



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

**[BuildInstructions.com](http://BuildInstructions.com)**

- 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

## KEEPER OF SECRETS



STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

**1 ; 2**

## SHALAXI HELBANE



STEPS  
ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

**1 ; 3**

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

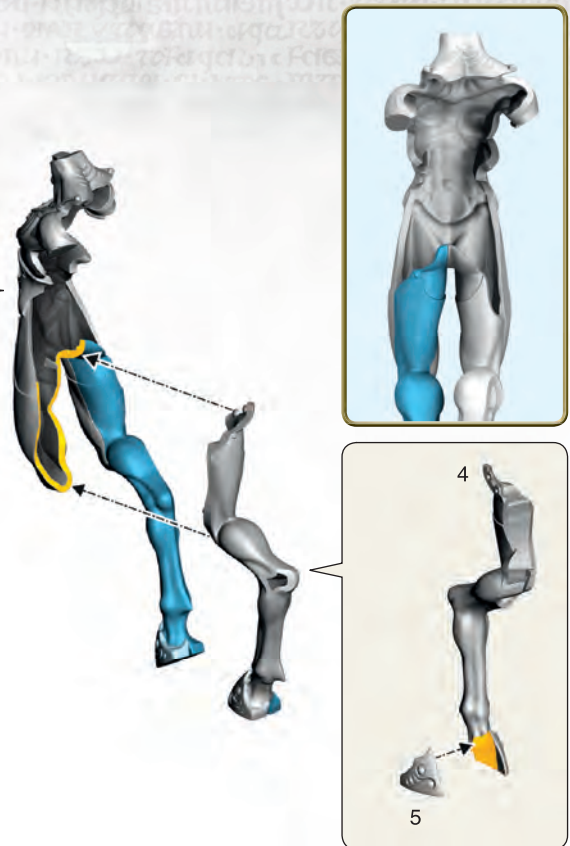
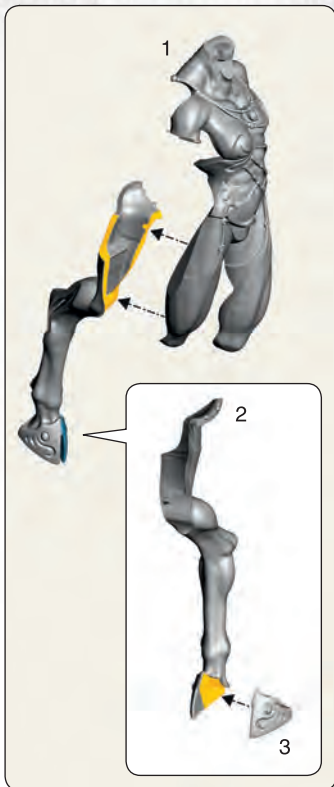
- BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.





• FOLLOW STEP 1 FOR ALL VARIANTS • SUIVRE L'ÉTAPE 1 POUR TOUTES LES VARIANTES  
 • SIGUE EL PASO 1 PARA TODAS LAS VARIANTES • FOLGE SCHRITT 1 FÜR ALLE VARIANTEN  
 • SEGUI LE FASI 1 PER TUTTE LE VARIANTI

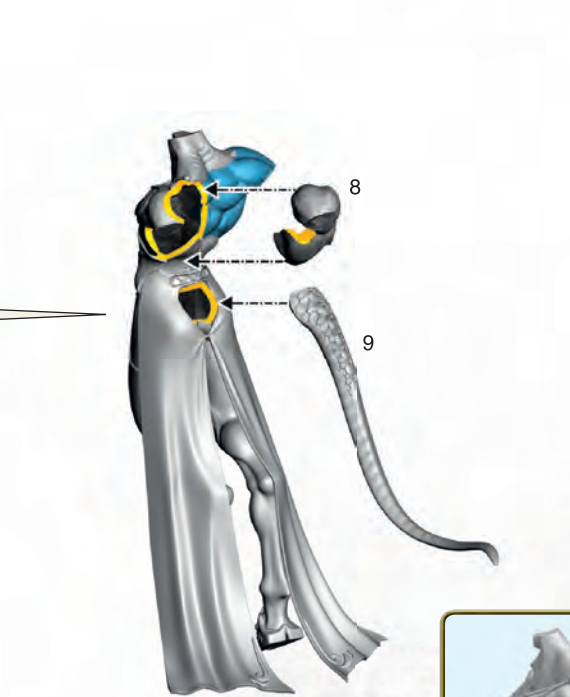
**1 a**



**1 b**



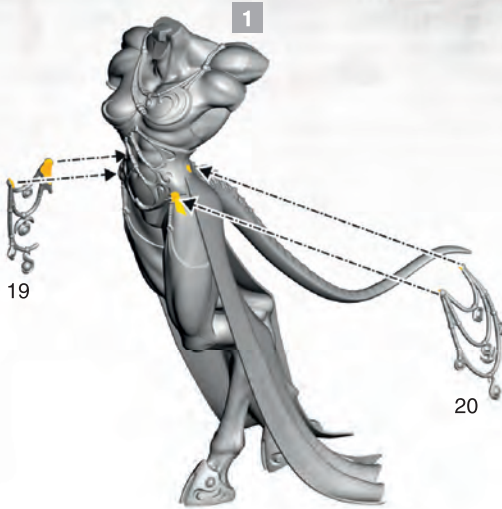
**1 c**





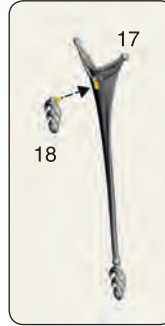
# 2 KEEPER OF SECRETS

2 a

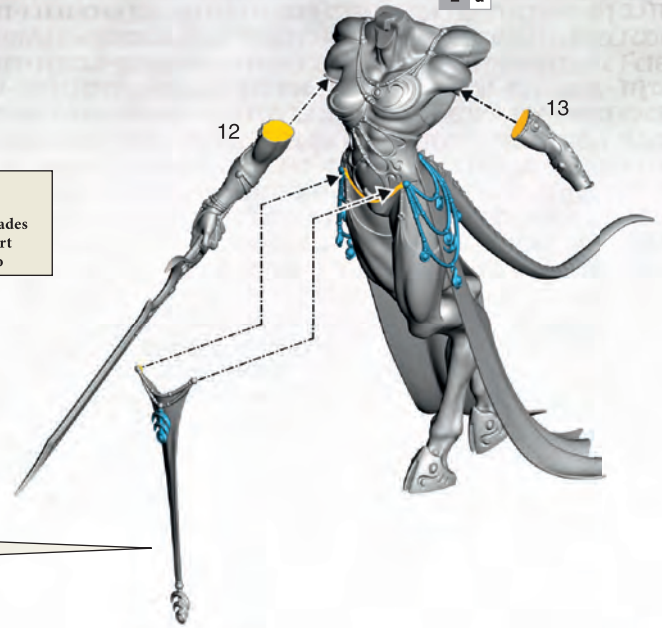


2 b

- Witstealer sword
- Épée débiliteante
- Espada robavoluntades
- Geisträuber-Schwert
- Lama strappassenno



2 a



2 c

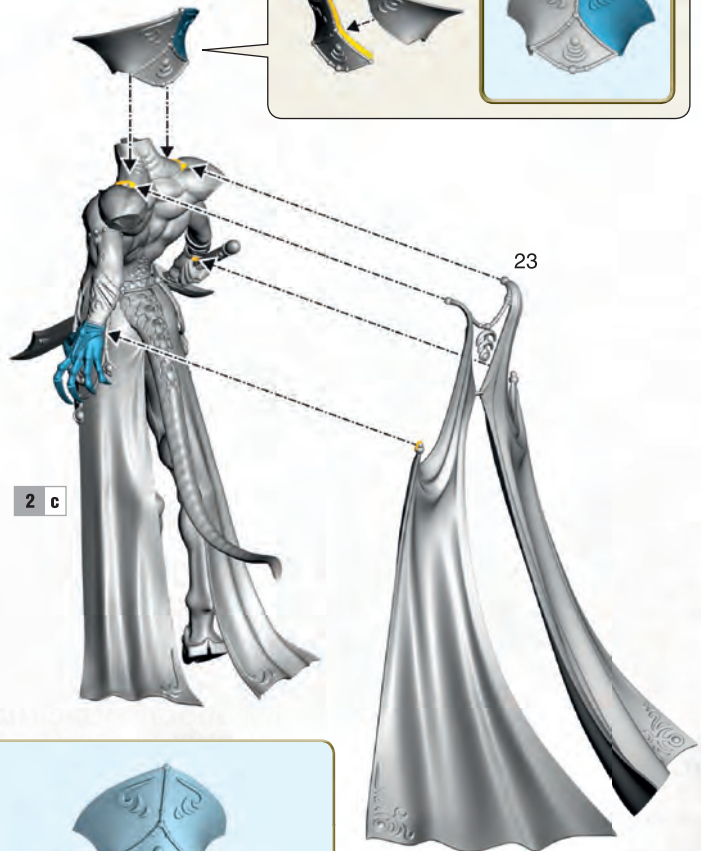
2 b



2 d

21

22

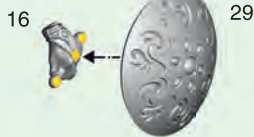


2 c



14

- Sinistrous hand • Main Sinistre
- Mano siniestra • Unheilvolle Hand
- Mano Inquietante



16

29

- Shining aegis • Égide Lustrée
- Égida reluciente • Strahlende Ägis
- Égida fulgente



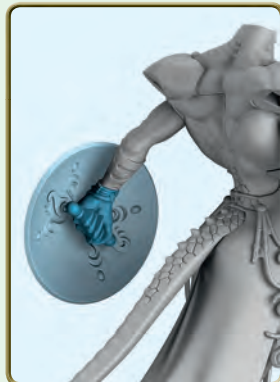
15

- Ritual knife
- Couteau Rituel
- Cuchillo ritual
- Ritualmesser
- Coltello rituale



