

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

BuildInstructions.com

BEASTS OF CHAOS





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

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

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

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

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

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

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



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



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



- 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



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

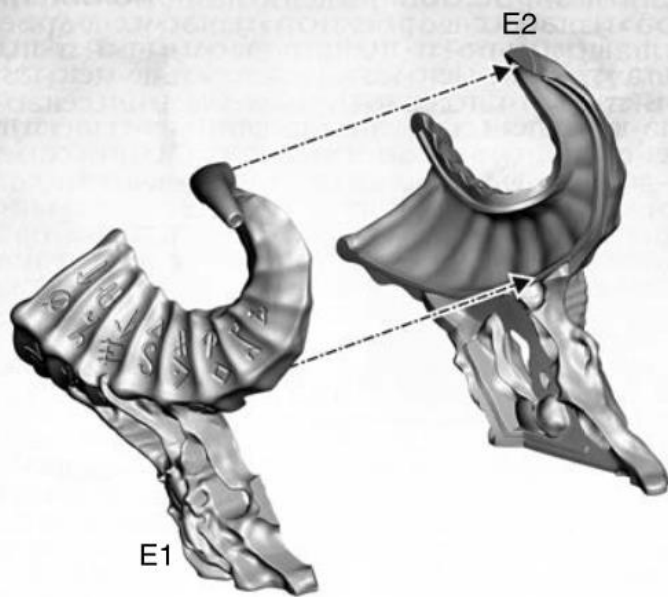


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

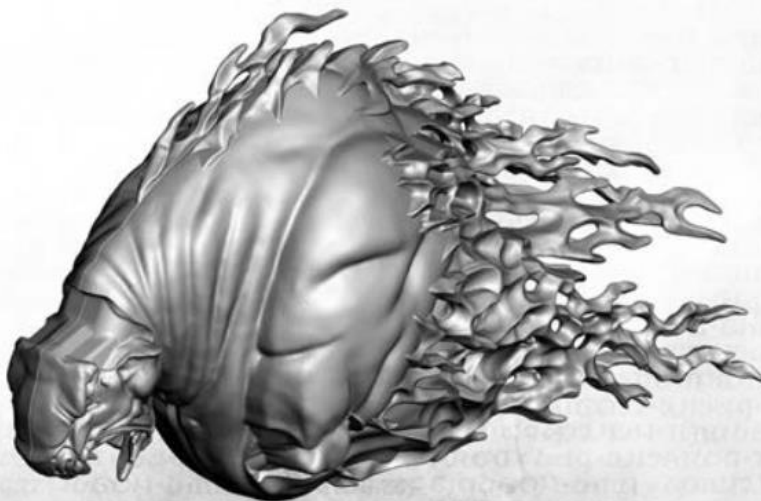
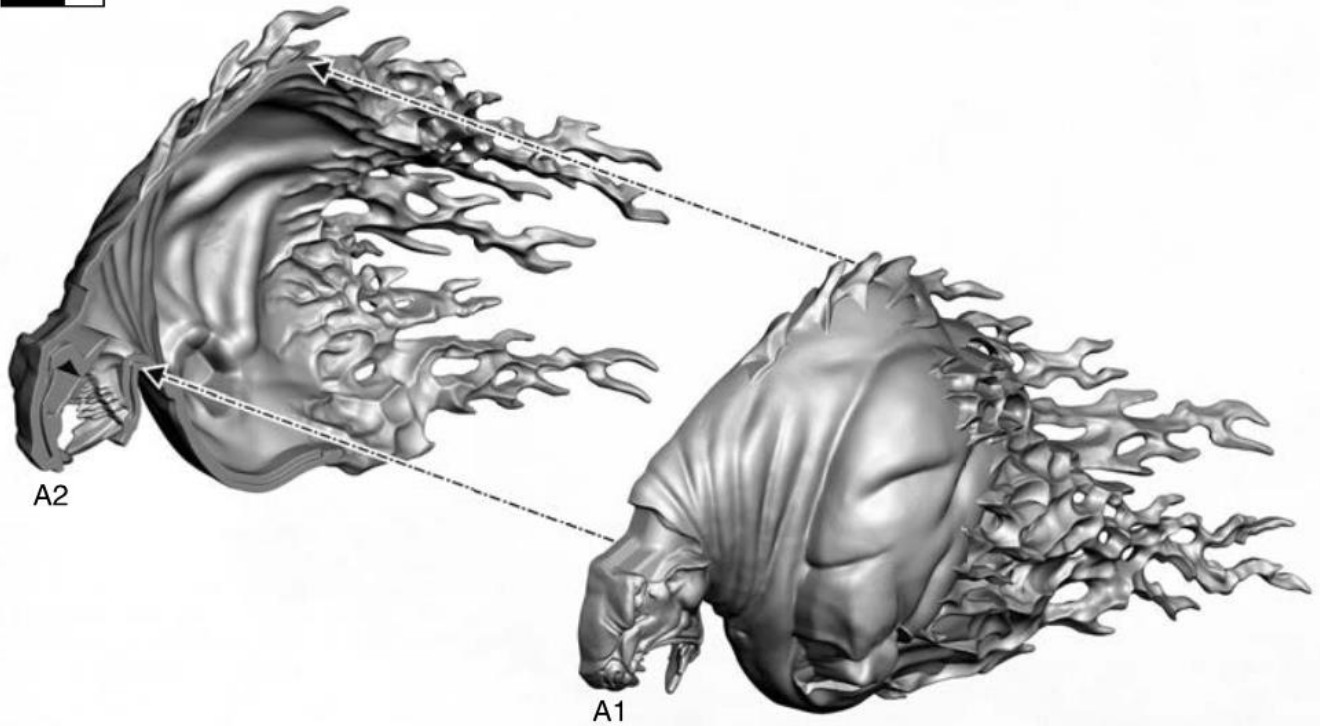


