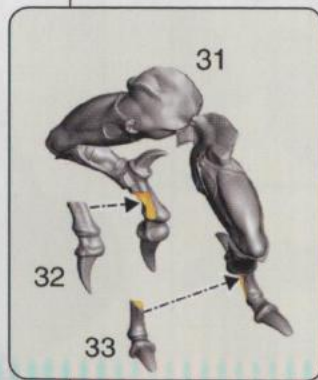


3 FIEND C

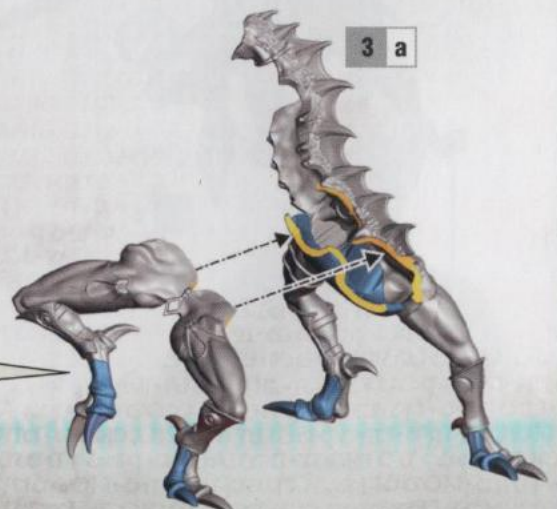
3 a



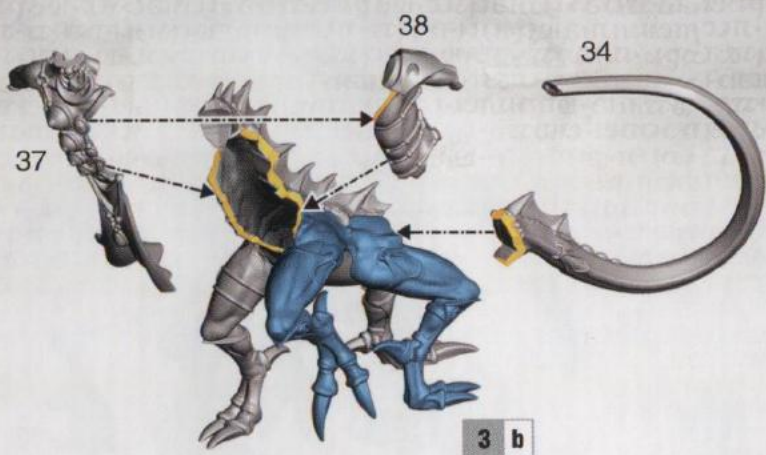
3 b



3 a



3 c



3 d



3 e





- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

4 - 5



BLISSBRINGER

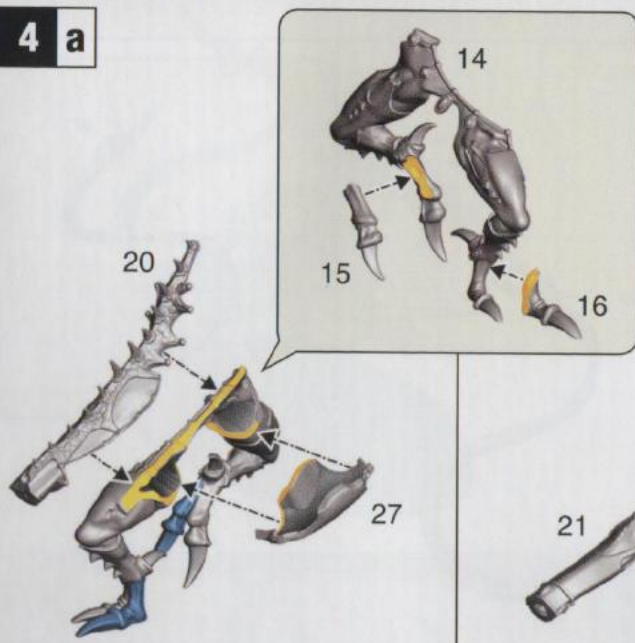


4 ; 6

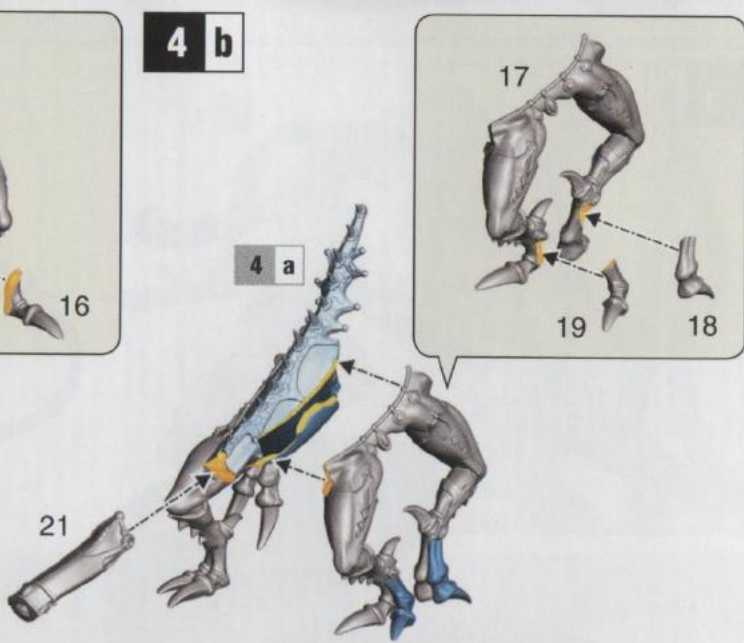


FIEND B

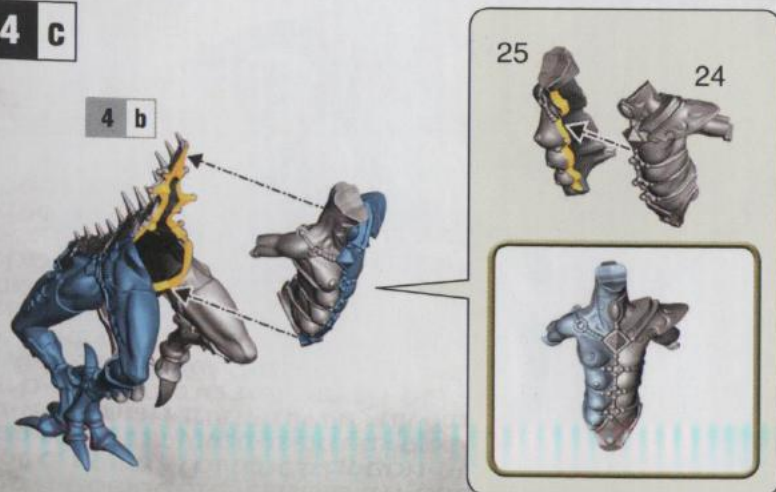
4 a



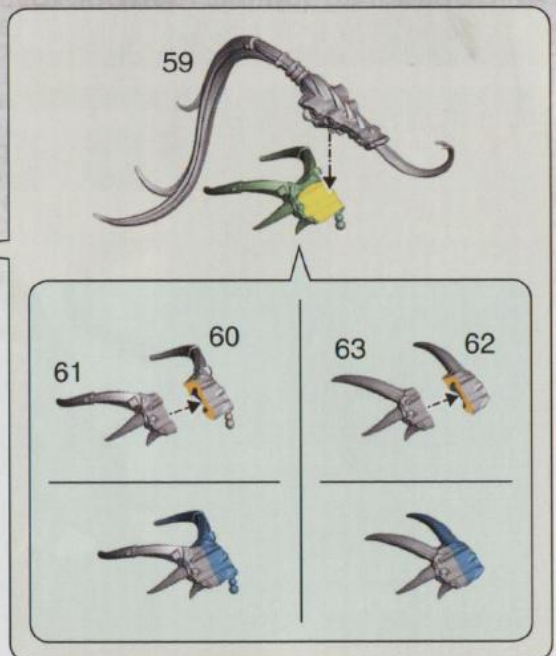
4 b



4 c



5 a BLISSBRINGER



5 b



6 a FIEND B



6 b



BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

LAYER FENRISIAN GREY

BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER SLAANESH GREY

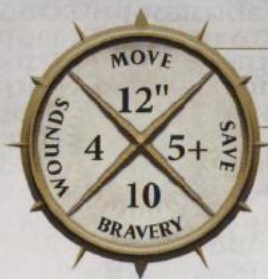
LAYER WHITE SCAR

BASE NAGGAROTH NIGHT

SHADE NULN OIL

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER WARPFIEND GREY



FIENDS

Horrific nightmares given bestial shape, Fiends of Slaanesh emit a harsh, trilling call as they race towards their prey. A cloud of dream-inducing musk hangs thick around the Fiends, reducing their foes to a stupor, and sapping them of their will to fight.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deadly Pincers	1"	4	3+	3+	-1	1
Barbed Stinger	2"	1	3+	3+	-1	See below

DESCRIPTION

A unit of Fiends has any number of models armed with Deadly Pincers and Barbed Stingers.