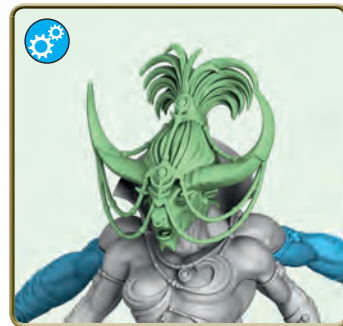
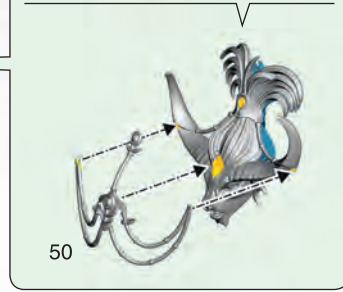
51

- Living whip
- Fouet vivant
- Látigo viviente
- Lebendige Peitsche
- Frusta vivente



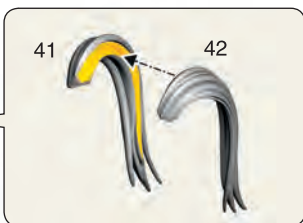


2 e



- Snapping claws
- Griffes sécatrices
- Grandes pinzas
- Zuschnappende Klauen
- Chele scattanti

2 f

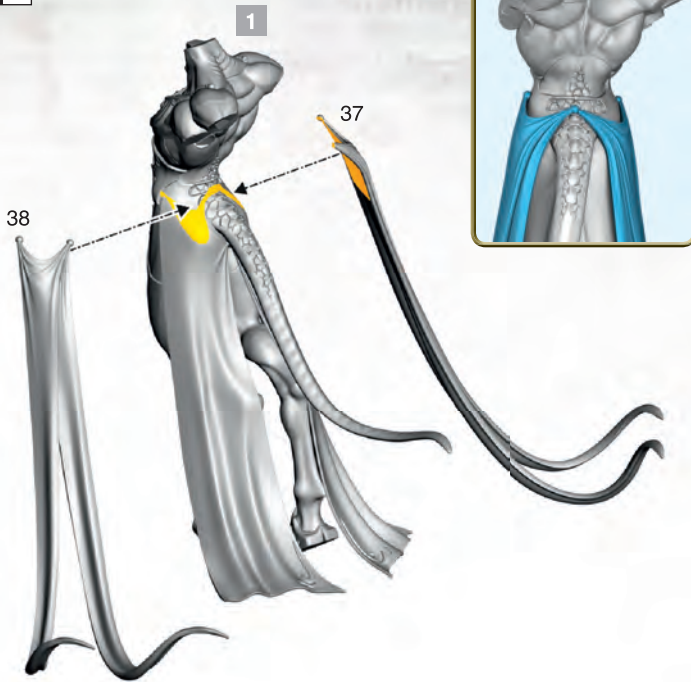


Ø 100mm

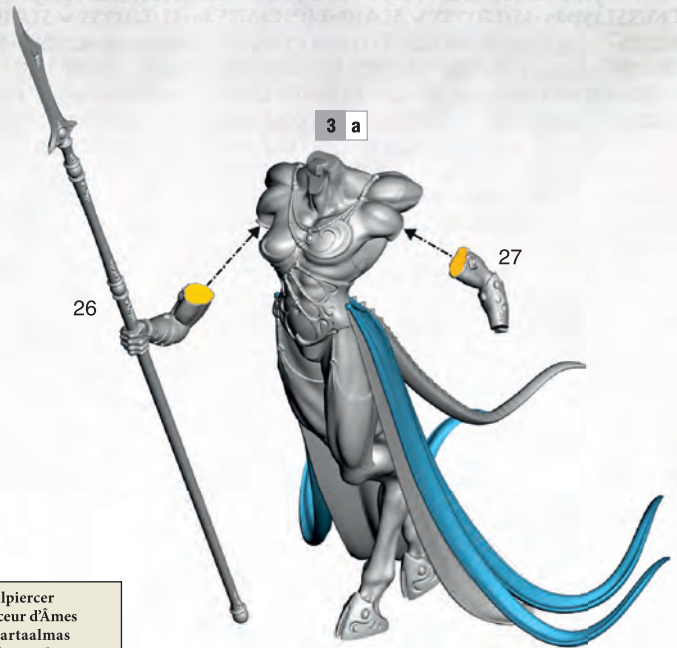


# 3 SHALAXI HELBANE

3 a

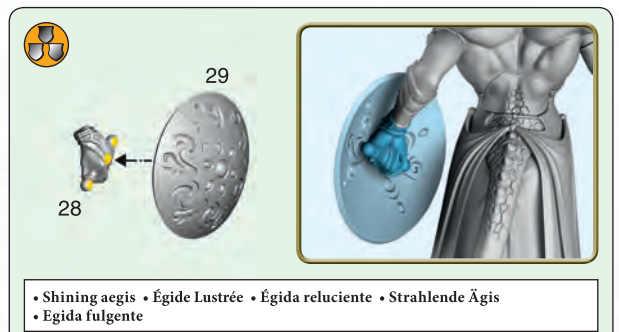
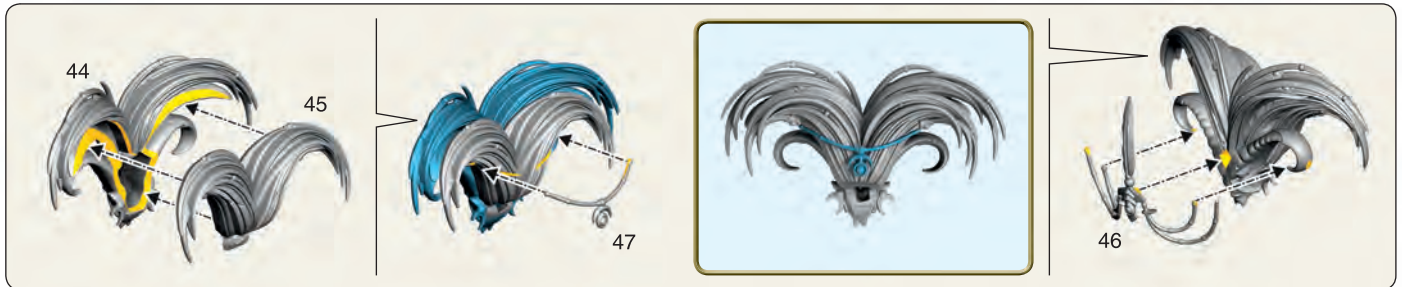


3 b

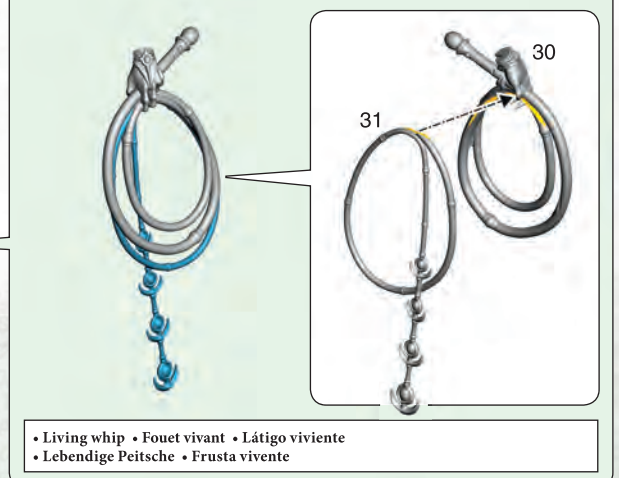


- Soulpiercer
- Perceur d'Âmes
- Ensartaalmas
- Seelenstecher
- Strazia Anime

3 c



- Shining aegis • Égide Lustrée • Égida reluciente • Strahlende Ägis
- Egida fulgente

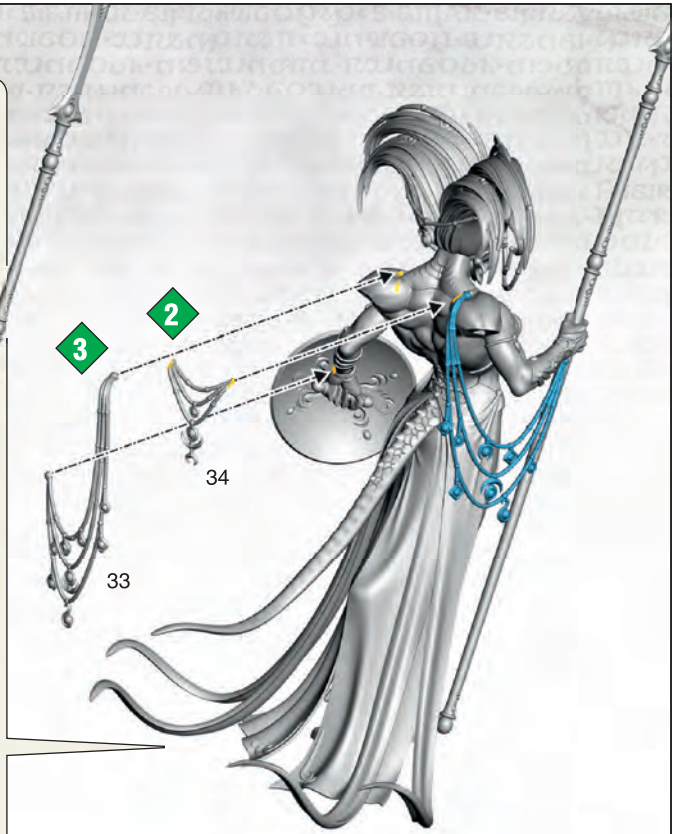


- Living whip • Fouet vivant • Látigo viviente
- Lebendige Peitsche • Frusta vivente



