

MUTALITH VORTEX BEAST OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

DESCRIPTION

A Mutalith Vortex Beast of Tzeentch is a single model. It attacks its prey with its massive Crushing Claws and its writhing Betentacled Maw. A roiling orb of Chaos magic rages above the Mutalith's back, warping and twisting everything nearby.

ABILITIES

Aura of Mutation: Merely standing in the presence of a Mutalith can have horrific consequences. In your hero phase, you can pick a unit within 15". Roll a dice and consult the chart below to see what effects befall the hapless unit:

- Hideous Disfigurements:** Reduce the Bravery of each model in the target unit by 1 for the rest of the battle, as their faces are disfigured by the mutating touch of Chaos.
- Trollbrains:** For the rest of the battle, the controlling player must roll a dice at the start of each of their hero phases. On the roll of a 1, the target unit has completely forgotten what they are supposed to do and can't be selected to cast spells, move or attack until their next hero phase.
- Gift of Mutations:** Reduce the Move of each model in the target unit by 1 for the rest of the battle, as their legs mutate into twisted parodies of animals' limbs.
- Tide of Transmogrification:** The target unit suffers D3 mortal wounds as their own spines suddenly grow and burst from their backs, or their flesh melts and falls off their bones.
- Maelstrom of Change:** The target unit suffers D6 mortal wounds as its warriors are instantly changed into gleaming crystal statues or piles of squirming three-eyed fish.
- Spawnchange:** The target unit suffers D6 mortal wounds. For each model that is slain as a result, set up a Chaos Spawn within 3" of the target unit. All Chaos Spawn created as a result of Spawnchange are added to your army.

Mutant Regeneration: A Mutalith Vortex Beast of Tzeentch heals D3 wounds in each of your hero phases.

KEYWORDS

CHAOS, TZEENTCH, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST



SLAUGHTERBRUTE OF KHORNE



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

DESCRIPTION

A Slaughterbrute of Khorne is a single model. It tears its way through the enemy with a pair of Razor-tipped Claws and its Mighty Jaws. Some Slaughterbrutes also sport a set of Lesser Claws, rendering them even deadlier. Slaughterbrutes are typically bound by means of a lengthy ritual to the will of a mighty Chaos Champion, their minds and actions under the control of a warrior born.

ABILITIES

Runes of Binding: By carving runes of domination into a Slaughterbrute's back and driving daggers of binding into its flesh, the monster's will can be bound to a Champion of Chaos. When you set up a Slaughterbrute of Khorne, you can pick a **KHORNE MORTAL HERO** in your army to be its master (a model cannot be the master of more than one Slaughterbrute – the effort required would be fatal). As long as the Slaughterbrute's master is on the battlefield, the Slaughterbrute's melee weapons hit on rolls of 3+ rather than 4+.

Beast Unbound: A Slaughterbrute without a master is a terrifying force of destruction, running rampant and attacking anything that comes near. If a Slaughterbrute does not have a master on the battlefield in the charge phase, roll a dice. If the result is 3 or less it lashes out in a wild berserk fury at the nearest model, friend or foe, within 3". That model's unit immediately suffers D3 mortal wounds.

KEYWORDS

CHAOS, KHORNE, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

MUTALITH VORTEX BEAST OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

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

TABLEAU DE DÉGÂTS

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

DESCRIPTION

Une Mutalith Vortex Beast of Tzeentch est une figurine individuelle. Elle attaque ses proies avec ses énormes Griffes Broyeuses (Crushing Claws) et sa Gueule à Tentacules (Betentacled Maw). Un orbe tourbillonnant de magie du Chaos fait rage sur son dos, altérant et déformant tout ce qui passe à portée.

APTITUDES

Régénération Mutatrice: D3 blessures subies par la Mutalith Vortex Beast of Tzeentch sont soignées à chacune de vos phases des héros.

