



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

**BuildInstructions.com**

# DAEMON PRINCE



STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRIITTE • FASI

**1 - 2**












**WARHAMMER**  
40,000

STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRIITTE • FASI

**3 - 5**



Explanation of symbols • Explicación des symboles • Explicación de símbolos  
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		Stage complete Étape terminée Paso completado Schritt abgeschlossen Fase completa		Detail view Vue détaillée Vista detallada Alternative Ansicht Visuale del dettaglio
	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		Choice of parts Choix d'éléments Modelos de componentes Auswahl an Teilen Scelta di componenti		Repeat process Répéter l'étape Repetir pasos Vorgang wiederholen Ripeti il processo
	Variant assembly Variante d'assemblage Variante de montaje Bauvariante Assemblaggio alternativo		Do not glue the components Ne pas coller les éléments No pegar los componentes Bitte die Teile nicht kleben Non incollare i componenti		Rotate part Faire pivoter Girar la pieza Teil drehen Ruota il componente

**!** **READ THIS FIRST:** Before assembling your model kit 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.

**!** **À LIRE EN PREMIER :** Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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.


**!** **LEER ANTES DE MONTAR:** Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.

**!** **LIES DIES ZUERST:** Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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.


**!** **LEGGI PRIMA QUESTO:** prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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.




Citadel plastic glue thick  
Colle plastique épaisse Citadel  
Pegamento para plástico espeso  
Citadel-Kunststoffkleber  
(Dickflüssig)  
Colla per plastica densa Citadel




Citadel plastic glue thin  
Colle plastique liquide Citadel  
Pegamento para plástico fluido  
Citadel-Kunststoffkleber  
(Dünflüssig)  
Colla per plastica fluida Citadel



Citadel fine detail cutters  
Pinces de précision Citadel  
Tenazas Citadel  
Präzisions-Kunststoffseitenschneider  
Tronchesine di precisione Citadel

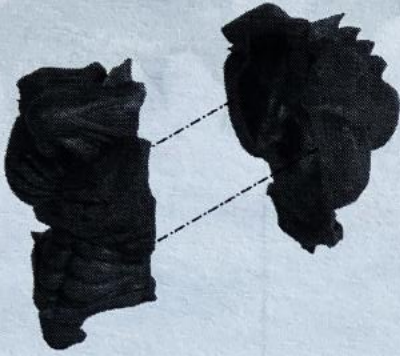


Citadel mouldline remover  
Ébarboir Citadel  
Herramienta para rebabas Citadel  
Gussgratentferner  
Atrezzo per ripulire Citadel