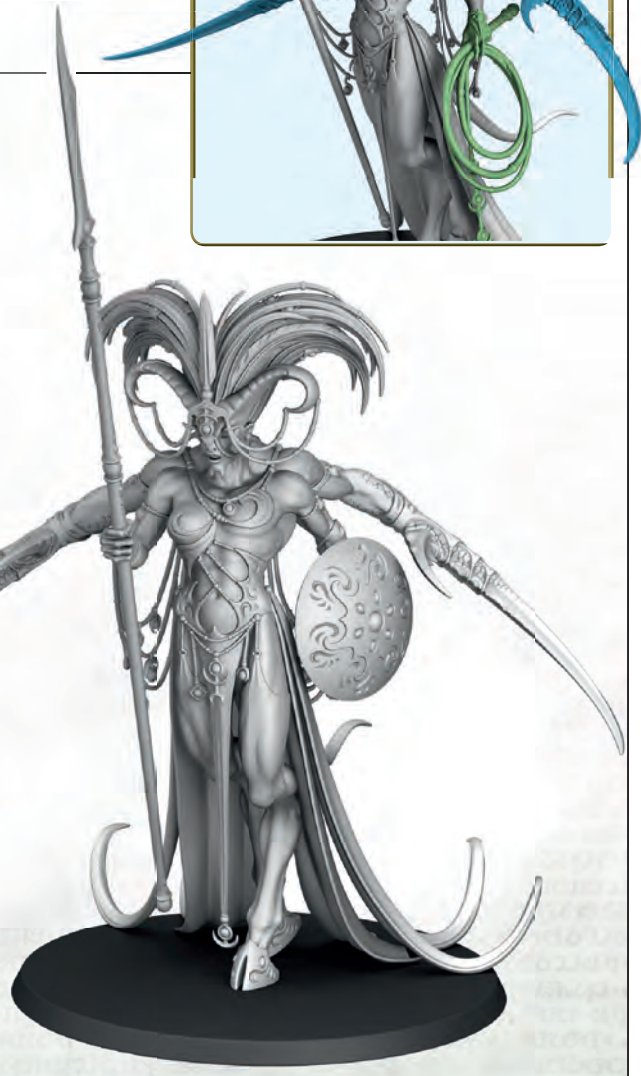
3 d

• STEPS • ÉTAPES • PASOS  
• SCHRITTE • FASI



3 e

- Snapping claws
- Griffes sécatrices
- Grandes pinzas
- Zuschneppende Klauen
- Chele scattanti



Ø 100mm



Below you will find rules for the miniature shown on the front of the box.  
The rules for any variants of this miniature can be found at [games-workshop.com](http://games-workshop.com)



## KEEPER OF SECRETS

A Keeper of Secrets is a greater daemon of Slaanesh, a consummate warrior and spell-master of the Dark Prince's hosts. Their four powerful limbs move languidly as they slink forwards – only to explode into lethal motion when their prey is in reach.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Living Whip	6"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ritual Knife or Sinistrous Hand	1"	1	2+	3+	-1	1
Elegant Greatblade	2"	☼	3+	3+	-1	2
Impaling Claws	3"	2	3+	3+	-2	☼

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Elegant Greatblade	Impaling Claws
0-3	14"	4	5
4-6	12"	3	4
7-9	10"	3	3
10-12	8"	2	3
13+	6"	2	2

### DESCRIPTION

A Keeper of Secrets is a single model armed with an Elegant Greatblade and Impaling Claws. In addition, it is also armed with one of the following: a Ritual Knife, a Sinistrous Hand, a Living Whip, or a Shining Aegis.

### ABILITIES

**Ritual Knife:** *The Keeper of Secrets despatches a badly wounded victim with a final dagger thrust.*

If this model is armed with a Ritual Knife, at the end of the combat phase, you can pick 1 enemy model within 1" of this model and roll a dice. On a 1, nothing happens. On a 2-5, that enemy model suffers 1 mortal wound. On a 6, that enemy model suffers D3 mortal wounds.

**Dark Temptations:** *Few can resist the temptations whispered by a Keeper of Secrets.*

At the start of the combat phase, you can pick 1 enemy **HERO** within 3" of this model and ask your opponent if they wish that **HERO** to accept temptation. If they refuse, that **HERO** suffers D3 mortal wounds. If they accept, add 1 to hit rolls for attacks made by that **HERO**. Then, at the start of the next combat phase, roll a dice. On 1-3, that **HERO** no longer receives this modifier to their hit rolls. On 4-6, that **HERO** is slain.

**Delicate Precision:** *A Keeper of Secrets attacks their foes with a dazzling array of exquisitely measured blows.*

If the unmodified wound roll for an attack made with a melee weapon by this model is 6, that attack inflicts a number of mortal wounds equal to the Damage characteristic of the weapon used for the attack and the attack sequence ends (do not make a save roll).

**Living Whip:** *A living whip can be used to entangle the weapons of a larger opponent.*

If this model is armed with a Living Whip, at the start of the combat phase, you can pick 1 enemy **MONSTER** model within 6" of this model and roll a dice. On a 3+, pick 1 melee weapon that enemy **MONSTER** model is armed with. Subtract 1 from hit rolls for attacks made with that weapon until the end of that combat phase.

**Shining Aegis:** *This masterfully created shield can turn aside blows and magical spells.*

If this model is armed with a Shining Aegis, roll a dice each time you allocate a wound or mortal wound to this model. On a 6+, that wound or mortal wound is negated.

**Sinistrous Hand:** *Reaching out with their long-nailed fingers, the Keeper of Secrets rips the heart from their dying victim's chest and consumes the still beating organ.*

If this model is armed with a Sinistrous Hand, at the end of the combat phase, if any enemy models were slain by wounds inflicted by this model's attacks in that combat phase, you can heal D3 wounds allocated to this model. If any enemy **HEROES** were slain by wounds inflicted by this model's attacks in that combat phase, you can heal D6 wounds allocated to this model instead.

### MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast two spells in your hero phase, and attempt to unbind two spells in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Cacophonic Choir spells.

**Cacophonic Choir:** *The Keeper of Secrets unleashes a sanity-shattering chorus of magical sound.*

Cacophonic Choir has a casting value of 6. If successfully cast, roll 2D6. Each enemy unit within 6" of the caster that has a Bravery characteristic of less than the roll suffers D3 mortal wounds.

### COMMAND ABILITIES

**Excess of Violence:** *With the most subtle of gestures, a Keeper of Secrets can order their followers to attack with redoubled aggression.*

You can use this command ability in the combat phase, when it is your turn to pick a unit to fight with. If you do so, pick 1 friendly **HEDONITE** unit that has already fought once in that combat phase and is wholly within 12" of a model with this command ability. That unit can be selected to fight for a second time if it is within 3" of any enemy units. You cannot pick the same unit to benefit from this command ability more than once in the same combat phase.

### KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, GREATER DAEMON, SLAANESH, HEDONITE, HERO, MONSTER, WIZARD, KEEPER OF SECRETS



# KEEPER OF SECRETS



### DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	SNAPPING CLAWS	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Keeper of Secrets	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

A Keeper of Secrets is a single model that attacks with a witstealer sword, snapping claws and a ritual knife.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Living whip	6"	Assault 6	6	-2	2	The bearer can make attacks with this weapon whilst within 1" of an enemy unit, and attacks with this weapon can target enemy units within 1" of friendly units.
Snapping claws	Melee	Melee	User	-3	3	Each time this model fights, it can make a number of additional attacks with this weapon equal to the number shown in its damage table. Each time a wound roll of 6+ is made for an attack with this weapon, that attack is resolved with an AP of -4 instead of -3.
Witstealer sword	Melee	Melee	+2	-3	3	Subtract 1 from hit rolls for attacks made by a model that has lost any wounds from this weapon.

**WARGEAR OPTIONS** • This model may replace its ritual knife with either a sinisterous hand, a living whip or a shining aegis.

**ABILITIES** **Daemonic, Quicksilver Swiftess, Daemonic Ritual**

**Greater Daemon:** Friendly **SLAANESH DAEMON** units within 6" of this model when they take a Morale test can use this model's Leadership instead of their own.

**Mesmerising Aura:** Subtract 1 from hit rolls for attacks made with melee weapons that target this model.

**Delicate Precision:** Re-roll wound rolls of 1 for attacks made by this model.

**Ritual Knife:** If this model has a ritual knife, then each time it finishes a consolidation move, select one enemy unit within 1" of it and roll one D6: on a 1, nothing happens. On a 2-5, that enemy unit suffers 1 mortal wound. On a 6, that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

**Shining Aegis:** If this model has a shining aegis, roll one D6 each time it loses a wound, adding 1 to the result if the wound was lost as the result of a mortal wound – on a 6+ this model does not lose that wound.

**Sinisterous Hand:** If this model has a sinisterous hand, it regains D3 lost wounds at the end of the Fight phase if any enemy models (other than **VEHICLES**) were slain by wounds inflicted by this model's attacks during that Fight phase.

**PSYKER** This model can attempt to manifest two psychic powers in each friendly Psychic phase, and attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. It knows the *Smite* psychic power and two psychic powers from the Slaanesh discipline.

**FACTION KEYWORDS** **CHAOS, SLAANESH, DAEMON**

**KEYWORDS** **CHARACTER, MONSTER, PSYKER, KEEPER OF SECRETS**

# SHALAXI HELBANE



### DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	SNAPPING CLAWS	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Shalaxi Helbane	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Shalaxi Helbane is a single model that attacks with Soulpiercer, snapping claws and a living whip. Only one of this model can be included in your army.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Living whip	6"	Assault 6	6	-2	2	The bearer can make attacks with this weapon whilst within 1" of an enemy unit, and attacks with this weapon can target enemy units within 1" of friendly units.
Soulpiercer	Melee	Melee	x2	-4	D6	Each time a wound roll of 6+ is made for an attack with this weapon, that attack is resolved with a Damage characteristic of 6 instead of D6 if the target of the attack is a <b>CHARACTER</b> .
Snapping claws	Melee	Melee	User	-3	3	Each time this model fights, it can make a number of additional attacks with this weapon equal to the number shown in its damage table. Each time a wound roll of 6+ is made for an attack with this weapon, that attack is resolved with an AP of -4 instead of -3.

**WARGEAR OPTIONS** • This model may replace its living whip with a shining aegis.

**ABILITIES** **Daemonic, Quicksilver Swiftess, Daemonic Ritual**

**Greater Daemon:** Friendly **SLAANESH DAEMON** units within 6" of this model when they take a Morale test can use this this model's Leadership instead of their own.