BLISSBRINGER: The leader of this unit is a Blissbringer. You can re-roll wound rolls of 1 for attacks made with a Blissbringer's Deadly Pincers.

ABILITIES

Crushing Grip: A Fiend's pincers are capable of inflicting immense damage on a victim that is caught in their grasp.

If the unmodified wound roll for an attack made with Deadly Pincers is 6, that attack has a Damage characteristic of D3 instead of 1.

Deadly Venom: A Fiend of Slaanesh's stinger is laced with venom capable of sending any foe into a deep coma.

An attack made with a Barbed Stinger has a Damage characteristic of 1 if the target has a Wounds characteristic of 1, D3 if the target has a Wounds characteristic of 2-3, and D6 if the target has a Wounds characteristic of 4 or more.

Disruptive Song: Fiends of Slaanesh let out a keening song that disturbs the concentration of spellcasters that hear it.

Subtract 1 from casting rolls for enemy **WIZARDS** while they are within 12" of one or more models with this ability.

Locus of Grace: Daemonic heroes shimmer with the raw power of their patron god, strengthening lesser daemons that are nearby.

You can re-roll hit rolls of 1 for attacks made by this unit while this unit is wholly within 12" of a friendly **DAEMON SLAANESH HERO**.

Soporific Musk: A Fiend exudes a pervasive and oily musk that numbs a foe to all but the most extreme of stimuli.

Subtract 1 from hit rolls for attacks made with melee weapons that target this unit. In addition, while this unit has 4 or more models, subtract 1 from wound rolls for attacks made with melee weapons that target this unit.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, FIENDS

FIENDS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Fiend	14"	3+	-	4	4	4	4	7	6+
Blissbringer	14"	3+	-	4	4	4	5	7	6+

This unit contains 1 Fiend. It can include up to 8 additional Fiends (**Power Rating +2 per model**). If this unit contains at least three models, one Fiend can be upgraded to a Blissbringer. Each model attacks with dissecting claws and a vicious barbed tail.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Dissecting claws	Melee	Melee	User	-1	2	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -4 instead of -1.
Vicious barbed tail	Melee	Melee	User	-3	D3	A model can only make a single attack with this weapon each time it fights.

ABILITIES

Daemonic, Quicksilver Swiftmess, Daemonic Ritual

Disruptive Song: Enemy **PSYKERS** within 12" of any models with this ability must subtract 1 from the result of Psychic tests they take.