# 1 AGE OF SIGMAR - DAEMON PRINCE

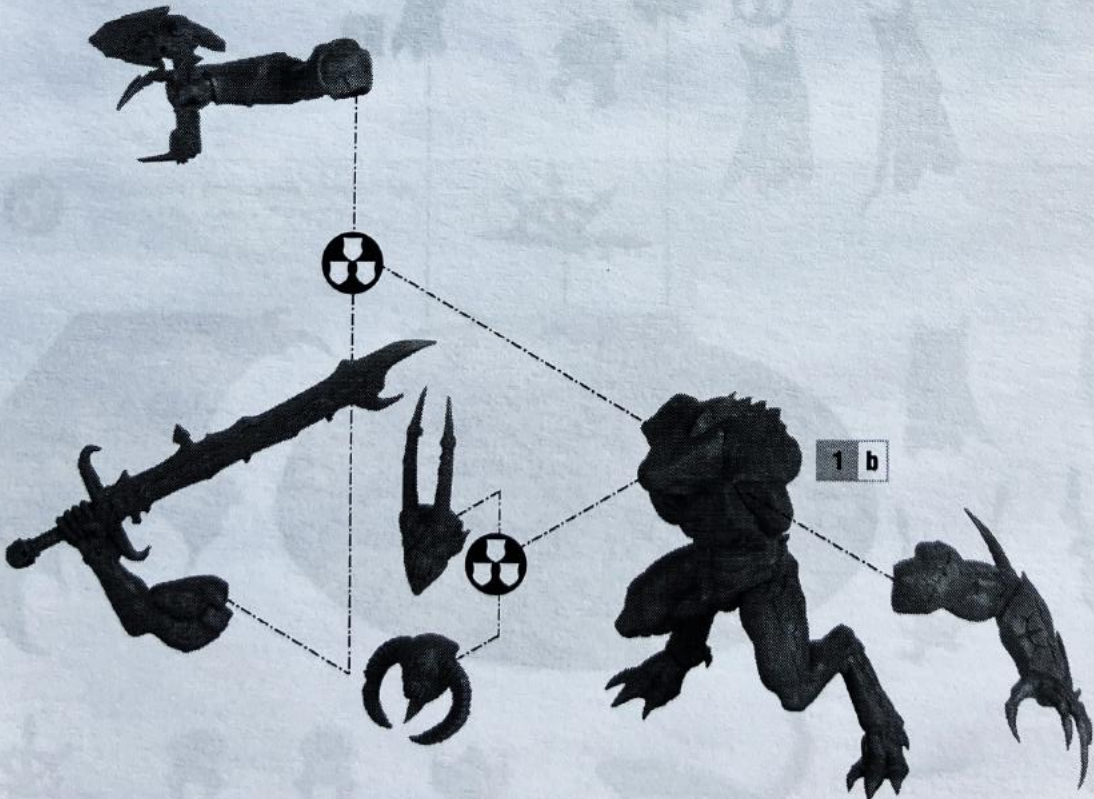
1 a

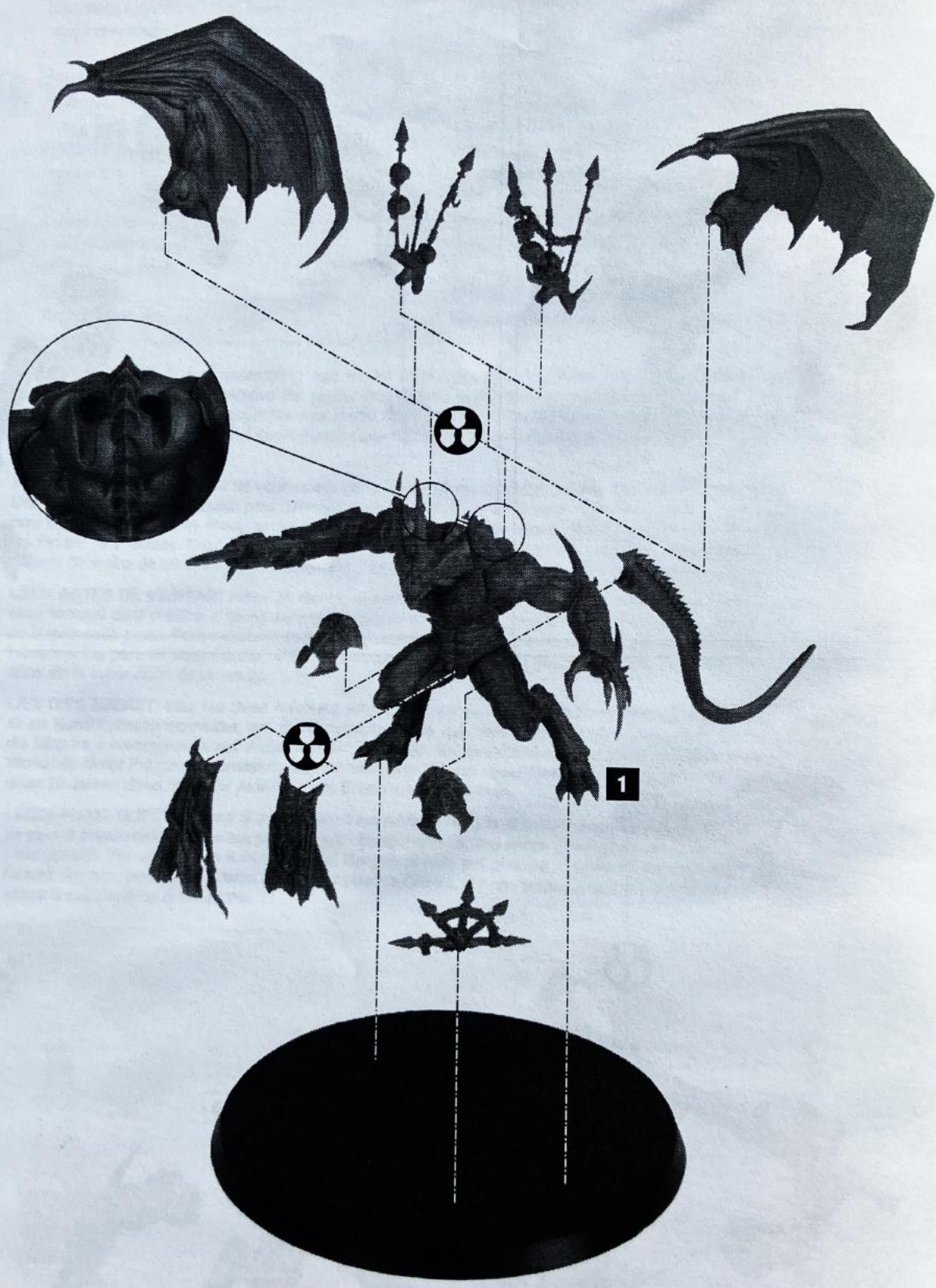


1 b



1 c





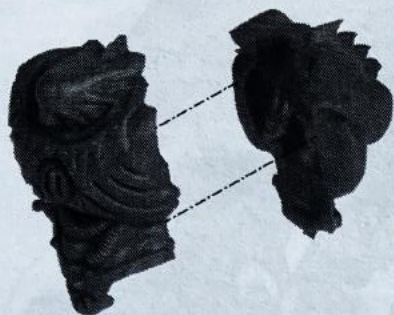


Accessories • Accessoires • Accesorios  
Zubehör • Accessori • アクセサリー

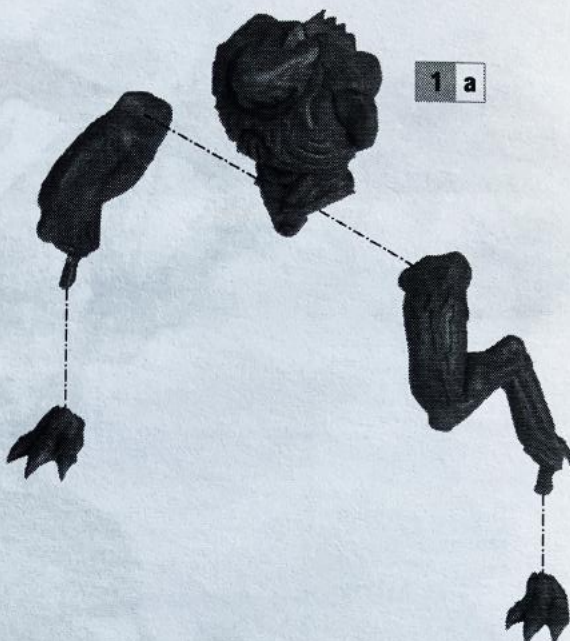


# 3 WARHAMMER 40,000 - DAEMON PRINCE

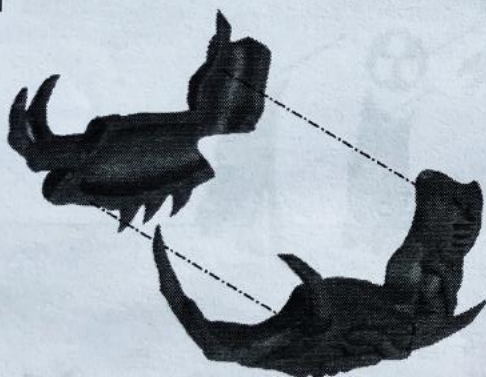
3 a



3 b



3 c



3 d



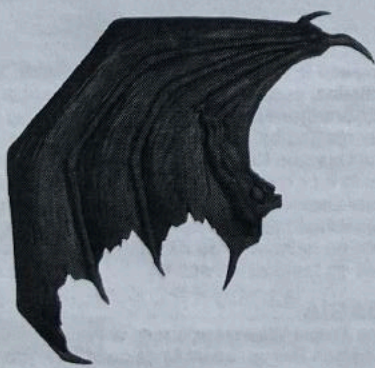








Accessories • Accessoires • Accesorios  
Zubehör • Accessori • アクセサリー



# 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

## DESCRIPTION

A Daemon Prince is a single model. It cleaves the foe with a Daemonic Axe or Hellforged Sword and rends them apart with its Malefic Talons. Some Daemon Princes have been blessed with the ability to fly.