**Mesmerising Aura:** Subtract 1 from hit rolls for attacks made with melee weapons that target this model.

**Delicate Precision:** Re-roll wound rolls of 1 for attacks made by this model.

**Cloak of Constriction:** Subtract 1 from wound rolls for attacks made with melee weapons that target this model.

**Shining Aegis:** If this model has a shining aegis, roll one D6 each time it loses a wound, adding 1 to the result if the wound was lost as the result of a mortal wound – on a 6+ this model does not lose that wound.

**Monarch of the Hunt:** Whenever this model piles in or performs a Heroic Intervention, it can move up to 6" towards the nearest enemy **CHARACTER** rather than towards the nearest enemy model.

**PSYKER** This model can attempt to manifest two psychic powers in each friendly Psychic phase, and attempt to deny one psychic power in each enemy Psychic phase. It knows the *Smite* psychic power and two psychic powers from the Slaanesh discipline.

**FACTION KEYWORDS** **CHAOS, SLAANESH, DAEMON**

**KEYWORDS** **CHARACTER, MONSTER, PSYKER, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE**

UNIT	MODELS PER UNIT	POINTS PER MODEL (including wargear)
Keeper of Secrets with living whip	1	240
Keeper of Secrets with ritual knife	1	240
Keeper of Secrets with shining aegis	1	250
Keeper of Secrets with sinisterous hand	1	240
Shalaxi Helbane with living whip	1	260
Shalaxi Helbane with shining aegis	1	270

### NAMED CHARACTERS AND WARLORD TRAITS

If one of the following named characters is your Warlord, they must be given the associated Warlord Trait shown below.

NAMED CHARACTER	WARLORD TRAIT
Shalaxi Helbane	Quicksilver Duellist

Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.  
Les règles pour les variantes de cette figurine sont disponibles sur [games-workshop.com](http://games-workshop.com)



## KEEPER OF SECRETS

Un Keeper of Secrets est un démon majeur de Slaanesh, un guerrier consommé et un maître des sortilèges des osts du Prince Noir. Ses quatre bras puissants se meuvent langouusement, avant de frapper de manière fulgurante quand la proie est à portée.

ARMES À PROJECTILES	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Fouet Vivant	6"	1	3+	3+	-1	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Couteau Rituel ou Main Sinistre	1"	1	2+	3+	-1	1
Longue Lame Élégante	2"	☼	3+	3+	-1	2
Griffes Empaleuses	3"	2	3+	3+	-2	☼

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Mouvement	Longue Lame Élégante	Griffes Empaleuses
0-3	14"	4	5
4-6	12"	3	4
7-9	10"	3	3
10-12	8"	2	3
13+	6"	2	2

### DESCRIPTION

Un Keeper of Secrets est une figurine individuelle armée d'une Longue Lame Élégante et de Griffes Empaleuses. En outre, elle est également équipée d'une des armes suivantes : un Couteau Rituel, une Main Sinistre, un Fouet Vivant, ou une Égide Lustrée.

### APTITUDES

**Sombres Tentations :** *Difficile de résister aux tentations murmurées par ce démon majeur.*

Au début de la phase de combat, vous pouvez choisir 1 HÉROS ennemi à 3" ou moins de cette figurine et demander à votre adversaire s'il veut que son HÉROS cède à la tentation. S'il refuse, le HÉROS subit D3 blessures mortelles. S'il accepte, ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par le HÉROS. Ensuite, au début de la prochaine phase de combat, jetez un dé. Sur 1-3, le HÉROS ne bénéficie plus du modificateur aux jets de touche. Sur 4-6, le HÉROS est tué.

**Précision Délicate :** *Un Keeper of Secrets porte ses attaques avec une adresse exquise.*

Si le jet de blessure non modifié pour une attaque d'arme de mêlée de cette figurine donne 6, l'attaque inflige autant de blessures mortelles que la caractéristique de Dégâts de l'arme utilisée, et la séquence d'attaque s'arrête (ne faites pas de jet de sauvegarde).

**Couteau Rituel :** *Le démon majeur achève une victime blessée d'un dernier coup de dague.*

Si cette figurine est armée d'un Couteau Rituel, à la fin de la phase de combat, vous pouvez choisir

1 figurine ennemie à 1" ou moins de cette figurine et jeter un dé. Sur un jet de 1, il ne se passe rien. Sur 2-5, la figurine ennemie subit 1 blessure mortelle. Sur 6, la figurine ennemie subit D3 blessures mortelles.

**Fouet Vivant :** *Un fouet vivant peut servir à emmêler l'arme d'un adversaire de taille.*

Si cette figurine est armée d'un Fouet Vivant, au début de la phase de combat, vous pouvez choisir 1 figurine de MONSTRE ennemie à 6" ou moins de cette figurine et jeter un dé. Sur 3+, choisissez 1 des armes de mêlée du MONSTRE ennemi. Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec l'arme choisie jusqu'à la fin de cette phase de combat.

**Égide Lustrée :** *Ce bouclier d'une facture de maître dévie les attaques physiques et magiques.*

Si cette figurine est armée d'une Égide Lustrée, jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine. Sur 6+, la blessure ou blessure mortelle est annulée.

**Main Sinistre :** *Le démon majeur plante ses ongles dans la poitrine de sa victime agonisante et dévore son cœur encore battant.*

Si cette figurine est armée d'une Main Sinistre, à la fin de la phase de combat, si une ou plusieurs figurines ennemies ont été tuées par des blessures infligées par des attaques de cette figurine à cette phase de combat, vous pouvez guérir D3 blessures allouées à cette figurine. Si un ou plusieurs HÉROS ennemis ont été tués par des blessures infligées par des attaques de cette figurine à cette phase de combat, vous pouvez guérir D6 blessures allouées à cette figurine à la place.

### MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros, et de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Chœur Cacophonique.

**Chœur Cacophonique :** *Le Keeper of Secrets émet un chœur de sons magiques faisant basculer l'équilibre mental.*

Chœur Cacophonique a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, jetez 2D6. Chaque unité ennemie ayant une caractéristique de Bravoure inférieur au jet à 6" ou moins du lanceur subit D3 blessures mortelles.

### APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Excès de Violence :** *Avec des gestes des plus subtils, un Keeper of Secrets peut ordonner à ses suivants d'attaquer avec une agressivité redoublée.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de combat, quand c'est votre tour de choisir une unité pour la faire combattre. Si vous le faites, choisissez 1 unité **HÉDONITE** amie qui a déjà combattu une fois à cette phase de combat et qui est entièrement à 12" ou moins d'une figurine ayant cette aptitude de commandement. L'unité choisie peut être sélectionnée pour combattre une deuxième fois si elle est à 3" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies. Une même unité ne peut pas bénéficier de cette aptitude plus d'une fois par phase de combat.

### MOTS-CLÉS

CHAOS, DÉMON, DÉMON MAJEUR, SLAANESH, HÉDONITE, HÉROS, MONSTRE, SORCIER, KEEPER OF SECRETS



# KEEPER OF SECRETS


**13**  
 POISSANCE

**DÉGÂTS**

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Keeper of Secrets	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Un Keeper of Secrets est une figurine individuelle qui attaque avec une épée débilante, des griffes sécatrices et un couteau rituel.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fouet vivant	6"	Assaut 6	6	-2	2	Le porteur peut effectuer des attaques avec cette arme alors qu'il est à 1" ou moins d'une unité ennemie, et les attaques de cette arme peuvent cibler des unités ennemies à 1" ou moins d'unités amies.
Griffes sécatrices	Mélée	Mélée	Util.	-3	3	Chaque fois que cette figurine combat, elle peut effectuer autant d'attaques additionnelles avec cette arme que le chiffre indiqué dans son tableau de dégâts. Chaque fois qu'un jet de blessure pour une attaque avec cette arme donne 6+, l'attaque est résolue avec une PA de -4 au lieu de -3.
Épée débilante	Mélée	Mélée	+2	-3	3	Soustrayez 1 aux jets de touche pour une figurine qui a perdu au moins 1 PV à cause de cette arme.

PV RESTANTS	M	GRIFFES SÉCATRICES	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

**OPTIONS D'ÉQUIPEMENT**

• Cette figurine peut remplacer son couteau rituel soit par une main sinistre, un fouet vibrant ou une égide lustrée.

**APTITUDES**
**Démoniaque, Célérité de Vif-argent, Rituel Démoniaque**
**Démon Majeur :** Les unités de DÉMONS de SLAANESH qui sont à 6" ou moins de cette figurine quand elles font un test de Moral peuvent utiliser son Commandement au lieu du leur.

**Aura de Fascination :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée qui ciblent cette figurine.

**Précision Délicate :** Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette figurine.

**Couteau Rituel :** Si cette figurine a un couteau rituel, alors chaque fois qu'elle finit un mouvement de consolidation, sélectionnez 1 unité ennemie à 1" ou moins d'elle et jetez un D6 : sur 1, rien ne se passe ; sur 2-5, l'unité ennemie subit 1 blessure mortelle ; sur 6, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

**Égide Lustrée :** Si cette figurine a une égide lustrée, jetez un D6 chaque fois qu'elle perd un PV, en ajoutant 1 au jet si le PV est perdu en conséquence d'une blessure mortelle – sur 6+, cette figurine ne perd pas le PV.

**Main Sinistre :** Si cette figurine a une main sinistre, elle récupère D3 PV perdus à la fin de la phase de Combat si une ou plusieurs figurines ennemies (autres que des VÉHICULES) ont été tuées par des blessures infligées par les attaques de cette figurine à cette phase de Combat.

**PSYKER**

 Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique amie, et d'abjurer 1 pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline de Slaanesh.