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

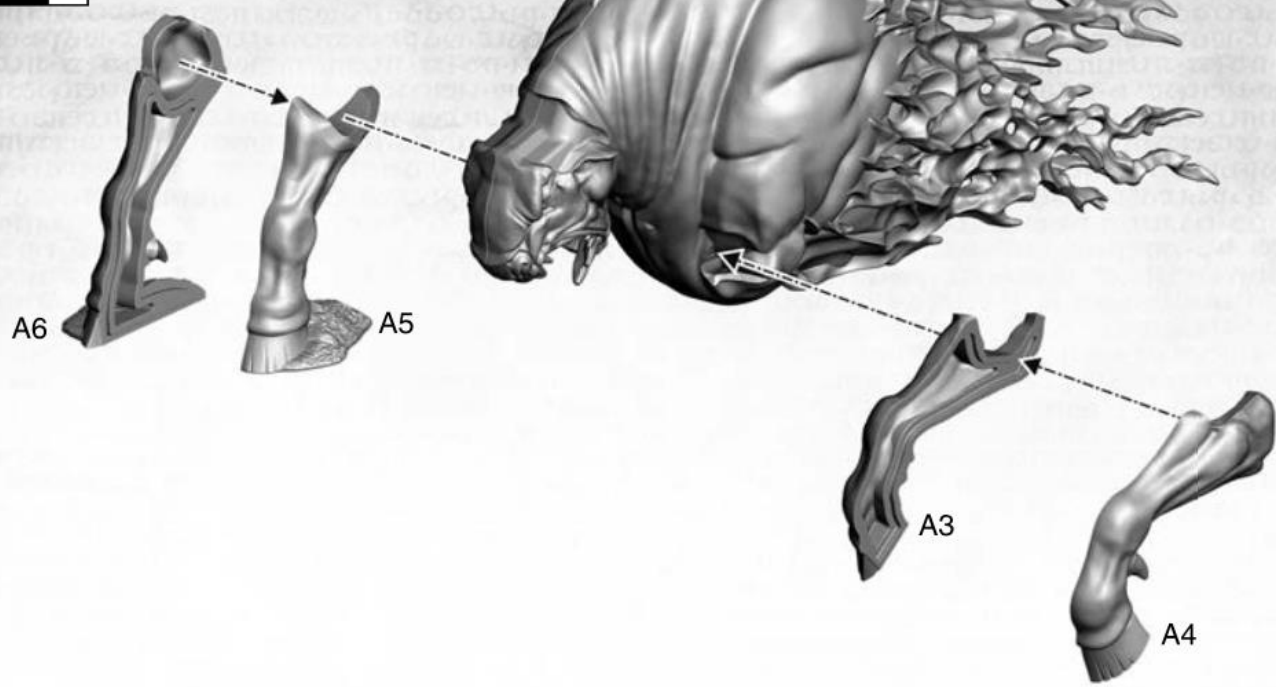
DOOMBLAST DIRGEHORN



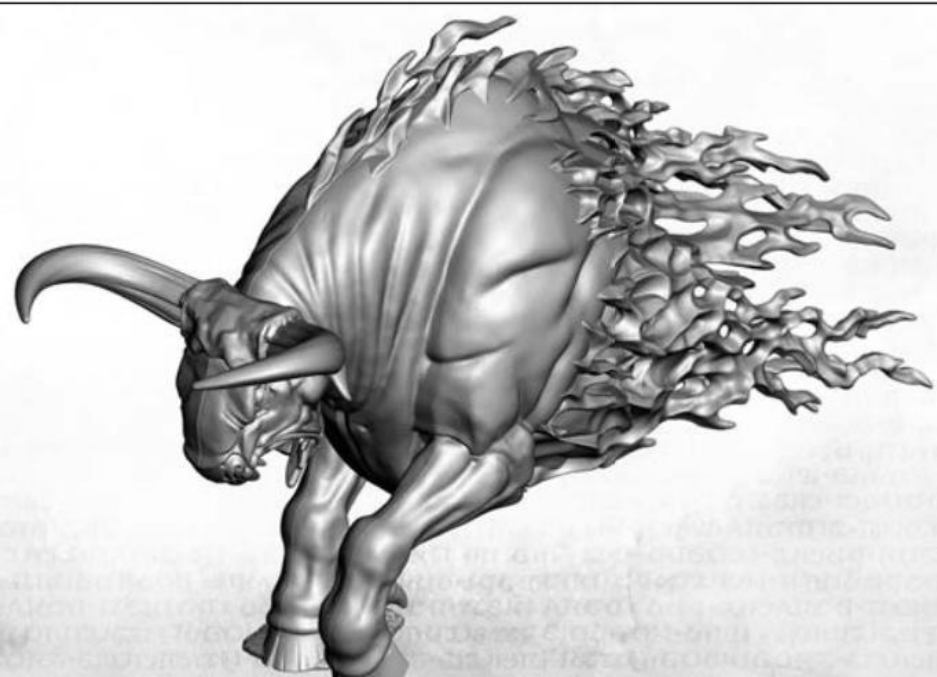
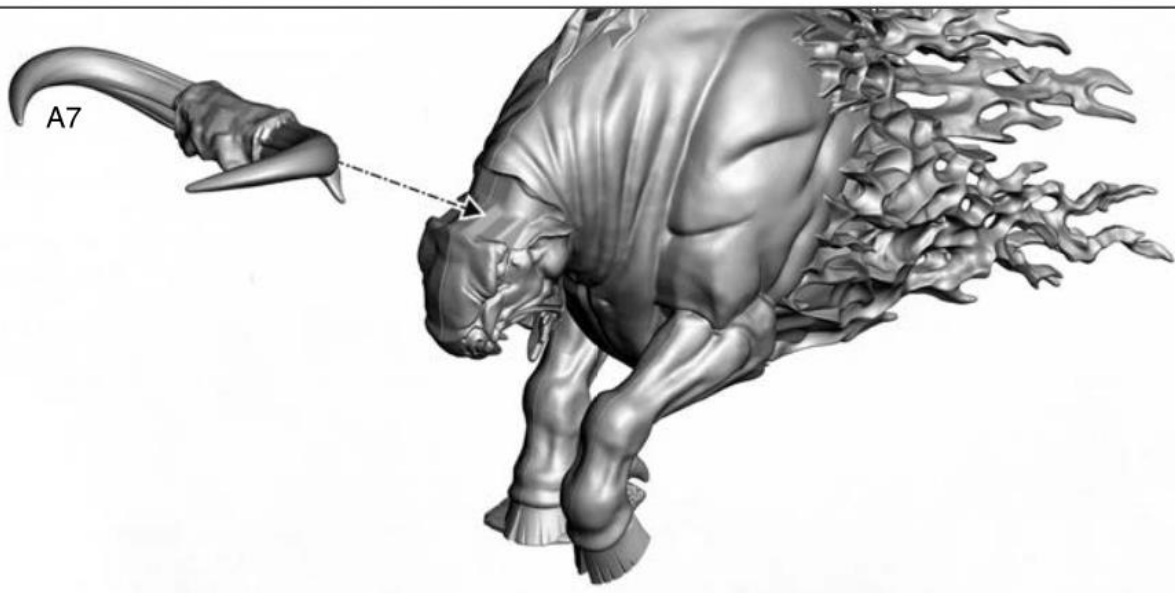
1 a WILDFIRE TAURUS