### FLY

A Daemon Prince that can fly has a Move of 12" instead of 8".

## ABILITIES

**Cursed Soul-eater:** A Daemon Prince that is not dedicated to one of the Chaos Gods heals 1 wound at the end of any combat phase in which it killed any models. If it killed any **HEROES** or **MONSTERS**, it heals D3 wounds instead.

**Immortal Champion:** When you set up this model, you can declare that it is dedicated to **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** or **TZEENTCH**. If you do, the Daemon Prince replaces its Cursed Soul-eater ability with the relevant ability from the following list:

## DESCRIPTION

Un Daemon Prince (Prince Démon) est une figurine individuelle. Il tranche l'ennemi à coups de Hache Démoniaque (Daemonic Axe) ou d'Épée Infernale (Hellforged Sword) et le démembré avec ses Serres Maléfiques (Malefic Talons). Certains Daemon Princes ont reçu le don de voler.

### VOL

Un Daemon Prince qui peut voler a un Move de 12" au lieu de 8".

## APTITUDES

**Maudit Mangeur d'Âmes:** 1 blessure subie par un Daemon Prince qui n'est pas voué à l'un des Dieux du Chaos est soignée à la fin de n'importe quelle phase de combat durant laquelle il a tué au moins une figurine. S'il a tué au moins un **HERO** ou un **MONSTER**, D3 blessures sont soignées à la place.

## DESCRIPCIÓN

Un Daemon Prince es una sola miniatura. Blande algún tipo de arma daemónica (Daemonic Axe o Hellforged Sword) y posee garras malélicas (Malefic Talons). Algunos Daemon Princes han sido bendecidos con la capacidad de volar.

### VOL

Un Daemon Prince que vuela mueve 12" en vez de 8".

## HABILIDADES

**Condenado a comer almas.** Un Daemon Prince que no se entregue a ningún dios del Chaos en particular se cura 1 herida al final de cada fase de combate en la que haya matado a alguna miniatura. Si mató algún **HEROE** o **MONSTER**, en vez de eso se cura 1D3 heridas.

**KHORNE** Daemon Princes, their veins running with liquid fire, are blood-crazed champions. You can add 1 to all hit rolls made for a Khorne Daemon Prince.

**NURGLE** Daemon Princes are bloated with disease, and are unnaturally resistant to harm. A Nurgle Daemon Prince has a save of 3+.

**TZEENTCH** Daemon Princes are surrounded by a nimbus of magical light. A Tzeentch Daemon Prince is a wizard. It can attempt to cast one spell in each of your hero phases, and attempt to unbind one spell in each enemy hero phase. A Tzeentch Daemon Prince knows the Arcane Bolt and Mystic Shield Spells.

**SLAANESH** Daemon Princes are lithe and exotic, their every movement impossibly quick. When your opponent selects a unit within 3" of the Daemon Prince to pile in and attack in the combat phase, you can immediately select the Daemon Prince to pile in and attack before the enemy unit, even though it is not your turn to do so. This model can only do this if it has not already attacked in this phase.

## MAGIC

**CHAOS WIZARDS** know the Summon Daemon Prince spell, in addition to any others they know.

## SUMMON DAEMON PRINCE

Summon Daemon Prince has a casting value of 8. If successfully cast, you can set up a Daemon Prince within 16" of the summoner and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following Movement phase.

**Champion Immortel:** Lorsque vous placez cette figurine, vous pouvez déclarer qu'il est voué à **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** ou **TZEENTCH**. Si vous le faites, le Daemon Prince remplace son aptitude Maudit Mangeur d'Âmes par l'aptitude adéquate de la liste suivante:

Les Daemon Princes de **KHORNE**, du feu dans les veines, sont des champions avides de sang. Vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche d'un Daemon Prince de Khorne.

Les Daemon Princes de **NURGLE** sont bouffis de maladies et d'une résistance surnaturelle aux blessures. Un Daemon Prince de Nurgle a Save 3+.

Les Daemon Princes de **TZEENTCH** sont nimbés d'une lueur magique. Un Tzeentch Daemon Prince est un sorcier. Il peut tenter de lancer un sort à chacune de vos phases des héros et de dissiper un sort à chaque phase des héros adverse. Un Tzeentch Daemon Prince connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique.