**MOTS-CLÉS DE FACTION**

CHAOS, SLAANESH, DÉMON

**MOTS-CLÉS**

PERSONNAGE, MONSTRE, PSYKER, KEEPER OF SECRETS

# SHALAXI HELBANE


**14**  
 POISSANCE

**DÉGÂTS**

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Shalaxi Helbane	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Shalaxi Helbane est une figurine individuelle qui attaque avec Perceur d'Âmes, des griffes sécatrices et un fouet vivant. Un seul exemplaire de cette figurine peut être inclus dans votre armée.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fouet vivant	6"	Assaut 6	6	-2	2	Le porteur peut effectuer des attaques avec cette arme alors qu'il est à 1" ou moins d'une unité ennemie, et les attaques de cette arme peuvent cibler des unités ennemies à 1" ou moins d'unités amies.
Perceur d'Âmes	Mélée	Mélée	x2	-4	D6	Chaque fois qu'un jet de blessure pour une attaque de cette arme donne 6+, l'attaque est résolue avec une caractéristique de Dégâts de 6 au lieu de D6 si la cible est un <b>PERSONNAGE</b> .
Griffes sécatrices	Mélée	Mélée	Util.	-3	3	Chaque fois que cette figurine combat, elle peut effectuer autant d'attaques additionnelles avec cette arme que le chiffre indiqué dans son tableau de dégâts. Chaque fois qu'un jet de blessure pour une attaque avec cette arme donne 6+, l'attaque est résolue avec une PA de -4 au lieu de -3.

PV RESTANTS	M	GRIFFES SÉCATRICES	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

**OPTIONS D'ÉQUIPEMENT**

• Cette figurine peut remplacer son fouet vivant par une égide lustrée.

**APTITUDES**
**Démoniaque, Célérité de Vif-argent, Rituel Démoniaque**
**Démon Majeur :** Les unités de DÉMONS de SLAANESH qui sont à 6" ou moins de cette figurine quand elles font un test de Moral peuvent utiliser son Commandement au lieu du leur.

**Aura de Fascination :** Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée qui ciblent cette figurine.

**Précision Délicate :** Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques de cette figurine.

**Cape de Constriction :** Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée qui ciblent cette figurine.

**Égide Lustrée :** Si cette figurine a une égide lustrée, jetez un D6 chaque fois qu'elle perd un PV, en ajoutant 1 au jet si le PV est perdu en conséquence d'une blessure mortelle – sur 6+, cette figurine ne perd pas le PV.

**Monarque de la Chasse :** Chaque fois que cette figurine engage ou effectue une Intervention Héroïque, elle peut parcourir jusqu'à 6" vers le **PERSONNAGE** ennemi le plus proche au lieu de la figurine ennemie la plus proche.

**PSYKER**

 Cette figurine peut tenter de manifester 2 pouvoirs psychiques à chaque phase Psychique amie, et d'abjurer 1 pouvoir psychique à chaque phase Psychique ennemie. Elle connaît le pouvoir psychique *Châtiment* et 2 pouvoirs psychiques de la discipline de Slaanesh.

**MOTS-CLÉS DE FACTION**

CHAOS, SLAANESH, DÉMON

**MOTS-CLÉS**

PERSONNAGE, MONSTRE, PSYKER, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

UNITÉ	FIGURINES PAR UNITÉ	POINTS PAR FIGURINE (équipement inclus)
Keeper of Secrets avec fouet vivant	1	240
Keeper of Secrets avec couteau rituel	1	240
Keeper of Secrets avec égide lustrée	1	250
Keeper of Secrets avec main sinistre	1	240
Shalaxi Helbane avec fouet vivant	1	260
Shalaxi Helbane avec égide lustrée	1	270

**PERSONNAGES NOMMÉS ET TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE**

Si un des personnages nommés ci-dessous est votre Seigneur de Guerre, il doit avoir le Trait de Seigneur de Guerre associé ci-dessous.

**PERSONNAGE NOMMÉ**

Shalaxi Helbane

**TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE**

Duelliste de Vif-argent

A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.  
Encontrarás las reglas de las demás versiones en [games-workshop.com](http://games-workshop.com)



# KEEPER OF SECRETS

Un Keeper of Secrets es un gran daemon de Slaanesh, guerrero diestro y hechicero consumado de las huestes del Príncipe Oscuro. Sus cuatro brazos oscilan con languidez al caminar y golpean como látigos cuando hay una víctima a su alcance.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Látigo viviente	6"	1	3+	3+	-1	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Cuchillo ritual o Mano siniestra	1"	1	2+	3+	-1	1
Elegante mandoble	2"	☼	3+	3+	-1	2
Garras empaladoras	3"	2	3+	3+	-2	☼

TABLA DE DAÑO			
Heridas sufridas	Movimiento	Elegante mandoble	Garras empaladoras
0-3	14"	4	5
4-6	12"	3	4
7-9	10"	3	3
10-12	8"	2	3
13+	6"	2	2

## DESCRIPCIÓN

Un Keeper of Secrets es una sola miniatura armada con un elegante mandoble y garras empaladoras. Además, también va armada con una de las siguientes: un cuchillo ritual, una mano siniestra, un látigo viviente, o una égida reluciente.

## HABILIDADES

**Cuchillo ritual.** *El Keeper of Secrets despacha a los enemigos malheridos con una cuchillada.*

Si esta miniatura va armada con un cuchillo ritual, al final de la fase de combate, puedes elegir 1 miniatura enemiga a 1" o menos de esta miniatura y tirar un dado; con 1, no ocurre nada; con 2-5, esa miniatura enemiga sufre 1 herida mortal; con 6, esa miniatura enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

**Égida reluciente.** *Este escudo de fabricación magistral puede detener los golpes y la magia.*

Si esta miniatura va armada con una égida reluciente, tira un dado cada vez que asignes una herida o herida mortal a esta miniatura; con 6+, ignora esa herida o herida mortal.

**Látigo viviente.** *Este látigo puede emplearse para atrapar las armas de enemigos de gran tamaño.*

Si esta miniatura está armada con un látigo viviente, al inicio de la fase de combate, puedes elegir 1 miniatura enemiga **MONSTRUO** a 6" o menos de esta miniatura y tirar un dado; con 3+, elige 1 arma de combate con la que esté armada esa miniatura enemiga **MONSTRUO** y resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques con esa arma hasta el final de esa fase de combate.

**Mano siniestra.** *Las largas uñas de esta mano arrancan el corazón del pecho de la víctima y el Keeper of Secrets devora el órgano palpitante.*

Si esta miniatura va armada con una mano siniestra, al final de una fase de combate durante la que los ataques de esta miniatura hayan infligido heridas que eliminen a alguna miniatura enemiga, puedes curar 1D3 heridas asignadas a esta miniatura. Si los ataques de esta miniatura han infligido heridas que han eliminado a algún **HÉROE** enemigo durante esa fase de combate, puedes curar 1D6 heridas asignadas a esta miniatura en vez de 1D3.

**Precisión minuciosa.** *Los Keepers of Secrets acometen al enemigo con una impresionante lluvia de golpes ejecutados a la perfección.*

Si la tirada para herir sin modificar del ataque de un arma de combate de esta miniatura es 6, ese ataque inflige tantas heridas mortales como el atributo Daño del arma usada con ese ataque y la secuencia de ataque finaliza (no hay tirada para herir ni de salvación).

**Tentaciones oscuras.** *Pocos logran resistirse a las tentaciones que susurra un Keeper of Secrets.*

Al inicio de la fase de combate, puedes elegir 1 **HÉROE** enemigo a 3" o menos de esta miniatura y preguntar a tu oponente si el **HÉROE** cae en la tentación; si rehúsa, el **HÉROE** sufre 1D3 heridas mortales pero si acepta, suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques del **HÉROE**. Si acepta, tira un dado al inicio de la siguiente fase de combate; con 1-3, el **HÉROE** pierde este modificador a las tiradas para impactar, pero con 4-6, el **HÉROE** es eliminado.

## MAGIA

Esta miniatura es **MAGO**. Puede intentar lanzar dos hechizos en tu fase de héroe e intentar disipar dos hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectoil mágico, Escudo místico y Coro cacofónico.

**Coro cacofónico.** *El Keeper of Secrets emite unos sonidos sobrenaturales que destrazan la cordura.*

Coro cacofónico tiene dificultad de lanzamiento 6. Si se lanza con éxito, tira 2D6; cada unidad enemiga a 6" o menos del lanzador con un atributo Coraje menor que la tirada sufre 1D3 heridas mortales.

## HABILIDADES DE MANDO

**Exceso de violencia.** *Con un ademán sumamente sutil el Keeper of Secrets ordena a sus seguidores que ataquen con una agresividad exacerbada.*

Puedes usar esta habilidad de mando durante la fase de combate, cuando te toque elegir una unidad para luchar. Si lo haces, elige 1 unidad **HEDONITE** amiga que ya haya luchado una vez durante esa fase de combate y esté completamente a 12" o menos de una miniatura con esta habilidad de mando. Puedes elegir esa unidad para luchar por segunda vez si está a 3" o menos de alguna unidad enemiga. No puedes elegir que la misma unidad se beneficie de esta habilidad de mando más de una vez por fase de combate.

## CLAVES

CAOS, DAEMON, GREATER DAEMON, SLAANESH, HEDONITE, HÉROE, MONSTRUO, MAGO, KEEPER OF SECRETS



# KEEPER OF SECRETS



### DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	GRANDES PINZAS	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Keeper of Secrets	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Un Keeper of Secrets es una sola miniatura que ataca con una espada robavoluntades, grandes pinzas y un cuchillo ritual.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Látigo viviente	6"	Asalto 6	6	-2	2	El portador puede atacar con esta arma estando a 1" o menos de una unidad enemiga y los ataques de esta arma pueden tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas.
Grandes pinzas	Com.	Combate	Port.	-3	3	Cada vez que el portador lucha, puede hacer tantos ataques adicionales con esta arma como indique la tabla de daño. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese ataque con FP -4 en vez de -3.
Espada robavoluntades	Com.	Combate	+2	-3	3	Resta 1 a las tiradas para impactar de las miniaturas que hayan perdido alguna herida debido a esta arma.

**OPCIONES DE EQUIPO** • Esta miniatura puede cambiar el cuchillo ritual por una mano siniestra, un látigo viviente o una égida reluciente.