Aura de Mutation: Le simple fait de se tenir en présence d'une Mutalith peut avoir d'horribles conséquences. À votre phase des héros, vous pouvez choisir une unité à 15" ou moins. Jetez un dé et consultez le tableau ci-contre pour connaître les effets qui frappent la malheureuse unité:

- Défigurations Effroyables:** Soustrayez 1 à la Bravery des figurines de l'unité jusqu'à la fin de la bataille, leurs visages étant défigurés par la caresse déformante du Chaos.
- Cervelles de Trolls:** Jusqu'à la fin de la bataille, le joueur qui contrôle l'unité cible doit jeter un dé au début de chacune de ses phases des héros. Sur 1, elle a complètement oublié ce qu'elle est censée faire et ne peut pas être choisie pour lancer des sorts, se déplacer ou attaquer jusqu'à sa prochaine phase des héros.
- Offrande de Mutations:** Soustrayez 1 au Move des figurines de l'unité cible jusqu'à la fin de la bataille, leurs jambes se changeant en parodies de pattes d'animaux.
- Marée Mutante:** L'unité cible subit D3 blessures mortelles comme les colonnes vertébrales de ses membres croissent soudainement et jaillissent de leur échine, ou que leur chair fond et se détache de leurs os.
- Maelström du Changement:** L'unité cible subit D6 blessures mortelles tandis que ses guerriers sont instantanément changés en statues de cristal scintillant ou en tas de poissons à trois yeux se contorsionnant.
- Enfantement:** L'unité cible subit D6 blessures mortelles. Pour chaque figurine tuée de la sorte, placez 1 Chaos Spawn à 3" ou moins de l'unité cible. Tous les Chaos Spawn ainsi enfantés sont ajoutés à votre armée.

KEYWORDS

CHAOS, TZEENTCH, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST



SLAUGHTERBRUTE OF KHORNE



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

TABLEAU DE DÉGÂTS			
Blessures Subies	Move	Razor-tipped Claws	Mighty Jaws
0-2	10"	6	2+
3-4	8"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

DESCRIPTION

Une Slaughterbrute of Khorne est une figurine individuelle. Elle se taille un chemin dans les rangs ennemis avec une paire de Griffes-rasoirs (Razor-tipped Claws) et ses Crocs Immenses (Mighty Jaws). Certaines Slaughterbrutes sont également pourvues de Griffes Vestigiales (Lesser Claws), les rendant encore plus dangereuses. Une Slaughterbrute est généralement asservie à la volonté d'un grand Champion du Chaos au moyen d'un long rituel; l'esprit et les actions de la bête sont alors contrôlés par un guerrier né.

APTITUDES

Dagues d'Asservissement : En gravant des runes de domination sur le dos d'une Slaughterbrute et en plantant des dagues d'asservissement dans sa chair, on peut soumettre le monstre à la volonté d'un Champion du Chaos. Quand vous placez une Slaughterbrute of Khorne, vous pouvez choisir un **HERO MORTAL KHORNE** de votre armée qui sera son maître (une figurine ne peut pas être le maître de plusieurs Slaughterbrutes – l'effort requis lui serait fatal). Tant que le maître de la Slaughterbrute est sur le champ de bataille, les armes de mêlée de la Slaughterbrute ont une caractéristique To Hit de 3+ au lieu de 4+.

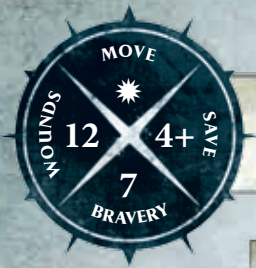
Sans Maître : Une Slaughterbrute sans maître est une terrifiante force de destruction, qui se jette sur tout ce qui bouge. Si une Slaughterbrute n'a aucun maître présent sur le champ de bataille à la phase de charge, jetez un dé. Sur 3 ou moins, elle devient folle furieuse et se rue sur la figurine, amie ou ennemie, la plus proche à 3" ou moins. L'unité de cette figurine subit immédiatement D3 blessures mortelles.

KEYWORDS

CHAOS, KHORNE, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE



MUTALITH VORTEX BEAST OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

BESCHREIBUNG

Ein Mutalith Vortex Beast of Tzeentch ist ein einzelnes Modell. Es attackiert seine Beute mit gewaltigen Crushing Claws und seinem sich windenden Betentacled Maw. Über dem Rücken tobt eine brodelnde Sphäre aus Chaos-Magie, die alles in der Nähe der Bestie verändert und verdreht.