1 b

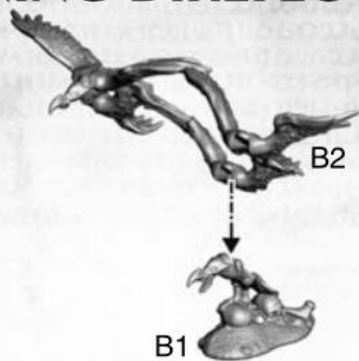


1 c

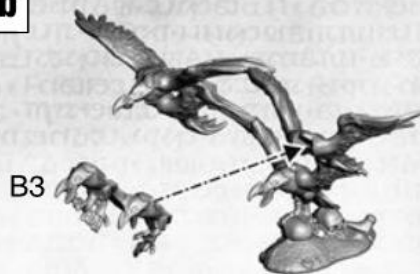


RAVENING DIREFLOCK

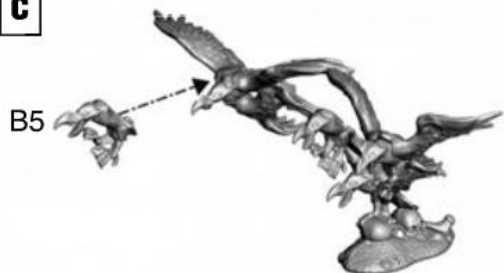
1 a



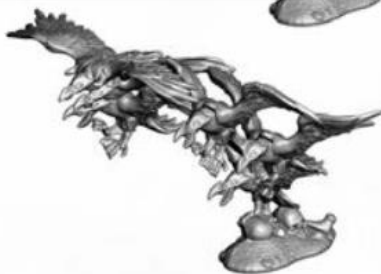
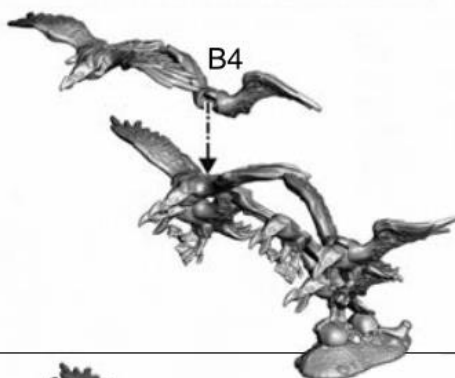
1 b