**HABILIDADES**

**Daemónico, Rapidez mercurial, Ritual daemónico**

**Aura mesmérica.** Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques con armas de combate que tengan como blanco a esta miniatura.

**Cuchillo ritual.** Si esta miniatura tiene un cuchillo ritual, cada vez que acabe un movimiento de consolidar, elige una unidad enemiga a 1" o menos de ella y tira 1D6; con un 1, no ocurre nada; con 2-5, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal; con un 6, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

**Égida reluciente.** Si esta miniatura tiene una égida reluciente, tira 1D6 cada vez que pierda una herida y suma 1 a la tirada si la ha perdido debido a una herida mortal; con un 6+ no pierde dicha herida.

**Gran daemon.** Las unidades **DAEMON SLAANESH** amigas a 6" o menos de esta miniatura pueden usar el Liderazgo de ésta en lugar del suyo propio al realizar un chequeo de moral.

**Mano siniestra.** Si esta miniatura tiene una mano siniestra, al final de la fase de combate recupera 1D3 heridas perdidas si ha eliminado alguna miniatura enemiga que no sea **VEHÍCULO** durante esa fase de combate.

**Precisión minuciosa.** Repite las tiradas de 1 para herir de los ataques de esta miniatura.

**PSÍQUICO** Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga y puede intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina de Slaanesh.

**CLAVES DE FACCIÓN** CHAOS, SLAANESH, DAEMON

**CLAVES** PERSONAJE, MONSTRUO, PSÍQUICO, KEEPER OF SECRETS

# SHALAXI HELBANE



### DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	GRANDES PINZAS	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Shalaxi Helbane	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Shalaxi Helbane es una sola miniatura que ataca con Ensartaalmas, grandes pinzas y un látigo viviente. Tu ejército sólo puede incluir una miniatura como ésta.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Látigo viviente	6"	Asalto 6	6	-2	2	El portador puede atacar con esta arma estando a 1" o menos de una unidad enemiga y los ataques de esta arma pueden tener como blanco a unidades enemigas a 1" o menos de unidades amigas.
Ensartaalmas	Com.	Combate	x2	-4	1D6	Por cada 6+ para herir con esta arma contra un <b>PERSONAJE</b> , resuelve ese ataque con un atributo de Daño 6 en vez de 1D6.
Grandes pinzas	Com.	Combate	Port.	-3	3	Cada vez que el portador lucha, puede hacer tantos ataques adicionales con esta arma como indique la tabla de daño. Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese ataque con FP -4 en vez de -3.

**OPCIONES DE EQUIPO** • Esta miniatura puede cambiar el látigo viviente por una égida reluciente.

**HABILIDADES**

**Daemónico, Rapidez mercurial, Ritual daemónico**

**Aura mesmérica.** Resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques con armas de combate que tengan como blanco a esta miniatura.

**Capa constrictora.** Resta 1 las tiradas para herir de los ataques con armas de combate que tengan como blanco a esta miniatura.

**Égida reluciente.** Si esta miniatura tiene una égida reluciente, tira 1D6 cada vez que pierda una herida y suma 1 a la tirada si la ha perdido debido a una herida mortal; con un 6+ no pierde dicha herida.

**Gran daemon.** Las unidades **DAEMON SLAANESH** amigas a 6" o menos de esta miniatura pueden usar el Liderazgo de ésta en lugar del suyo propio al realizar un chequeo de moral.

**Monarca de la caza.** Esta miniatura puede moverse hasta 6" hacia el **PERSONAJE** enemigo más cercano, en lugar de hacia la miniatura enemiga más cercana, cuando se agrupa o realiza una Intervención heroica.

**Precisión minuciosa.** Repite las tiradas de 1 para herir de los ataques de esta miniatura.

**PSÍQUICO** Esta miniatura puede intentar manifestar dos poderes psíquicos en cada fase psíquica amiga y puede intentar negar un poder psíquico en cada fase psíquica enemiga. Conoce el poder psíquico *Castigo* y dos poderes psíquicos de la disciplina de Slaanesh.

**CLAVES DE FACCIÓN** CHAOS, SLAANESH, DAEMON

**CLAVES** PERSONAJE, MONSTRUO, PSÍQUICO, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

UNIDAD	MINIS./UNIDAD	PTOS./MINI (incluye equipo)
Keeper of Secrets con látigo viviente	1	240
Keeper of Secrets con cuchillo ritual	1	240
Keeper of Secrets con égida reluciente	1	250
Keeper of Secrets con mano siniestra	1	240
Shalaxi Helbane con látigo viviente	1	260
Shalaxi Helbane con égida reluciente	1	270

### PERSONAJES CON NOMBRE Y RASGOS DE SEÑOR DE LA GUERRA

Si el siguiente personaje con nombre es tu Señor de la guerra, deber tener el rasgo de señor de la guerra que se indica a continuación.

#### PERSONAJE CON NOMBRE

Shalaxi Helbane

#### RASGO DE SEÑOR DE LA GUERRA

Duelista mercurial

Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.  
Die Regeln für andere Varianten dieser Miniatur findest du auf [games-workshop.com](http://games-workshop.com)



## KEEPER OF SECRETS

Ein Keeper of Secrets ist ein Großer Dämon des Slaanesh, ein vollendeter Krieger und Zaubermeister aus den Scharen des Dunklen Prinzen. Seine vier mächtigen Gliedmaßen bewegen sich träge, während er sich voranschleibt – entfallen aber tödliche Schnelligkeit, wenn die Beute in Reichweite ist.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Lebendige Peitsche	6"	1	3+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ritualmesser oder Unheilvolle Hand	1"	1	2+	3+	-1	1
Elegante Großklinge	2"	☀	3+	3+	-1	2
Aufspießende Klauen	3"	2	3+	3+	-2	☀

SCHADENSTABELLE				
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Elegante Großklinge	Aufspießende Klauen	
0-3	14"	4	5	
4-6	12"	3	4	
7-9	10"	3	3	
10-12	8"	2	3	
13+	6"	2	2	

### BESCHREIBUNG

Ein Keeper of Secrets ist ein einzelnes Modell, das mit einer Eleganten Großklinge und Aufspießenden Klauen bewaffnet ist. Zusätzlich ist es außerdem mit einer der folgenden Waffen bewaffnet: Ritualmesser, Unheilvolle Hand, Lebendige Peitsche oder Strahlende Ägis.

### FÄHIGKEITEN

**Ritualmesser:** Der Keeper of Secrets tötet ein verwundetes Opfer mit einem letzten Dolchstoß.

Wenn dieses Modell mit einem Ritualmesser bewaffnet ist, darfst du am Ende der Nahkampfphase 1 feindliches Modell innerhalb von 1" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Bei einer 1 passiert nichts. Bei 2-5 erleidet das feindliche Modell 1 tödliche Verwundung. Bei einer 6 erleidet das feindliche Modell W3 tödliche Verwundungen.

**Dunkle Versuchung:** Nur wenige können den geflüsterten Verlockungen eines Keepers of Secrets widerstehen.

Du darfst zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindlichen HELDEN innerhalb von 3" um dieses Modell wählen und deinen Gegner fragen, ob er möchte, dass der gewählte HELD der Versuchung nachgibt. Wenn er sich weigert, erleidet der gewählte HELD W3 tödliche Verwundungen. Wenn er annimmt, addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacks des gewählten HELDEN. Wirf zu Beginn der nächsten Nahkampfphase einen Würfel. Bei 1-3 erhält der gewählte HELD nicht länger diesen Modifikator auf seine Trefferwürfe. Bei 4-6 wird der gewählte HELD getötet.

**Grazile Präzision:** Ein Keeper of Secrets attackiert seine Feinde mit einem verwirrenden Hagel exquisit bemessener Schläge.

Bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 6 für eine Attacke dieses Modells mit einer Nahkampfwaffe verursacht die Attacke eine

Anzahl von tödlichen Verwundungen, die dem Schadenswert der für die Attacke eingesetzten Waffe entspricht, und die Attackensequenz endet (führe keine Schutzwürfe durch).

**Lebendige Peitsche:** Die Lebendige Peitsche kann die Waffen eines größeren Gegners einfangen.

Wenn dieses Modell mit einer Lebendigen Peitsche bewaffnet ist, darfst du zu Beginn der Nahkampfphase 1 feindliches MONSTER-Modell innerhalb von 6" um dieses Modell wählen und einen Würfel werfen. Wähle bei 3+ 1 Nahkampfwaffe, mit der das feindliche MONSTER-Modell bewaffnet ist. Ziehe bis zum Ende der Nahkampfphase 1 von Trefferwürfen für Attacks mit der gewählten Waffe ab.

**Strahlende Ägis:** Dieser meisterhaft geschmiedete Schild kann Hiebe und Zauber abwehren.

Wenn dieses Modell mit einer Strahlenden Ägis bewaffnet ist, wirf jedes Mal, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, einen Würfel. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

**Unheilvolle Hand:** Der Keeper of Secrets packt mit seiner mit langen Fingernägeln besetzten Hand zu, reißt das Herz aus der Brust seines sterbenden Opfers und verschlingt das noch schlagende Organ.

Wenn dieses Modell mit einer Unheilvollen Hand bewaffnet ist, kannst du am Ende der Nahkampfphase W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen, sofern in dieser Nahkampfphase feindliche Modelle durch Verwundungen getötet wurden, die von Attacks dieses Modells verursacht wurden. Wurden in dieser Nahkampfphase aufgrund von Verwundungen, die von Attacks dieses Modells verursacht wurden, feindliche HELDEN getötet, kannst du stattdessen W6 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

### MAGIE

Dieses Modell ist ein ZAUBERER. Es kann in jeder deiner Heldenphasen zwei Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Kakofonischer Chor*.

**Kakofonischer Chor:** Der Keeper of Secrets entfesselt einen den Verstand brechenden Chor aus magischem Lärm.

*Kakofonischer Chor* hat einen Zauberwert von 6. Wenn er erfolgreich gewirkt wird, wirf 2W6. Jede Einheit innerhalb von 6" um den Zauberer, deren Mutwert niedriger als das Wurfresultat ist, erleidet W3 tödliche Verwundungen.