Soporific Musk: Enemy units within 1" of any models with this ability cannot Fall Back unless they can **FLY**.

FACTION KEYWORDS

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

KEYWORDS

BEAST, FIENDS



FIENDS

Incarnation bestiale de cauchemars inavouables, les Fiends of Slaanesh émettent des trilles durs et cruels comme ils foncent sur leur proie. Un nuage de musc soporifique les entoure, frappant l'ennemi de stupeur, sapant son désir de combattre.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Pincés Mortelles	1"	4	3+	3+	-1	1
Dard Barbelé	2"	1	3+	3+	-1	ci-dessous

DESCRIPTION

Une unité de Fiends se compose de n'importe quel nombre de figurines, armées de Pincés Mortelles et de Dards Barbelés.

BLISSBRINGER: Le leader de cette unité est un Blissbringer. Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les attaques effectuées avec les Pincés Mortelles d'un Blissbringer.

APTITUDES

Étreinte Écrasante: Les pincés d'un Fiend sont capables d'infliger d'immenses dégâts à une victime prise dans leur étreinte.

Si le jet de blessure non modifié pour une attaque effectuée avec des Pincés Mortelles donne 6, cette attaque a une caractéristique de Dégâts de D3 au lieu de 1.

Venin Mortel: Le dard d'un Fiend of Slaanesh injecte un venin capable de plonger n'importe quel adversaire dans un coma profond.

Une attaque effectuée avec un Dard Barbelé a une caractéristique de Dégâts de 1 si la cible a une caractéristique de Blessures de 1, D3 si la cible a une caractéristique de Blessures de 2-3, et D6 si la cible a une caractéristique de Blessures de 4 ou plus.

Chant Troublant: Les Fiends of Slaanesh émettent un chant plaintif qui trouble la concentration des jeteurs de sorts qui l'entendent.

Soustrayez 1 aux jets de lancement pour les **SORCIERS** ennemis tant qu'ils sont à 12" ou moins d'une ou plusieurs figurines ayant cette aptitude.

Privilège de Grâce: Les héros démoniaques scintillent de l'énergie brute de leur divinité tutélaire, renforçant les démons de rang inférieur à proximité.

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées par cette unité tant que celle-ci se trouve entièrement à 12" ou moins d'un **HÉROS DÉMON** de **SLAANESH** ami.

Musc Soporifique: Un Fiend exsude un musc à l'odeur pénétrante qui engourdit l'adversaire et le rend insensible à tous les stimuli, hormis les plus extrêmes.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec des armes de mêlée qui ciblent cette unité. En outre, tant que cette unité compte 4 figurines ou plus, soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques effectuées avec des armes de mêlée qui ciblent cette unité.

MOTS-CLÉS

CHAOS, DÉMON, SLAANESH, FIENDS

FIENDS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Fiend	14"	3+	-	4	4	4	4	7	6+
Blissbringer	14"	3+	-	4	4	4	5	7	6+

Contient 1 Fiend. Peut inclure jusqu'à 8 Fiends additionnels (**Puissance +2 par figurine**). Si cette unité contient au moins trois figurines, l'une d'elles peut être améliorée en Blissbringer. Chaque figurine est armée de griffes disséquantes et d'une queue barbelée.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Griffes disséquantes	Mêlée	Mêlée	Util.	-1	2	Chaque fois que vous obtenez 6+ pour un jet de blessure, l'attaque est résolue à PA de -4 au lieu de -1.
Queue barbelée	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	D3	Une figurine ne peut effectuer qu'une attaque avec cette arme chaque fois qu'elle combat.

APTITUDES

Démoniaque, Célérité de Vif-argent, Rituel Démoniaque

Chant Troublant: Les **PSYKERS** ennemis à 12" ou moins d'un ou plusieurs Fiends of Slaanesh doivent soustraire 1 au résultat de leurs tests Psychique.