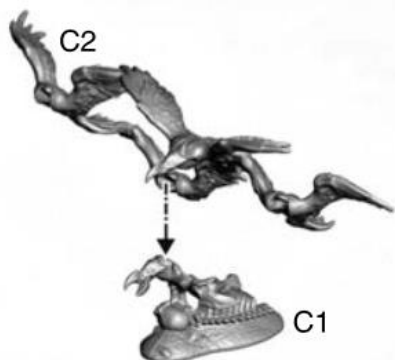
1 c



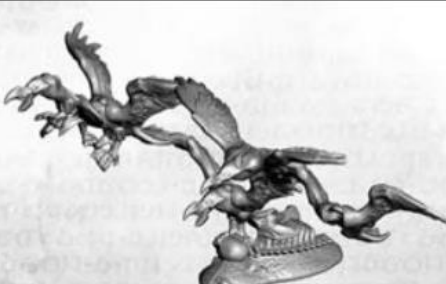
1 d



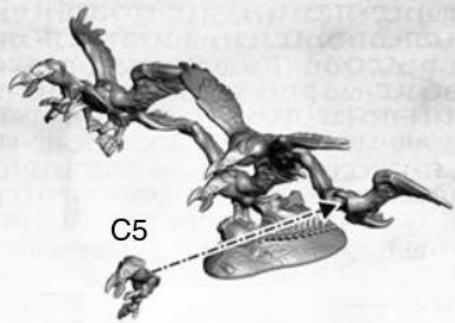
2 a



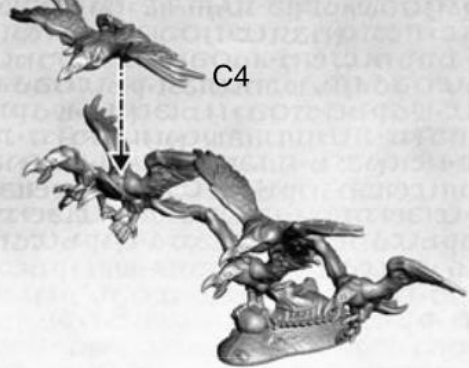
2 b



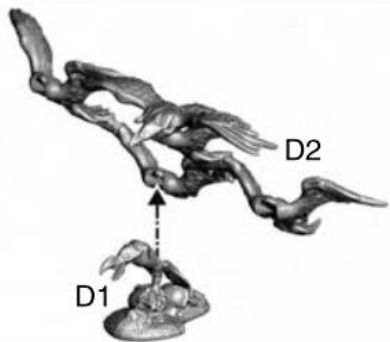
2 c



2 d



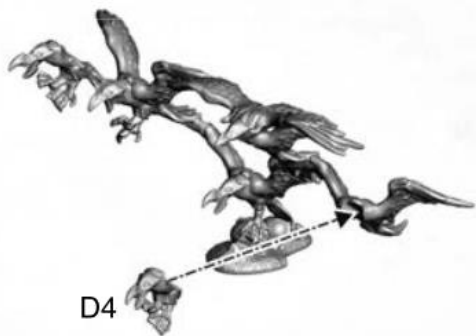
3 a



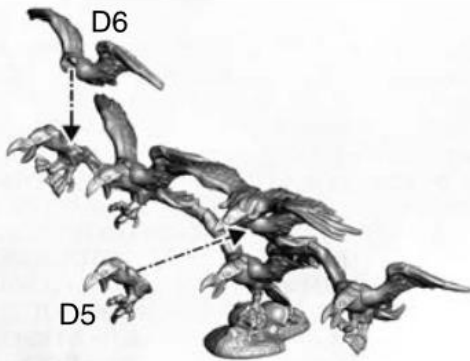
3 b



3 c



3 d



RAVENING DIREFLOCK

The spectral crows of a Ravening Direflock are harbingers of doom, filling the minds of those who hear their piercing caws with an inescapable sense of dread. They circle over the battlefield, harrying those who try to flee the carnage. Left unattended they fly off to roost in the warping wilds, with some even nesting in the crenelations of the Varanspire.

DESCRIPTION

A Ravening Direflock consists of 3 models (if it is dispelled, remove all 3 models).

Summon Ravening Direflock: *Dark feathers borne on the wind coalesce to form the terrible shapes of the Ravening Direflock.*

Summon Ravening Direflock has a casting value of 5. Only **BEASTS OF CHAOS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Ravening Direflock model wholly within 12" of the caster and more than 3" from any units, then set up the second and third Ravening Direflock models wholly within 6" of the first and more than 3" from any units.

ABILITIES

Harbingers of Dark Omens: *Those who hear the cawing of these fell creatures experience terrifying visions of their own impending doom.*

Subtract 2 from the Bravery characteristic of units while they are within 6" of any Ravening Direflock models. **BEASTS OF CHAOS** units are not affected by this ability.

Black-souled Cowardice: *Should a combatant approach the eldritch avians of the Direflock in the vain hope of ending the waking nightmares that afflict them, the birds will take wing, only to settle elsewhere on the battlefield and resume their dispiriting cawing.*

If a unit finishes a move within 1" of a Ravening Direflock model, remove that Ravening Direflock model from the battlefield. The player whose turn is taking place must set it up again exactly 3D6" from its previous location and more than 3" from any units, and then set up the two remaining Ravening Direflock models wholly within 6" of the first model and more than 3" from any units.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, RAVENING DIREFLOCK

DOOMBLAST DIRGEHORN

Wrought from coalesced Chaos energies, the Doomblast Dirgehorn emits an unending dolorous blast that drowns out all thought. The howling cacophony strips the minds of those in earshot of their sanity, reducing skilled warriors to fumbling fools who lash out in a state of animal stupor.

DESCRIPTION

A Doomblast Dirgehorn is a single model.

Summon Doomblast Dirgehorn: *Drawn from beneath the earth, animal bones are fused into the shape of a giant horn.*

Summon Doomblast Dirgehorn has a casting value of 6. Only **BEASTS OF CHAOS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Doomblast Dirgehorn model wholly within 12" of the caster.

ABILITIES

Booming Cacophony: *In the terrible blasting of the Dirgehorn can be heard the bestial growls of a thousand beasterds.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks made by units within 3" of this model. **BEASTS OF CHAOS** models are not affected by this ability.

Rising Discord: *The discomposing sound of the Dirgehorn grows ever louder until it reverberates across the entire battlefield.*

At the start of each battle round after this model is set up, add 3" to the range of this model's Booming Cacophony ability. If this model is dispelled, the next time it is set up on the battlefield, the range of this ability starts at 3".

KEYWORDS ENDLESS SPELL, DOOMBLAST DIRGEHORN

WILDFIRE TAURUS

Wildfire Tauruses are summoned from the fires of the largest Herdstones. They take the shape of gargantuan flaming bulls, stampeding through massed ranks of armoured warriors without breaking stride, setting flesh ablaze and flattening those not consumed in the conflagration.

DESCRIPTION

A Wildfire Taurus is a single model.

Summon Wildfire Taurus: *Wisps of flame develop into a roaring, charging beast of black smoke and wildfire.*

Summon Wildfire Taurus has a casting value of 6. Only **BEASTS OF CHAOS WIZARDS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Wildfire Taurus model wholly within 12" of the caster.

PREDATORY: The Wildfire Taurus is a predatory endless spell. It can move up to 12" and can fly.

ABILITIES

Raging Stampede: *From the moment it is manifested upon the battlefield, the Wildfire Taurus is an unstoppable force.*

When this model is set up, the player who set it up can immediately make a move with it.