### BEFEHLSFÄHIGKEITEN

**Gewaltexzess:** Mit den subtilsten Gesten kann ein Keeper of Secrets seinen Anhängern befehlen, mit verdoppelter Aggression zu attackieren.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit zum Kämpfen auszuwählen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete HEDONITE-Einheit, die bereits einmal in dieser Nahkampfphase gekämpft hat und sich vollständig innerhalb von 12" um ein Modell mit dieser Befehlsfähigkeit befindet. Die gewählte Einheit darf ein zweites Mal gewählt werden, um zu kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet. Eine Einheit darf nicht mehr als einmal pro Nahkampfphase gewählt werden, um von dieser Befehlsfähigkeit zu profitieren.

### SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, DÄMON, GROSSER DÄMON, SLAANESH, HEDONITE, HELD, MONSTER, ZAUBERER, KEEPER OF SECRETS



## KEEPER OF SECRETS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Keeper of Secrets	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Ein Keeper of Secrets ist ein einzelnes Modell, das mit einem Geisträuber-Schwert, Zuschnappenden Klauen und einem Ritualmesser attackiert.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
-------	---------	-----	---	----	----	-------------

Lebendige Peitsche 6" Sturm 6 6 -2 2 Der Träger kann mit dieser Waffe auch attackieren, wenn er sich innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit befindet, und Attacken mit dieser Waffe können eine feindliche Einheit zum Ziel haben, die sich innerhalb von 1 Zoll um befreundete Einheiten befindet.

Zuschnappende Klauen Nahkampf Nahkampf Träger -3 3 Jedes Mal, wenn dieses Modell kämpft, kann es eine Anzahl zusätzlicher Attacken mit dieser Waffe ausführen, die der entsprechenden Zahl in der Schadenstabelle entspricht. Bei jedem Verwundungswurf von 6+ für eine Attacke mit dieser Waffe wird diese Attacke mit DS -4 anstatt -3 abgehandelt.

Geisträuber-Schwert Nahkampf Nahkampf +2 -3 3 Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von Modellen ab, die durch diese Waffe Lebenspunkte verloren haben.

**AUSRÜSTUNGSOPTIONEN** • Dieses Modell darf sein Ritualmesser durch eine Unheilvolle Hand, eine Lebendige Peitsche oder eine Strahlende Ägis ersetzen.

### FÄHIGKEITEN

**Dämonisch, Blitzschnell, Dämonisches Ritual**

**Großer Dämon:** Befreundete Einheiten aus **SLAANESH-DAEMONS** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell können den Moralwert dieses Modells anstelle ihres eigenen verwenden, wenn sie einen Moraltest ablegen.

**Hypnotische Aura:** Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen gegen dieses Modell ab.

**Höchste Präzision:** Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken mit diesem Modell.

**Ritualmesser:** Wenn dieses Modell ein Ritualmesser hat, wählst du jedes Mal, wenn es eine Neuordnen-Bewegung beendet, eine feindliche Einheit innerhalb von 1 Zoll und wirfst einen W6: bei einer 1 passiert nichts. Bei 2-5 erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung. Bei einer 6 erleidet die feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

**Strahlende Ägis:** Wenn dieses Modell eine Strahlende Ägis hat, wirfst du jedes Mal einen W6, wenn es einen Lebenspunkt verliert und addierst 1 zum Ergebnis, wenn es den Lebenspunkt infolge einer tödlichen Verwundung verliert – bei 6+ verliert das Modell den Lebenspunkt nicht.

**Unheilvolle Hand:** Wenn dieses Modell eine Unheilvolle Hand hat, erhält es am Ende der Nahkampfphase W3 verlorene Lebenspunkte zurück, wenn in dieser Nahkampfphase beliebige feindliche Modelle (außer **FAHRZEUGE**) durch Verwundungen durch die Attacken dieses Modells getötet wurden.

### PSIONIKER

Dieses Modell darf in jeder befreundeten Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren versuchen und in jeder gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte aus der Disziplin des Slaanesh.

### FRAKTION

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

### SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, MONSTER, PSIONIKER, KEEPER OF SECRETS

### SCHADEN

Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	ZUSCHNAPPENDE KLAUEN	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

## SHALAXI HELBANE



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Shalaxi Helbane	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Shalaxi Helbane ist ein einzelnes Modell, das mit einem Seelenstecher, Zuschnappenden Klauen und einer Lebendigen Peitsche attackiert. Dieses Modell kann nur einmal in deiner Armee enthalten sein.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
-------	---------	-----	---	----	----	-------------

Lebendige Peitsche 6" Sturm 6 6 -2 2 Der Träger kann mit dieser Waffe auch attackieren, wenn er sich innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit befindet, und Attacken mit dieser Waffe können eine feindliche Einheit zum Ziel haben, die sich innerhalb von 1 Zoll um befreundete Einheiten befindet.

Seelenstecher Nahkampf Nahkampf x2 -4 W6 Bei jedem Verwundungswurf von 6+ für eine Attacke mit dieser Waffe handelst du die Attacke mit einem Schadenswert von 6 anstatt W6 ab, wenn das Ziel der Attacke ein **CHARAKTERMODELL** ist.

Zuschnappende Klauen Nahkampf Nahkampf Träger -3 3 Jedes Mal, wenn dieses Modell kämpft, kann es eine Anzahl zusätzlicher Attacken mit dieser Waffe ausführen, die der entsprechenden Zahl in der Schadenstabelle entspricht. Bei jedem Verwundungswurf von 6+ für eine Attacke mit dieser Waffe wird diese Attacke mit DS -4 anstatt -3 abgehandelt.

**AUSRÜSTUNGSOPTIONEN** • Dieses Modell darf seine Lebendige Peitsche durch eine Strahlende Ägis ersetzen.

### FÄHIGKEITEN

**Dämonisch, Blitzschnell, Dämonisches Ritual**

**Großer Dämon:** Befreundete Einheiten aus **SLAANESH-DAEMONS** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell können den Moralwert dieses Modells anstelle ihres eigenen verwenden, wenn sie einen Moraltest ablegen.

**Hypnotische Aura:** Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen gegen dieses Modell ab.

**Höchste Präzision:** Wiederhole Verwundungswürfe von 1 für Attacken mit diesem Modell.

**Mantel der Verstrickung:** Ziehe 1 von Verwundungswürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen gegen dieses Modell ab.

**Strahlende Ägis:** Wenn dieses Modell eine Strahlende Ägis hat, wirfst du jedes Mal einen W6, wenn es einen Lebenspunkt verliert und addierst 1 zum Ergebnis, wenn es den Lebenspunkt infolge einer tödlichen Verwundung verliert – bei 6+ verliert das Modell den Lebenspunkt nicht.

**Monarch der Jagd:** Immer, wenn dieses Modell nachrückt oder eine Heroische Intervention ausführt, kann es sich bis zu 6 Zoll auf das nächste feindliche **CHARAKTERMODELL** anstatt auf das nächste feindliche Modell zubewegen.

### PSIONIKER

Dieses Modell darf in jeder befreundeten Psiphase zwei Psikräfte zu manifestieren versuchen und in jeder gegnerischen Psiphase eine Psikraft zu bannen versuchen. Es kennt die Psikraft *Schmetterschlag* und zwei Psikräfte aus der Disziplin des Slaanesh.

### FRAKTION

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

### SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, MONSTER, PSIONIKER, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

### SCHADEN

Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	ZUSCHNAPPENDE KLAUEN	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

EINHEIT	MODELLE PRO EINHEIT	PUNKTE PRO MODELL (mit Ausrüstung)
Keeper of Secrets mit Lebendiger Peitsche	1	240
Keeper of Secrets mit Ritualmesser	1	240
Keeper of Secrets mit Strahlender Ägis	1	250
Keeper of Secrets mit Unheilvoller Hand	1	240
Shalaxi Helbane mit Lebendiger Peitsche	1	260
Shalaxi Helbane mit Strahlender Ägis	1	270

### CHARAKTERMODELLE MIT EIGENNAMEN UND BEGABUNGEN DES KRIEGSHERRN

Wenn eines der folgenden Charaktermodelle mit Eigennamen dein Kriegsherr ist, muss es die unten aufgeführte Begabung des Kriegsherrn erhalten.

#### CHARAKTERMODELL MIT EIGENNAMEN

Shalaxi Helbane

#### BEGABUNG DES KRIEGSHERRN

Blitzschneller Zweikämpfer

In basso troverai le regole per la miniatura mostrata sulla scatola.  
Puoi trovare le regole per qualsiasi variante di questa miniatura su [games-workshop.com](http://games-workshop.com)



## KEEPER OF SECRETS

Una Keeper of Secrets è un daemon maggiore di Slaanesh, una guerriera veterana e una maestra incantatrice delle schiere del Principe Oscuro. I suoi arti potenti si muovono languidamente per poi esplodere scattanti quando la preda è vicina.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Frusta vivente	6"	1	3+	3+	-1	1
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Coltello rituale o Mano Inquietante	1"	1	2+	3+	-1	1
Grandelama elegante	2"	☼	3+	3+	-1	2
Chele impalatrici	3"	2	3+	3+	-2	☼

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Movimento	Grandelama elegante	Chele impalatrici
0-3	14"	4	5
4-6	12"	3	4
7-9	10"	3	3
10-12	8"	2	3
13+	6"	2	2

### DESCRIZIONE

Una Keeper of Secrets è un singolo modello armato con grandelama elegante e chele impalatrici. Inoltre, è dotato anche di una delle seguenti armi: un coltello rituale, una Mano Inquietante, una frusta vivente o un'egida fulgente.

### ABILITÀ

**Coltello Rituale:** la Keeper of Secrets elimina una vittima ferita gravemente con un ultimo affondo di pugnale.

Se questo modello è armato con un coltello rituale, alla fine della fase di combattimento puoi scegliere 1 modello nemico entro 1" da questo modello e tirare un dado. Con 1 non succede nulla. Con 2-5 quel modello nemico subisce 1 ferita mortale. Con 6 quel modello nemico subisce D3 ferite mortali.