Musc Soporifique: Les unités ennemies à 1" ou moins d'une ou plusieurs figurines avec cette aptitude ne peuvent pas Battre en Retraite à moins qu'elles aient le mot-clé **VOL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

MOTS-CLÉS

BÊTE, FIENDS



FIENDS

Horribles pesadillas en forma bestial, los Fiends de Slaanesh emiten unos estridentes gorjeos mientras corren hacia su presa. Una nube de almizcle que induce a los sueños se cierne sobre ellos, reduciendo a sus enemigos a un estupor y socavando su voluntad de luchar.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Pinzas mortíferas	1"	4	3+	3+	-1	1
Agujiones dentados	2"	1	3+	3+	-1	Ver abajo

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Fiends tiene cualquier cantidad de miniaturas armadas con pinzas mortíferas y agujiones dentados.

BLISSBRINGER: El líder de esta unidad es un Blissbringer. Puedes repetir tiradas para herir de 1 de ataques realizados con las pinzas mortíferas de un Blissbringer.

HABILIDADES

Agarre aplastante. Las pinzas de un Fiend pueden infligir un daño inmenso a una víctima que tenga a su alcance.

Si el resultado de una tirada para herir no modificada de un ataque con pinzas mortíferas es 6, ese ataque tiene un atributo de Daño de 1D3 en lugar de 1.

Almizcle soporífero. Un Fiend exuda un almizcle que atonta al enemigo frente a la mayor parte de estímulos.

Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques efectuados con armas de combate que tengan por blanco a esta unidad. Mientras esta unidad conste de 3 o más miniaturas, en vez de ello resta 2 a las tiradas de impactar.

Canción disruptiva. Los Fiends of Slaanesh entonan un canto que estorba la concentración de cualquier mago.

Resta 1 de las tiradas para lanzar de los **MAGOS** enemigos que se encuentren a 12" o menos de una o más miniaturas con esta habilidad.

Foco de Gracia. Los héroes daemónicos brillan con el poder bruto de su dios

patrón, reforzando a los daemons menos que se encuentran cerca.

Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de los ataques realizados por esta unidad mientras se encuentre por completo a 12" o menos de un **HÉROE DAEMON SLAANESH** amigo.

Veneno letal. Los agujiones de un Fiend de Slaanesh están cargados con un veneno capaz de enviar a cualquier enemigo a un coma profundo.

Un ataque realizado con agujiones dentados tiene un atributo de Daño de 1 si el blanco tiene un atributo de Heridas de 1, de 1D3 si el blanco tiene un atributo de Heridas de 2-3, y de 1D6 si el blanco tiene un atributo de Heridas de 4 o más.

CLAVES

CAOS, DAEMON, SLAANESH, FIENDS

FIENDS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Fiend	14"	3+	-	4	4	4	4	7	6+
Blissbringer	14"	3+	-	4	4	4	5	7	6+

Esta unidad consta de 1 Fiend. Puede incluir hasta 8 Fiends adicionales (**Potencia de unidad +2 por miniatura**). Si esta unidad consta de 3 miniaturas como mínimo, un Fiend puede convertirse en Blissbringer. Cada miniatura ataca con sus pinzas mutiladoras y su cola con agujión.

ARMAS	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pinzas mutiladoras	Com.	Combate	Port.	-1	2	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -4 en vez de -1.
Cola con agujión	Com.	Combate	Port.	-3	1D3	El portador sólo puede hacer un ataque con esta arma cada vez que lucha.

HABILIDADES

Daemónico, Rapidez mercurial, Ritual daemónico

Almizcle soporífero. Las unidades enemigas a 1" o menos de cualquier miniatura con esta habilidad no pueden Retroceder a menos que puedan **VOLAR**.

Canción disruptiva. Los **PSÍQUICOS** enemigos a 12" o menos de cualquier miniatura con esta habilidad restan 1 al resultado de sus chequeos psíquicos.