Whirlwind of Destruction: *Warriors are sent sprawling, set aflame and trampled underhoof as the Wildfire Taurus charges headlong through their ranks.*

After this model has moved, each unit that it moved over, and each other unit that is within 1" of it at the end of its move, suffers D3 mortal wounds. If a unit has 10 or more models it suffers D6 mortal wounds instead. If this spell inflicts any wounds on a unit, that unit fights at the end of the next combat phase, after the players have picked any other units to fight in that phase.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, WILDFIRE TAURUS

RAVENING DIREFLOCK

Ces corbeaux spectraux sont les messagers de la ruine, emplissant l'esprit de ceux qui entendent leurs cris perçants d'une frayeur inéluctable. Ils volent en cercle au-dessus du champ de bataille, harcelant ceux qui tentent de fuir le carnage. Ils finissent par s'envoler dans les étendues sauvages, certains allant même nicher dans les créneaux de Varanspire.

DESCRIPTION

Un Ravening Direflock se compose de 3 figurines (s'il est conjuré, retirez les 3 figurines).

Invoquer le Ravening Direflock: De sombres plumes portées par le vent s'assemblent pour former un Ravening Direflock.

Invoquer le Ravening Direflock a une valeur de lancement de 5. Seuls les **SORCIERS BÊTES DU CHAOS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Ravening Direflock entièrement à 12" ou moins du lanceur et à plus de 3" de toute unité, puis placez la deuxième et la troisième figurines de Ravening Direflock entièrement à 6" ou moins de la première et à plus de 3" de toute unité.

APTITUDES

Messagers des Mauvais Augures: Ceux qui entendent le croassement de ces créatures maléfiques ont de terribles visions de leur propre fin imminente.

Soustrayez 2 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs figurines de Ravening Direflock. Les unités **BÊTES DU CHAOS** ne sont pas affectées par cette aptitude.

Sombre Couardise: Si un combattant approche les volatiles surnaturels du Direflock dans le vain espoir de mettre fin aux cauchemars éveillés qui les affligent, les oiseaux prendront leur envol et iront se poser ailleurs pour reprendre leur croassement démoralisant.

Si une unité finit un mouvement à 1" ou moins d'une figurine de Ravening Direflock, retirez la figurine de Ravening Direflock du champ de bataille. Le joueur dont c'est le tour doit la replacer exactement à 3D6" de son emplacement précédent et à plus de 3" de toute unité, puis placer les deux autres figurines de Ravening Direflock entièrement à 6" ou moins de la première et à plus de 3" de toute unité.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, RAVENING DIREFLOCK

DOOMBLAST DIRGEHORN

Façonné à partir d'énergies du Chaos fusionnées, le Doomblast Dirgehorn émet une note douloureuse interminable qui noie toute pensée. La cacophonie hurlante détruit la santé mentale de ceux qui l'entendent, réduisant les guerriers endurcis à l'état d'idiots titubants et frappés de stupeur bestiale.

DESCRIPTION

Un Doomblast Dirgehorn est une figurine individuelle.

Invoquer le Doomblast Dirgehorn: Des os d'animaux sont arrachés de la terre ont fondus en forme de corne géante.

Invoquer le Doomblast Dirgehorn a une valeur de lancement de 6. Seuls les **SORCIERS BÊTES DU CHAOS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Doomblast Dirgehorn entièrement à 12" ou moins du lanceur.

APTITUDES

Cacophonie Grondante: Au milieu de la dissonance du Dirgehorn on entend les grondements bestiaux de mille hardes.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par les unités à 3" ou moins de cette figurine. Les figurines **BÊTES DU CHAOS** ne sont pas affectées par cette aptitude.

Crescendo de Discorde: Le son perturbant du Dirgehorn devient de plus en plus fort jusqu'à ce qu'il se réverbère sur tout le champ de bataille.

Au début de chaque round de bataille après que cette figurine a été placée, ajoutez 3" à la portée de l'aptitude Cacophonie Grondante de cette figurine. Si cette figurine est conjurée, la prochaine fois qu'elle est placée, la portée de Cacophonie Grondante revient à 3".

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, DOOMBLAST DIRGEHORN

WILDFIRE TAURUS

Les Wildfire Taurus sont invoqués des flammes des plus grandes pierres des hardes. Ils prennent la forme de gigantesques taureaux de feu, qui piétinent les rangs serrés des guerriers en armure sans même ralentir le pas, enflamment les chairs et aplatissent ceux qui ne finissent pas consumés dans la conflagration.

DESCRIPTION

Un Wildfire Taurus est une figurine individuelle.

Invoquer le Wildfire Taurus: Des volutes de flammes gonflent en bête de fumée noire et de feu rageur qui se lance à la charge.

Invoquer le Wildfire Taurus a une valeur de lancement de 6. Seuls les **SORCIERS BÊTES DU CHAOS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Wildfire Taurus entièrement à 12" ou moins du lanceur.

PRÉDATEUR: Le Wildfire Taurus est un sort persistant prédateur. Il peut se déplacer de jusqu'à 12" et peut voler.

APTITUDES

Ruée Enragée: À partir du moment où il se manifeste sur le champ de bataille, le Wildfire Taurus est une force implacable.

Lorsque cette figurine est placée, le joueur qui l'a placée peut immédiatement lui faire effectuer un mouvement.

Tourbillon de Destruction: Les guerriers sont projetés en tous sens, enflammés et piétinés comme le Wildfire Taurus charge droit au milieu de leurs rangs.