**Tentazioni Oscure:** pochi possono resistere alle tentazioni sussurrate da una Keeper of Secrets.

All'inizio della fase di combattimento puoi scegliere 1 **EROE** nemico entro 3" da questo modello e chiedere all'avversario se desidera che quell'**EROE** accetti la tentazione. Se rifiuta, quell'**EROE** subisce D3 ferite mortali. Se accetta, aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da quell'**EROE**. Poi, all'inizio della prossima fase di combattimento, tira un dado. Con 1-3 quell'**EROE** non riceve più questo modificatore ai suoi tiri per colpire. Con 4-6 quell'**EROE** viene ucciso.

**Precisione Delicata:** una Keeper of Secrets attacca i nemici con una lunga serie di colpi squisitamente misurati.

Se il tiro per ferire non modificato di un attacco sferrato con un'arma da mischia da questo modello è 6, quell'attacco infligge un numero di ferite mortali pari alla caratteristica Danni dell'arma usata per l'attacco e la sequenza d'attacco termina (non effettuare un tiro salvezza).

**Frusta Vivente:** la frusta vivente può essere usata per avvinghiare le armi di un avversario più imponente.

Se questo modello è armato con una frusta vivente, all'inizio della fase di combattimento puoi scegliere 1 modello di **MOSTRO** nemico entro 6" da questo modello e tirare un dado. Con 3+ scegli 1 arma da mischia con cui è armato quel **MOSTRO** nemico. Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quell'arma fino alla fine di quella fase di combattimento.

**Egida Fulgente:** questo scudo sapientemente creato può respingere colpi e incantesimi.

Se questo modello è armato con un'egida fulgente, tira un dado ogni volta che assegni una ferita o una ferita mortale a questo modello. Con 6+ quella ferita o ferita mortale viene negata.

**Mano Inquietante:** stendendo le dita artigliate, la Keeper of Secrets strappa il cuore della vittima morente e lo divora ancora pulsante.

Se questo modello è armato con una Mano Inquietante, alla fine della fase di combattimento, se qualsiasi modello nemico è stato ucciso dalle ferite inflitte dagli attacchi di questo modello in quella fase di combattimento, puoi sanare D3 ferite assegnate a questo modello. Se qualsiasi **EROE** nemico è stato ucciso dalle ferite inflitte dagli attacchi di questo modello in quella fase di combattimento, puoi invece sanare D6 ferite assegnate a questo modello.

### MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 2 incantesimi nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 2 incantesimi nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Coro Cacofonico.

**Coro Cacofonico:** la Keeper of Secrets scatena un folle coro di suono magico.

Coro Cacofonico ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, tira 2D6. Ogni unità nemica entro 6" dal lanciatore con una caratteristica Coraggio inferiore al risultato subisce D3 ferite mortali.

### ABILITÀ DI COMANDO

**Eccesso di Violenza:** con un piccolo gesto una Keeper of Secrets può ordinare ai seguaci di attaccare con violenza raddoppiata.

Puoi usare questa abilità di comando nella fase di combattimento, quando è il tuo turno di scegliere un'unità da far combattere. Se lo fai, scegli 1 unità di **HEDONITES** amica che ha già combattuto una volta in quella fase di combattimento e che si trova interamente entro 12" da un modello con questa abilità di comando. Quell'unità può essere scelta per combattere una seconda volta se si trova entro 3" da qualsiasi unità nemica. Non puoi scegliere la stessa unità per beneficiare di questa abilità di comando più di una volta nella stessa fase di combattimento.

### KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMON MAGGIORE, SLAANESH, HEDONITE, EROE, MOSTRO, MAGO, KEEPER OF SECRETS



## KEEPER OF SECRETS



### DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

FE RIMANENTI	M	CHELE SCATTANTI	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Keeper of Secrets	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Una Keeper of Secrets è un singolo modello che attacca con lama strappaseno, chele scattanti e coltello rituale.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Frustra vivente	6"	Assalto 6	6	-2	2	Il portatore può effettuare attacchi con quest'arma anche se si trova entro 1" da un'unità nemica, e gli attacchi di quest'arma possono avere come bersaglio unità nemiche entro 1" da unità amiche.
Chele scattanti	Mischia	Mischia	Mod.	-3	3	Ogni volta che questo modello combatte può effettuare un numero di attacchi aggiuntivi con quest'arma pari al numero indicato nella sua tabella dei danni. Ogni volta che il tiro per ferire di un attacco di quest'arma ha come risultato 6+, quell'attacco viene risolto a VP-4 invece che -3.
Lama strappaseno	Mischia	Mischia	+2	-3	3	Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati da un modello che ha subito qualsiasi ferita da quest'arma.

**OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO** • Sostituire il coltello rituale con una mano inquietante, una frusta vivente o una egida fulgente.

### ABILITÀ

**Demonico, Rapidità Fulminea, Rituale Demonico**

**Daemon Maggiore:** le unità di **DAEMONS** di **SLAANESH** amiche entro 6" da questo modello quando effettuano i test di Morale possono usare la sua Disciplina anziché la propria.

**Aura Ipnotica:** sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia che hanno come bersaglio questo modello.

**Precisione Delicata:** ripeti i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati da questo modello.

**Coltello Rituale:** se questo modello ha un coltello rituale, ogni volta che finisce un movimento di consolidamento scegli un'unità nemica entro 1" da esso e tira un D6: con 1 non succede nulla. Con 2-5 quell'unità nemica subisce 1 ferita mortale. Con 6 quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

**Egida Fulgente:** se questo modello ha un'egida fulgente, tira un D6 ogni volta che perde una ferita, aggiungendo 1 al risultato se la ferita è stata persa a causa di una ferita mortale. Con 6+ questo modello non perde quella ferita.

**Mano Inquietante:** se questo modello ha una mano inquietante, recupera D3 ferite perse alla fine della fase di Combattimento se qualsiasi modello nemico (tranne i **VEICOLI**) è stato ucciso da ferite inflitte dagli attacchi di questo modello durante quella fase di Combattimento.

### PSIONICO

Questo modello può provare a manifestare due poteri psionici in ogni fase Psionica amica e tentare di bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina di Slaanesh.

### KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

### KEYWORDS

PERSONAGGIO, MOSTRO, PSIONICO, KEEPER OF SECRETS

## SHALAXI HELBANE



### DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

FE RIMANENTI	M	CHELE SCATTANTI	A
9-16+	14"	4	6
5-8	11"	3	5
1-4	7"	2	4

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Shalaxi Helbane	*	2+	2+	6	7	16	*	10	6+

Shalaxi Helbane è un singolo modello che attacca con Strazia Anime, chele scattanti e frusta vivente. Puoi includere nella tua armata solo un esemplare di questo modello.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Frustra vivente	6"	Assalto 6	6	-2	2	Il portatore può effettuare attacchi con quest'arma anche se si trova entro 1" da un'unità nemica, e gli attacchi di quest'arma possono avere come bersaglio unità nemiche entro 1" da unità amiche.
Strazia Anime	Mischia	Mischia	x2	-4	D6	Ogni volta che il tiro per ferire di un attacco di quest'arma ha come risultato 6+, se il bersaglio di quell'attacco è un <b>PERSONAGGIO</b> l'attacco viene risolto con una caratteristica danni di 6 invece che di D6.
Chele scattanti	Mischia	Mischia	Mod.	-3	3	Ogni volta che questo modello combatte può effettuare un numero di attacchi aggiuntivi con quest'arma pari al numero indicato nella sua tabella dei danni. Ogni volta che il tiro per ferire di un attacco di quest'arma ha come risultato 6+, quell'attacco viene risolto a VP-4 invece che -3.

**OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO** • Sostituire la frusta vivente con una egida fulgente.

### ABILITÀ

**Demonico, Rapidità Fulminea, Rituale Demonico**

**Daemon Maggiore:** le unità di **DAEMONS** di **SLAANESH** amiche entro 6" da questo modello quando effettuano i test di Morale possono usare la sua Disciplina anziché la propria.

**Aura Ipnotica:** sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con armi da mischia che hanno come bersaglio questo modello.

**Precisione Delicata:** ripeti i tiri per ferire pari a 1 per gli attacchi effettuati da questo modello.

**Mantello della Costrizione:** sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi sferrati con armi da mischia che hanno come bersaglio questo modello.

**Egida Fulgente:** se questo modello ha un'egida fulgente, tira un dado ogni volta che perde una ferita, aggiungendo 1 al risultato se la ferita è stata persa a causa di una ferita mortale. Con 6+ questo modello non perde quella ferita.

**Monarca della Caccia:** ogni volta che questo modello si ammassa o effettua un Intervento Eroico, può muoversi di un massimo di 6" verso il **PERSONAGGIO** nemico più vicino invece che verso il modello nemico più vicino.

### PSIONICO

Questo modello può provare a manifestare due poteri psionici in ogni fase Psionica amica e tentare di bloccare un potere psionico in ogni fase Psionica nemica. Conosce il potere psionico *Castigo* e due poteri psionici della Disciplina di Slaanesh.

### KEYWORDS DI FAZIONE

CHAOS, SLAANESH, DAEMON

### KEYWORDS

PERSONAGGIO, MOSTRO, PSIONICO, KEEPER OF SECRETS, SHALAXI HELBANE

UNITÀ	MODELLI PER UNITÀ	PUNTI PER MODELLO (equipaggiamenti inclusi)
Keeper of Secrets con frusta vivente	1	240
Keeper of Secrets con coltello rituale	1	240
Keeper of Secrets con egida fulgente	1	250
Keeper of Secrets con mano inquietante	1	240
Shalaxi Helbane con frusta vivente	1	260
Shalaxi Helbane con egida fulgente	1	270

### PERSONAGGI CON NOME E TRATTI DEL GENERALE

Se uno dei seguenti personaggi con nome è il tuo Generale, devi assegnargli il tratto del Generale corrispondente indicato in basso.

#### PERSONAGGIO CON NOME

Shalaxi Helbane

#### TRATTO DEL GENERALE

Duellista guizzante