CLAVES DE FACCIÓN

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

CLAVES

BEAST, FIENDS



FIENDS

Fiends of Slaanesh, Alpträume in tierischer Gestalt, stoßen einen trillernden Ruf aus, während sie auf ihre Beute zurasen. Eine Wolke aus Träume auslösendem Moschus umgibt die Fiends, die ihre Feinde benommen macht und ihres Kampfeswillens beraubt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Tödliche Zangen	1"	4	3+	3+	-1	1
Widerhakenstachel	2"	1	3+	3+	-1	siehe unten

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Fiends besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen, die mit Tödlichen Zangen und Widerhakenstacheln bewaffnet sind.

BLISSBRINGER: Der Anführer dieser Einheit ist ein Blissbringer. Für Attacken mit den Tödlichen Zangen eines Blissbringers kannst du Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

FÄHIKEITEN

Zerquetschender Griff: Die Zangen eines Fiends können gewaltigen Schaden anrichten, wenn ein Opfer in ihrem Griff gefangen ist.

Wenn der unmodifizierte Verwundungswurf für eine Attacke mit Tödlichen Zangen eine 6 ist, hat die Attacke einen Schadenswert von W3 statt 1.

Tödliches Gift: Der Stachel eines Fiends of Slaanesh verfügt über ein Gift, das jeden Feind in ein tiefes Koma versetzen kann.

Eine mit einem Widerhakenstachel ausgeführte Attacke hat einen Schadenswert von 1, wenn das Ziel einen Wundenwert von 1 hat, von W3, wenn das Ziel einen Wundenwert von 2-3 hat, und von W6, wenn das Ziel einen Wundenwert von 4 oder mehr hat.

Verstörender Gesang: Fiends of Slaanesh geben einen klagenden Gesang von sich, der die Konzentration aller Magier stört, die ihn hören.

Ziehe 1 von Zauberwürfen für feindliche ZAUBERER ab, während sie sich innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Präsenz der Anmut: Dämonische Helden schimmern ob der rohen Macht ihres Schutzgottes und stärken so die geringeren Dämonen in der Nähe.

Für Attacken dieser Einheit kannst du Trefferwürfe von 1 wiederholen, wenn sich diese Einheit vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten SLAANESH-DÄMONEN-HELDEN befindet.

Einullender Duft: Ein Fiend verströmt einen durchdringenden, öligen Geruch, der einen Feind für alle außer die extremsten Reize abstumpft.

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die mit Nahkampfwaffen gegen diese Einheit ausgeführt werden. Solange diese Einheit aus 4 oder mehr Modellen besteht, ziehe außerdem 1 von Verwundungswürfen für Attacken ab, die mit Nahkampfwaffen gegen diese Einheit ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, DÄMON, SLAANESH, FIENDS

FIENDS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Fiend	14"	3+	-	4	4	4	4	7	6+
Blissbringer	14"	3+	-	4	4	4	5	7	6+

Diese Einheit besteht aus 1 Fiend of Slaanesh. Sie kann bis zu 8 zusätzliche Fiends of Slaanesh (**Macht +2 pro Modell**) enthalten. Wenn sie 3 oder mehr Modelle enthält, kann ein Modell zu einem Blissbringer aufgewertet werden. Jedes Modell attackiert mit Zerteilenden Klauen und einem Teuflischen Stachelschwanz.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Teuflischer Stachelschwanz	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	W3	Ein Modell kann jedes Mal, wenn es kämpft, nur eine einzige Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Zerteilende Klauen	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-1	2	Jedes Mal, wenn du für diese Waffe bei einem Verwundungswurf 6+ erzielst, wird dieser Treffer mit einem DS von -4 anstelle von -1 abgehandelt.

FÄHIGKEITEN

Dämonisch, Blitzschnell, Dämonisches Ritual

Verstörender Gesang: Feindliche PSIONIKER innerhalb von 12 Zoll um beliebige Modelle mit dieser Fähigkeit müssen von jedem Psitest, den sie ablegen, 1 abziehen.