Après que cette figurine s'est déplacée, chaque unité par-dessus laquelle elle s'est déplacée, et chaque autre unité à 1" ou moins de cette figurine à la fin de son mouvement, subit D3 blessures mortelles. Si l'unité inclut 10 figurines ou plus, elle subit D6 blessures mortelles. Si ce sort inflige une ou plusieurs blessures à une unité, elle ne pourra combattre qu'à la fin de la prochaine phase de combat, après que les joueurs ont choisi toutes les autres unités éligibles pour combattre à cette phase.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, WILDFIRE TAURUS

RAVENING DIREFLOCK

Los cuervos espectrales de una Ravening Direflock son heraldos de la perdición, y sus graznidos llenan las mentes de un pavor indescriptible. Trazan círculos sobre la batalla, acosando a quienes tratan de huir de la muerte. Cuando todo termina regresan a los yermos cambiantes, y algunos incluso anidan en las almenas de la Varanspire.

DESCRIPCIÓN

Un Ravening Direflock está formado por 3 miniaturas (si se dispersa, retira las 3 miniaturas).

Invocar Ravening Direflock. *Las plumas oscuras portadas por el viento adoptan la forma terrible de una Ravening Direflock.*

Invocar Ravening Direflock tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Sólo los **MAGOS BEASTS OF CHAOS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Ravening Direflock completamente a 12" o menos del lanzador y a más de 3" de cualquier unidad; a continuación despliega la segunda y tercera miniaturas Ravening Direflock completamente a 6" o menos de la primera y a más de 3" de cualquier unidad.

HABILIDADES

Cobardía de alma negra. *Si un combatiente se acerca a las criaturas aviares de la Direflock con la esperanza vana de acabar con las pesadillas que le infligen, los pájaros se alejarán para posicionarse en algún otro punto del campo de batalla y proseguir con su canturreo.*

Si una unidad acaba un movimiento a 1" o menos de una miniatura Ravening Direflock, retira la miniatura Ravening Direflock del campo de batalla. El jugador cuyo turno está teniendo lugar debe desplegarla de nuevo exactamente a 3D6" de su anterior ubicación, y a más de 3" de cualquier unidad, y a continuación desplegar las otras dos miniaturas Ravening Direflock completamente a 6" o menos de la primera miniatura y a más de 3" de cualquier unidad.

Portadores de oscuros presagios. *Quienes oyen el sonido de estas criaturas impías experimentan visiones aterradoras de su propio final, el cual es imposible evitar.*

Resta 2 al atributo Coraje de las unidades mientras se encuentren a 6" o menos de cualquier miniatura Ravening Direflock. Las unidades **BEASTS OF CHAOS** no se ven afectadas por esta habilidad.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, RAVENING DIREFLOCK

DOOMBLAST DIRGEHORN

Forjado a partir de energías del Caos condensadas, el Doomblast Dirgehorn emite un estallido atronador e inabarcable que no deja ni pensar. Esa cacofonía aullante arranca la cordura de quienes la oyen, convirtiendo hábiles guerreros en necios balbucientes que lanzan golpes sin ton ni son como animales asustados.

DESCRIPCIÓN

Un Doomblast Dirgehorn es una miniatura única.

Invocar Doomblast Dirgehorn. *Extraídos de las profundidades de la tierra, los huesos animales se funden creando la forma de un cuerno gigantesco.*

Invocar Doomblast Dirgehorn tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Sólo los **MAGOS BEASTS OF CHAOS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Doomblast Dirgehorn completamente a 12" o menos del lanzador.

HABILIDADES

Cacofonía ensordecedora. *En el terrible retumbar del Dirgehorn pueden escucharse los gruñidos bestiales de un millar de rebaños.*

Resta 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por unidades a 3" o menos de esta miniatura. Las miniaturas **BEASTS OF CHAOS** no se ven afectadas por esta habilidad.

Discordia creciente. *El sonido discordante del Dirgehorn aumenta hasta reverberar en todo el campo de batalla.*

Al inicio de cada ronda de batalla después de que esta miniatura sea desplegada, añade 3" al alcance de la habilidad Cacofonía ensordecedora de esta miniatura. Si esta miniatura es dispersada, la siguiente vez que se despliegue en el campo de batalla, el alcance de esta habilidad empieza en 3".

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, DOOMBLAST DIRGEHORN

WILDFIRE TAURUS

Los Wildfire Taurus son invocados a partir de las hogueras de las mayores Herdstones. Adoptan la forma de colosales toros llameantes que embisten a través de filas cerradas de guerreros acorazados sin siquiera verse demorados, quemando la carne y pisoteando a los que no son consumidos por las llamas.

DESCRIPCIÓN

Un Wildfire Taurus es una miniatura única.

Invocar Wildfire Taurus. *Chispas llameantes se convierten en una bestia rugiente en plena carga formada por humo negro y fuego salvaje.*

Invocar Wildfire Taurus tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Sólo los **MAGOS BEASTS OF CHAOS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, despliega una miniatura Wildfire Taurus completamente a 12" o menos del lanzador.

DEPREDADOR: El Wildfire Taurus es un hechizo permanente depredador. Puede mover hasta 12" y puede volar.

HABILIDADES

Estampida furiosa. *Desde el momento en que se manifiesta en el campo de batalla, el Wildfire Taurus es una fuerza imparable.*

Cuando se despliega esta miniatura, el jugador que la despliega puede realizar inmediatamente un movimiento con ella.

Torbellino de destrucción. *Los guerreros son golpeados, quemados y pisoteados bajo las pezuñas de un Wildfire Taurus a la carga que se abre paso entre sus filas.*

Después de que esta miniatura haya movido, cada unidad sobre la que haya movido, y cada otra unidad que se encuentre a 1" o menos de ella al final de su movimiento, sufre 1D3 heridas mortales. Si una unidad tiene 10 o más miniaturas sufre 1D6 heridas mortales en su lugar. Si este hechizo inflige alguna herida a una unidad, dicha unidad lucha al final de la siguiente fase de combate, después de que los jugadores hayan elegido el resto de sus unidades para luchar en esa fase.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, WILDFIRE TAURUS

RAVENING DIREFLOCK

Die Geisterkrähen eines Ravening Direflocks sind Sendboten des Untergangs und erfüllen den Geist jener, die ihr Kreischen hören, mit unauslöschlicher Furcht. Sie kreisen über das Schlachtfeld und fallen über jene her, die dem Gemetzel entfliehen wollen. Lässt man sie gewähren, fliegen sie fort, um in der Wildnis zu nisten oder sogar zwischen den Zinnen der Varanspitze.