FÄHIGKEITEN

Aura der Mutation: Sich nur in der Nähe eines Mutaliths aufzuhalten, kann bereits schreckliche Folgen haben. Wähle in deiner Heldenphase eine Einheit innerhalb von 15". Werf einen Würfel und sieh auf der folgenden Tabelle nach, was mit der armen Einheit geschieht:

- Schrecklich entstellt:** Die mutierende Berührung des Chaos entstellt die Gesichter der Einheit. Reduziere den Bravery-Wert jedes Modells der Zieleinheit für den Rest der Schlacht um 1.
- Trollhirne:** Für den Rest der Schlacht muss der die Zieleinheit kontrollierende Spieler zu Beginn jeder seiner Heldenphasen einen Würfel werfen. Bei einer 1 hat die Einheit völlig vergessen, was sie tun sollte, und kann bis zu ihrer nächsten Heldenphase nicht zaubern, sich nicht bewegen und nicht attackieren.
- Geschenk der Mutation:** Die Beine der Modelle der Einheit verwandeln sich in verdrehte Zerrbilder von Tierbeinen. Reduziere den Move-Wert jedes Modells der Einheit für den Rest der Schlacht um 1.
- Flut der Verwandlung:** Die Zieleinheit erleidet D3 tödliche Verwundungen, da plötzlich Stacheln aus ihren Rücken sprießen oder Fleisch zerfließt und von den Knochen rinnt.
- Mahlstrom des Wandels:** Die Zieleinheit erleidet D6 tödliche Verwundungen, da Krieger augenblicklich in schimmernde Kristallstatuen oder Haufen aus sich windenden, dreiäugigen Fischen verwandelt werden.
- Brutenwuchs:** Die Zieleinheit erleidet D6 tödliche Verwundungen. Für jedes Modell, das dadurch getötet wird, stellst du einen Chaos Spawn innerhalb von 3" um die Zieleinheit auf. Alle dadurch erzeugten Chaos Spawn werden deiner Armee hinzugefügt.

Mutierende Regeneration: Ein Mutalith Vortex Beast of Tzeentch heilt in jeder deiner Heldenphasen D3 Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, TZEENTCH, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE OF KHORNE



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

BESCHREIBUNG

Ein Slaughterbrute of Khorne ist ein einzelnes Modell. Er mordet sich mit einem Paar Razor-tipped Claws und seinen Mighty Jaws durch die Reihen der Feinde. Einige Slaughterbrutes haben auch ein weiteres Paar Lesser Claws, die sie sogar noch gefährlicher machen. Slaughterbrutes sind für gewöhnlich durch ein aufwendiges Ritual dem Willen eines mächtigen Champions des Chaos unterworfen, sodass ihr Geist und ihre Handlungen der Kontrolle eines geborenen Kriegers unterliegen.

FÄHIGKEITEN

Runen des Bindens: Indem Runen der Beherrschung in den Rücken eines Slaughterbrutes geritzt und Dolche der Bindung in sein Fleisch getrieben werden, kann der Wille des Monsters dem eines Champions des Chaos unterworfen werden. Wenn du einen Slaughterbrute of Khorne aufstellst, darfst du einen **KHORNE-MORTAL-HERO** deiner Armee als seinen Meister wählen (ein Modell kann nicht der Meister von mehr als einem Slaughterbrute sein – die Anstrengung würde es töten). Solange sich der Meister des Slaughterbrutes auf dem Schlachtfeld befindet, treffen die Nahkampfwaffen (Melee Weapons) des Slaughterbrutes bei 3+ statt 4+.

Entfesselte Bestie: Ein Slaughterbrute ohne Meister ist eine fürchterliche Macht der Zerstörung. Wenn ein Slaughterbrute in der Angriffsphase keinen Meister auf dem Schlachtfeld hat, wirfst du einen Würfel. Bei 3 oder weniger schlägt der Slaughterbrute in rasender Wut nach dem nächsten Modell innerhalb von 3", egal ob Freund oder Feind. Die Einheit dieses Modells erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

CHAOS, KHORNE, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

MUTALITH VORTEX BEAST OF TZEENTCH



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

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

DESCRIZIONE

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

ABILITÀ

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

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

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

KEYWORDS

CHAOS, TZEENTCH, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST



SLAUGHTERBRUTE OF KHORNE



MELEE WEAPONS

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

TABELLA DEI DANNI

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

DESCRIZIONE

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

ABILITÀ

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

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

KEYWORDS

CHAOS, KHORNE, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE

MUTALITH VORTEX BEAST OF TZEENTCH



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

DESCRIPCIÓN

Una Mutalith Vortex Beast of Tzeentch es una sola miniatura. Ataca a su presa con sus enormes garras aplastadoras (Crushing Claws) y sus fauces tentaculares (Betentacled Maw). Un orbe de energía giratorio con magia del Chaos rodea la espalda de una Mutalith, deformando y transformando todo lo que hay cerca.