Les Daemon Princes de **SLAANESH** sont gracieux, exotiques et d'une vitesse impossible. Lorsque votre adversaire choisit une unité à 3" ou moins du Daemon Prince pour engager et attaquer en phase de combat, vous pouvez immédiatement sélectionner le Daemon Prince pour engager et attaquer avant l'unité ennemie, même si ce n'est pas votre tour de le faire. Cette figurine ne peut agir ainsi que si elle n'a pas déjà attaqué à cette phase.

## MAGIC

Les **CHAOS WIZARDS** connaissent le sort Invocation de Prince Démon, en plus de tous les autres sorts qu'ils connaissent.

## INVOCATION DE PRINCE DÉMON

Invocation de Prince Démon a une valeur de lancement de 8. Si le sort est lancé avec succès, vous pouvez placer un Daemon Prince à 16" ou moins du lanceur et à plus de 9" de toute figurine ennemie. Cette figurine est ajoutée à votre armée mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement qui suit.

**Campeón inmortal.** Al desplegar esta miniatura puedes declarar su servidumbre a **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. Si lo haces, el Daemon Prince reemplaza su habilidad Condenado a comer almas por la habilidad correspondiente de la siguiente lista:

**DAEMON PRINCE DE KHORNE.** Son campeones sanguinarios con fuego líquido en las venas. Puedes sumar 1 a todas sus tiradas para golpear.

**DAEMON PRINCE DE NURGLE.** Las infecciones que lo corroen lo hacen inusualmente resistente. Su atributo Save es de 3+.

**DAEMON PRINCE DE TZEENTCH.** Los rodea un aura de luz mágica. Un Daemon Prince de Tzeentch es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, e intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico y Escudo místico.

**DAEMON PRINCE DE SLAANESH.** Seductores y ágiles, cada uno de sus movimientos es absurdamente veloz. Cuando tu oponente escoja una unidad que esté a 3" o menos del Daemon Prince para agruparse y atacar en la fase de combate, puedes escoger a este Daemon Prince para agruparse y atacar inmediatamente antes que el enemigo (siempre que no haya atacado en esta fase y aunque no sea su turno para hacerlo).

## MAGIA

Los **CHAOS WIZARDS** conocen el hechizo Invocar Daemon Prince, además de cualquier otro que conozcan.

## INVOCAR DAEMON PRINCE

Invocar Daemon Prince tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Daemon Prince a 16" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército, pero no puede mover en la fase de movimiento siguiente.

## BESCHREIBUNG

Ein Daemon Prince ist ein einzelnes Modell. Er spaltet Feinde mit einer Daemonic Axe oder einem Hellforged Sword und zerreißt sie mit Malefic Talons. Einige Daemon Princes wurden mit Flügeln gesegnet und können fliegen.

## FLIEGEN

Ein Daemon Prince, der fliegen kann, hat einen Move-Wert von 12" statt 8".

## FÄHIGKEITEN

**Verfluchter Seelenfresser:** Ein Daemon Prince, der keinem der Chaosgötter geweiht ist, heilt am Ende jeder Nahkampfphase, in der er mindestens ein Modell getötet hat, 1 Verwundung. Wenn unter den getöteten Modellen **HEROES** oder **MONSTER** waren, so heilt er stattdessen D3 Verwundungen.

**Unsterblicher Champion:** Wenn du dieses Modell aufstellst, darfst du erklären, dass es **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH** geweiht ist. Wenn du dies tust, ersetzt der Daemon Prince seine Fähigkeit Verfluchter Seelenfresser durch die passende Fähigkeit von der folgenden Liste:

Daemon Princes des **KHORNE** sind blutrünstige Champions und in ihren Adern fließt flüssiges Feuer. Du darfst zu allen Trefferwürfen eines Daemon Princes des Khorne 1 addieren.

Daemon Princes des **NURGLE** sind aufgedunsen durch Krankheiten und sehr widerstandsfähig gegenüber Verwundungen. Ein Daemon Prince des Nurgle hat einen Schutzwurf von 3+.

Daemon Princes des **TZEENTCH** umgibt eine Aura magischen Lichts. Ein Daemon Prince des Tzeentch ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber **Arkanes Geschoss** und **Mystischer Schild**.