BESCHREIBUNG

Ein Ravening Direflock besteht aus drei Modellen (entferne alle 3 Modelle, wenn der Zauber aufgelöst wird).

Ravening Direflock beschwören: *Dunkle Federn im Wind verbinden sich und bilden die grässlichen Gestalten des Ravening Direflocks.*

Ravening Direflock beschwören hat einen Zauberwert von 5. Nur **ZAUBERER** der **BEASTS OF CHAOS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle ein Ravening-Direflock-Modell vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernden und mehr als 3" von anderen Einheiten entfernt auf, stelle dann das zweite und dritte Ravening-Direflock-Modell vollständig innerhalb von 6" um das erste Modell und mehr als 3" von anderen Einheiten entfernt auf.

FÄHIGKEITEN

Sendboten dunkler Omen: *Wer das Krähen dieser bösen Kreaturen hört, erlebt erschreckende Visionen seines drohenden Untergangs.*

Ziehe 2 vom Mutwert von Einheiten ab, die sich innerhalb von 6" um Modelle des Ravening Direflocks befinden. Einheiten der **BEASTS OF CHAOS** werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Feigheit der schwarzen Seele: *Sollte ein Feind sich den magischen Vögeln des Direflocks in der vergeblichen Hoffnung nähern, die Alpträume zu beenden, die ihn quälen, fliegen die Vögel fort, um sich anderswo auf dem Schlachtfeld niederzulassen und ihr entsetzliches Krähen wieder aufzunehmen.*

Wenn eine Einheit eine Bewegung innerhalb von 1" um ein Modell des Ravening Direflocks beendet, entfernst du dieses Modell des Ravening Direflocks vom Schlachtfeld. Der Spieler, der gerade am Zug ist, muss es exakt 3W6" von seiner vorigen Position und mehr als 3" von allen Einheiten entfernt erneut aufstellen und dann die verbliebenen Modelle des Ravening Direflocks vollständig innerhalb von 6" um das erste Modell und mehr als 3" entfernt von allen Einheiten aufstellen.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, RAVENING DIREFLOCK

DOOMBLAST DIRGEHORN

Das aus verbundenen Chaosenergien gefertigte Doomblast Dirgehorn gibt einen endlosen schmerzhaften Trompetenstoß ab, der alle Gedanken überlagert. Die heulende Kakophonie treibt jene in Hörweite in den Wahnsinn und macht aus fähigen Kriegern stolpernde Narren, die in tierhafter Stumpfheit um sich schlagen.

BESCHREIBUNG

Ein Doomblast Dirgehorn ist ein einzelnes Modell.

Doomblast Dirgehorn beschwören: *Aus der Erde gezogene Tierknochen werden zu einem gewaltigen Horn verschmolzen.*

Doomblast Dirgehorn beschwören hat einen Zauberwert von 6. Nur **ZAUBERER** der **BEASTS OF CHAOS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle ein Doomblast-Dirgehorn-Modell vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernden auf.

FÄHIGKEITEN

Dröhnende Kakophonie: *Im schrecklichen Schall des Dirgehorns ist das tierhafte Grollen von ein-tausend Bestienherden zu hören.*

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, die von Einheiten innerhalb von 3" um dieses Modell ausgeführt werden. Modelle der **BEASTS OF CHAOS** werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Ansteigender Missklang: *Der misstönende Klang des Dirgehorns wird immer lauter, bis er über das ganze Schlachtfeld schallt.*

Addiere, nachdem dieses Modell aufgestellt wurde, zu Beginn jeder Schlachtrunde 3" zur Reichweite der Fähigkeit *Dröhnende Kakophonie* dieses Modells. Wenn dieses Modell aufgelöst wird, beginnt die Reichweite dieser Fähigkeit wieder bei 3", wenn es zum nächsten Mal auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, DOOMBLAST DIRGEHORN

WILDFIRE TAURUS

Die **Wildfire Taurus** werden aus den Feuern der größten Herdstones beschworen. Sie nehmen die Gestalt riesiger flammender Stiere an, die ohne zu bremsen durch gepanzerte Kriegerreihen wüten, Fleisch in Brand setzen und jene zertreten, die nicht von der Feuersbrunst verschlungen werden.

BESCHREIBUNG

Ein **Wildfire Taurus** ist ein einzelnes Modell.

Wildfire Taurus beschwören: *Kleine Flammen entwickeln sich zu einem brüllenden, wütenden Biest aus schwarzem Rauch und Feuer.*

Wildfire Taurus beschwören hat einen Zauberwert von 6. Nur **ZAUBERER** der **BEASTS OF CHAOS** können versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle ein **Wildfire-Taurus**-Modell vollständig innerhalb von 12" um den Zaubernden auf.

RÄUBERISCH: Der **Wildfire Taurus** ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann sich bis zu 12" weit bewegen und fliegen.

FÄHIGKEITEN

Rasende Stampede: *Ab dem Moment, in dem er auf dem Schlachtfeld manifestiert wird, ist der **Wildfire Taurus** eine unaufhaltsame Macht.*

Wenn dieses Modell aufgestellt wird, kann der Spieler, der es aufgestellt hat, sofort eine Bewegung mit ihm ausführen.