Einullender Duft: Feindliche Einheiten innerhalb von 1 Zoll um beliebige Modelle mit dieser Fähigkeit können sich nicht zurückziehen, außer sie können FLIEGEN.

FRAKTION

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

SCHLÜSSELWÖRTER

BESTIE, FIENDS



FIENDS

Orribili incubi dalla forma bestiale, i Fiends di Slaanesh emettono un richiamo stridente mentre si avvicinano alla preda. Una nube di odore onirico avvolge queste creature, intontendo i nemici e privandoli della volontà di combattere.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Chele letali	1"	4	3+	3+	-1	1
Pungiglione spinato	2"	1	3+	3+	-1	Vedi sotto

DESCRIZIONE

Un'unità di Fiends include un numero qualsiasi di modelli armati con chele letali e pungiglioni spinati.

BLISSBRINGER: il leader di questa unità è un Blissbringer. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per gli attacchi sferrati con le sue chele letali.

ABILITÀ

Stretta Stritolante: le chele di un Fiend sono in grado di infliggere danni tremendi alla vittima della loro stretta.

Se il tiro per ferire non modificato di un attacco sferrato con chele letali è 6, quell'attacco ha una caratteristica Danni di D3 invece che di 1.

Veleno Mortale: il pungiglione di un Fiend di Slaanesh è ricoperto di un veleno un grado di mandare in coma il nemico.

Un attacco sferrato con un pungiglione spinato ha una caratteristica Danni di 1 se il bersaglio ha una caratteristica Ferite di 1, di D3 se il bersaglio ha una caratteristica Ferite di 2-3, e di D6 se il bersaglio ha una caratteristica Ferite di 4 o più.

Canto Inquietante: i Fiends di Slaanesh emettono un canto straziante che interrompe la concentrazione degli incantatori che lo sentono.

Sottrai 1 dai tiri per lanciare incantesimi dei **MAGHI** nemici fintanto che si trovano entro 12" da uno o più modelli con questa abilità.

Ricettacolo della Grazia: gli eroi demoniaci brillano del potere grezzo del loro patrono, rafforzando i daemons inferiori che li circondano.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi sferrati da questa unità fintanto che si trova interamente entro 12" da un **DAEMON** di **SLAANESH EROE** amico.

Aflore Soporifero: un Fiend emette un odore pungente che rende il nemico indifferente persino agli stimoli più estremi.

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi sferrati con armi da mischia che hanno come bersaglio questa unità. Inoltre, fintanto che questa unità include 4 o più modelli, sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi sferrati con armi da mischia che hanno come bersaglio questa unità.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, SLAANESH, FIENDS

FIENDS



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Fiend	14"	3+	-	4	4	4	4	7	6+
Blissbringer	14"	3+	-	4	4	4	5	7	6+

Quest'unità include 1 Fiend. Può comprendere fino a 8 Fiends addizionali (**Valore di Potenza +2 per modello**). Se questa unità include almeno tre modelli, un Fiend può essere promosso a Blissbringer. Ogni modello attacca con chele dissezionanti e una crudele coda uncinata.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Chele dissezionanti	Mischia	Mischia	Mod.	-1	2	Ogni volta che il tiro per ferire di quest'arma ha come risultato 6+, il colpo viene risolto a VP-4 invece che -1.
Crudele coda uncinata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	D3	Un modello può effettuare solo un singolo attacco con quest'arma ogni volta che combatte.

ABILITÀ

Demonico, Rapidità Fulminea, Rituale Demoniaco

Canto Inquietante: gli **PSIONICI** nemici entro 12" da qualunque modello con questa abilità devono sottrarre 1 dal risultato dei test Psionici che effettuano.

Aflore Soporifero: le unità nemiche che si trovano entro 1" da qualunque modello con questa abilità non possono Ripiegare a meno che non possano **VOLARE**.

KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

KEYWORDS

BESTIA, FIENDS