Daemon Princes des **SLAANESH** sind anmutig und exotisch, und jede ihrer Bewegungen ist unglaublich schnell. Wenn dein Gegner in der Nahkampfphase eine Einheit innerhalb von 3" um den Daemon Prince wählt, um sie nachrücken und attackieren zu lassen, darfst

du den Daemon Prince wählen, um ihn vor der gegnerischen Einheit nachrücken und attackieren zu lassen, obwohl du nicht damit an der Reihe bist. Dieses Modell darf dies nur tun, wenn es in dieser Phase noch nicht attackiert hat.

## MAGIE

**WIZARDS** des **CHAOS** kennen zusätzlich zu ihren anderen Zaubern den Zauber **Daemon Prince beschwören**.

## DAEMON PRINCE BESCHWÖREN

**Daemon Prince beschwören** hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du einen Daemon Prince innerhalb von 16" vom Zaubernden und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

## DESCRIZIONE

Un Daemon Prince è un singolo modello. Esso miete i nemici con una Daemonic Axe o una Hellforged Sword e li sventra con i suoi Malefic Talons. Alcuni Daemon Princes sono stati dotati dell'abilità di volare.

## VOLO

Un Daemon Prince che può volare ha un valore di Move di 12" anziché di 8".

## ABILITÀ

**Divoratore di Anime Maledetto:** un Daemon Prince che non è devoto a nessuno degli Dei del Chaos sana 1 ferita alla fine di qualsiasi fase di combattimento in cui ha ucciso dei modelli. Se ha ucciso **HEROES** o **MONSTERS**, sana invece D3 ferite.

**Campione Immortale:** quando schieri questo modello, puoi dichiarare che è dedito a **KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** o **TZEENTCH**. In tal caso, il Daemon Prince sostituisce la propria abilità Divoratore di Anime Maledetto con quella relativa dalla lista seguente:

I Daemon Princes di **KHORNE**, nelle cui vene scorre fuoco liquido, sono campioni assetati di sangue. Puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati per un Daemon Prince di Khorne.

I Daemon Princes di **NURGLE** sono rigonfi di malattie e hanno un'innaturale resistenza al dolore. Un Daemon Prince di Nurgle ha un tiro salvezza di 3+.

I Daemon Princes di **TZEENTCH** sono circondati da una nube di luce magica. Un Daemon Prince di Tzeentch è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Un Daemon Prince di Tzeentch conosce gli incantesimi **Dardo Arcano** e **Scudo Mistico**.

I Daemon Princes di **SLAANESH** sono esili e di aspetto esotico, e i loro movimenti sono impossibilmente rapidi. Quando il tuo avversario sceglie un'unità entro 3" dal Daemon Prince al fine di effettuare un

ammassamento e attaccare nella fase di combattimento, puoi immediatamente decidere che il Daemon Prince effettui un ammassamento e attacchi prima dell'unità nemica, anche se non è il tuo turno. Questo modello può fare ciò solo se non ha già attaccato in questa fase.

## MAGIA

I **CHAOS WIZARDS** conoscono l'incantesimo **Evocare Daemon Prince**, oltre a qualsiasi altro conoscano.

## EVOCARE DAEMON PRINCE

**Evocare Daemon Prince** ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, puoi schierare un Daemon Prince entro 16" dall'evocatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## 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

DAEMON PRINCE											145 POINTS + OPTIONS
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Daemon Prince	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 Daemon Prince

### SPECIAL RULES:

- **Daemonic Instability** • **Deep Strike**

### Psyker:

A Daemon Prince that is upgraded to be a Psyker generates powers from the **Biomancy**, **Telepathy** and **Telekinesis** disciplines. A Daemon Prince upgraded to be a Daemon of Tzeentch, Nurgle or Slaanesh can also generate powers from the **Change**, **Plague** and **Excess** disciplines respectively.

### OPTIONS:

- **Must** be upgraded to be one of the following:
  - Daemon of Khorne ..... 15 pts
  - Daemon of Tzeentch ..... 25 pts
  - Daemon of Nurgle ..... 15 pts
  - Daemon of Slaanesh ..... 10 pts

- May take daemonic flight\* ..... 40 pts
- May take Warp-forged armour ..... 20 pts
- May take up to 50 points of **Daemonic Rewards**, in any combination:
  - **Lesser Rewards** ..... 10 pts each
  - **Greater Rewards** ..... 20 pts each
  - **Exalted Rewards** ..... 30 pts each
- A Daemon Prince that is not a Daemon of Khorne may take one of the following:
  - Psyker (Mastery Level 1) ..... 25 pts
  - Psyker (Mastery Level 2) ..... 50 pts
  - Psyker (Mastery Level 3) ..... 75 pts

\* A Daemon Prince with the daemonic flight gift changes its unit type from **Monstrous Creature (Character)** to **Flying Monstrous Creature (Character)**.