HABILIDADES

Aura de mutación. Basta situarse ante la presencia de una Mutalith para sufrir consecuencias terribles. En tu fase de héroe, elige una unidad a 15" o menos.

Tira un dado y consulta la tabla inferior para ver los efectos que produce en la desdichada unidad:

- Desfiguraciones terribles:** Reduce en 1 el atributo Bravery de cada miniatura de la unidad objetivo durante el resto de la batalla, pues sus rostros quedan desfigurados por el poder mutante del Chaos.
- Sesos de Troll:** Durante el resto de la batalla, el jugador que controla la unidad debe tirar un dado al inicio de cada una de sus fases de héroe. Con un resultado de 1, la unidad objetivo ha olvidado completamente lo que tenía que hacer y no puede ser seleccionada para lanzar hechizos, mover o atacar hasta su siguiente fase de héroe.
- Regalo de las mutaciones:** Reduce el atributo Move de cada miniatura de la unidad objetivo en 1" durante el resto de la batalla, ya que sus piernas se transforman en unas parodias deformes de las extremidades de un animal.
- Marea de Transmogrificación:** La unidad objetivo sufre 1D3 heridas mortales cuando sus espinas dorsales empiezan de pronto a crecer y explotan en sus espaldas, o su carne se derrite y se desprende de sus huesos.
- Torbellino de cambio:** La unidad objetivo sufre 1D6 heridas mortales cuando sus guerreros se convierten instantáneamente en estatuas de cristal reluciente o en bandadas de peces de tres ojos.
- Nuevo engendro:** La unidad objetivo sufre 1D6 heridas mortales. Por cada miniatura que sea destruida como resultado, despliega un Chaos Spawn a 3" o menos de la unidad objetivo. Todos los Chaos Spawn creados como resultado de un Nuevo engendro se añaden a tu ejército.

Regeneración mutante. Una Mutalith Vortex Beast of Tzeentch se cura 1D3 Heridas en cada una de tus fases de héroe.

KEYWORDS

CHAOS, TZEENTCH, MONSTER, MUTALITH VORTEX BEAST

SLAUGHTERBRUTE OF KHORNE



MELEE WEAPONS

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

DAMAGE TABLE

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

DESCRIPCIÓN

Un Slaughterbrute of Khorne es una sola miniatura. Se abre camino desgarrando a su enemigo con un par de Garras punta-cuchilla (Razor-tipped Claws) y sus mandíbulas poderosas (Mighty Jaws). Algunos Slaughterbrutes también llevan un conjunto de garras menores (Lesser Claws), haciéndolos aún más letales. Los Slaughterbrutes suelen ser obligados por medio de un largo ritual a la voluntad de un poderoso Chaos Champion, de manera que sus mentes y acciones quedan bajo el control del guerrero.

HABILIDADES

Bestia desvinculada. Un Slaughterbrute sin un señor es una fuerza destructora terrorífica que destruye todo lo que se encuentra a su paso y atacando a todo lo que se le acerca. Si un Slaughterbrute of Khorne no tiene un señor en el campo de batalla en la fase de Carga, tira un dado. Si el resultado es 3 o menos, la bestia ataca con una furia de bersérker a la miniatura más próxima, tanto si es amiga como enemiga, a 3" o menos. La unidad de esa miniatura inmediatamente sufre 1D3 heridas mortales.

Runas de vinculación. Grabando unas runas de dominación en la espalda de un Slaughterbrute y hundiendo dagas de vinculación bajo su piel, la voluntad del monstruo queda unida a la de un Champion of Chaos. Cuando despliegues un Slaughterbrute of Khorne, elige un **HERO MORTAL KHORNE** de tu ejército para que sea su señor (una miniatura no puede ser el señor de más de un Slaughterbrute – el esfuerzo requerido sería fatal). Mientras el señor del Slaughterbrute esté en el campo de batalla, las melee weapons del Slaughterbrute golpean con resultados de 3+ en vez de 4+.

KEYWORDS

CHAOS, KHORNE, MONSTER, SLAUGHTERBRUTE