DAEMON PRINCE											145 POINTS + OPTIONS
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Daemon Prince	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Monstrous Creature (Character)	1 Daemon Prince

### RÈGLES SPÉCIALES:

- **Frappe en profondeur** • **Instabilité démoniaque**

### Psyker:

Un prince démon amélioré en psyker génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, **Télépathie** ou **Télékinésie**. Un prince démon amélioré en démon de Tzeentch, de Nurgle ou de Slaanesh peut aussi générer ses pouvoirs dans les disciplines du **Changement**, de la **Peste** et de l'**Excès**, respectivement.

### OPTIONS:

- **Doit** recevoir l'une des améliorations suivantes:
  - Démon de Khorne ..... 15 pts
  - Démon de Tzeentch ..... 25 pts
  - Démon de Nurgle ..... 15 pts
  - Démon de Slaanesh ..... 10 pts

- Vol démoniaque\* ..... 40 pts
- Armure Warp ..... 20 pts
- Jusqu'à 50 points de **récompenses démoniaques**, selon la combinaison de votre choix:
  - **Récompenses mineures** ..... 10 pts chacune
  - **Récompenses majeures** ..... 20 pts chacune
  - **Récompense exaltée** ..... 30 pts
- Un prince démon qui n'est pas de Khorne peut recevoir l'une des améliorations suivantes:
  - Psyker (niveau de maîtrise 1) ..... 25 pts
  - Psyker (niveau de maîtrise 2) ..... 50 pts
  - Psyker (niveau de maîtrise 3) ..... 75 pts

\* Le Type d'Unité d'un prince démon avec vol démoniaque est **créature monstrueuse volante (personnage)**, au lieu de **créature monstrueuse (personnage)**.

DAEMON PRINCE											145 PUNKTE + OPTIONEN
	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Daemon Prince	9	5	6	5	4	8	5	9	-	Monströse Kreatur (C)	1 Daemon Prince

### SONDERREGELN:

- **Dämonische Instabilität** • **Schocktruppen**

### PSIONIKER:

Ein Dämonenprinz, der zum Psioniker aufgewertet wurde, ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, der **Telepathie** und der **Telekinese**. Ein Dämonenprinz, der zum Dämon des Tzeentch, Nurgle oder Slaanesh aufgewertet wurde, kann auch jeweils entsprechend Psikräfte aus den Disziplinen des **Wandels**, der **Seuche** und des **Exzesses** ermitteln.

### OPTIONS:

- **Muss** zu einem der Folgenden aufgewertet werden:
  - Dämon des Khorne ..... 15 Pkt.
  - Dämon des Tzeentch ..... 25 Pkt.
  - Dämon des Nurgle ..... 15 Pkt.
  - Dämon des Slaanesh ..... 10 Pkt.

- Darf Dämonisches Fliegen erhalten\* ..... 40 Pkt.
- Darf eine Warpgeschmiedete Rüstung erhalten ..... 20 Pkt.
- Darf bis zu 50 Punkte an **Dämonischen Belohnungen** wählen, in beliebiger Kombination:
  - **Geringe Belohnungen** ..... je 10 Pkt.
  - **Mächtige Belohnungen** ..... je 20 Pkt.
  - **Erhabene Belohnungen** ..... je 30 Pkt.
- Ein Dämonenprinz, der kein Dämon des Khorne ist, darf eine einzige der folgenden Aufwertungen erhalten:
  - Psioniker (Meisterschaftsgrad 1) ..... 25 Pkt.
  - Psioniker (Meisterschaftsgrad 2) ..... 50 Pkt.
  - Psioniker (Meisterschaftsgrad 3) ..... 75 Pkt.

\* Ein Dämonenprinz mit Dämonischem Fliegen ändert seinen Einheitentyp von **Monströse Kreatur (C)** zu **Fliegende monströse Kreatur (C)**.