Wirbelwind der Zerstörung: *Krieger stürzen zu Boden, gehen in Flammen auf und werden zertrampelt, wenn der **Wildfire Taurus** durch ihre Reihen bricht.*

Nachdem sich dieses Modell bewegt hat, erleidet jede Einheit, über die es sich bewegt hat, und jede andere Einheit, die sich am Ende seiner Bewegung innerhalb von 1" um es befindet, W3 tödliche Verwundungen. Wenn eine Einheit 10 oder mehr Modelle enthält, erleidet sie stattdessen W6 tödliche Verwundungen. Wenn dieser Zauber Verwundungen bei einer Einheit verursacht, kämpft diese Einheit am Ende der nächsten Nahkampfphase, nachdem die Spieler alle anderen Einheiten in dieser Phase zum Kämpfen gewählt haben.

SCHLÜSSELWÖRTER ENDLOSZAUBER, WILDFIRE TAURUS

RAVENING DIREFLOCK

I corvi spettrali di un Ravening Direflock sono un presagio di sventura, poiché riempiono le menti di chi ode il loro penetrante gracchiare con un inevitabile terrore. Volteggiano sul campo di battaglia avventandosi su chi prova a fuggire dal massacro e se non vengono sorvegliati tornano nelle selve contorte, oppure tra i merli della Varanspire per nidificare.

DESCRIZIONE

Un Ravening Direflock è composto da 3 modelli (se viene disperso rimuovi tutti e 3 i modelli).

Evocare Ravening Direflock: piume nere spinte dal vento si addensano fino a formare le terribili sagome di un Ravening Direflock.

Evocare Ravening Direflock ha un valore di lancio di 5. Solo i **BEASTS OF CHAOS MAGHI** possono provare a lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Ravening Direflock interamente entro 12" dal lanciatore e a più di 3" da qualsiasi unità, poi schiera il secondo e il terzo modello di Ravening Direflock interamente entro 6" dal primo a più di 3" da qualsiasi unità.

ABILITÀ

Araldi di Oscuri Presagi: chi sente il gracchiare di queste empie creature riceve terrificanti visioni del suo destino.

Sottrai 2 dalla caratteristica Coraggio delle unità fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi modello di Ravening Direflock. Le unità di **BEASTS OF CHAOS** non sono influenzate da questa abilità.

Codardia dell'Anima Nera: se un guerriero si avvicina troppo a questi volatili sovranaturali nella vana speranza di mettere fine agli incubi ad occhi aperti che lo tormentano, gli uccelli prendono il volo e si posano in un altro luogo del campo di battaglia, riprendendo il loro avvilente gracchiare.

Se un'unità termina un movimento entro 1" da un modello di Ravening Direflock, rimuovi quel modello di Ravening Direflock dal campo di battaglia. Il giocatore di turno deve schierarlo ancora esattamente a 3D6" dalla sua posizione precedente e a più di 3" da qualsiasi unità, e poi schierare i due modelli di Ravening Direflock rimanenti interamente entro 6" dal primo modello e a più di 3" da qualsiasi unità.

KEYWORDS INCANTESIMO PERSISTENTE, RAVENING DIREFLOCK

DOOMBLAST DIRGEHORN

Creato dalle energie del Chaos, il Doomblast Dirgehorn produce un boato interminabile e cupo che sovrasta ogni pensiero. La ululante cacofonia fa impazzire chiunque oda il suo suono, riducendo abili guerrieri a sciocchi barcollanti che si guardano attorno in uno stato di stupore animale.

DESCRIZIONE

Un Doomblast Dirgehorn è un singolo modello.

Evocare Doomblast Dirgehorn: richiamate dal sottosuolo, le ossa animali si fondono fino a formare un corno gigante.

Evocare Doomblast Dirgehorn ha un valore di lancio di 6. Solo i **BEASTS OF CHAOS MAGHI** possono provare a lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Doomblast Dirgehorn interamente entro 12" dal lanciatore.

ABILITÀ

Boato Cacofonico: nel terribile suono del Dirgehorn si odono i ruggiti animaleschi di migliaia di branchi bestiali.

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati dalle unità entro 3" da questo modello. I modelli di **BEASTS OF CHAOS** non sono influenzati da questa abilità.

Discordia Crescente: il suono disarmonico del Dirgehorn diventa sempre più intenso mentre riecheggia sul campo di battaglia.

Dopo che questo modello è stato schierato, all'inizio di ciascun round di battaglia aggiungi 3" alla gittata dell'abilità Boato Cacofonico di questo modello. Se questo modello viene disperso, la volta successiva che viene schierato sul campo la gittata di questa abilità inizia a 3".

KEYWORDS INCANTESIMO PERSISTENTE, DOOMBLAST DIRGEHORN

WILDFIRE TAURUS

I Wildfire Taurus vengono evocati dai fuochi delle pietre del branco più grandi. Hanno la forma di tori infuocati giganteschi, e travolgono i ranghi compatti di guerrieri corazzati senza mai rallentare, carbonizzando i nemici e schiacciando con gli zoccoli quelli che non vengono divorati dalle fiamme.

DESCRIZIONE

Un Wildfire Taurus è un singolo modello.

Evocare Wildfire Taurus: scintille di fuoco turbinano fino a diventare una ruggente bestia di fumo nero e fiamme pronta a caricare.

Evocare Wildfire Taurus ha un valore di lancio di 6. Solo i **BEASTS OF CHAOS MAGHI** possono provare a lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Wildfire Taurus interamente entro 12" dal lanciatore.

PREDATORE: il Wildfire Taurus è un incantesimo persistente predatore. Può muoversi di un massimo di 12" e può volare.

ABILITÀ

Carica Rabbiosa: non appena viene manifestato sul campo di battaglia, il Wildfire Taurus è una forza inarrestabile.

Quando questo modello viene schierato, il giocatore che l'ha collocato può immediatamente effettuare un movimento con esso.

Turbine di Distruzione: i guerrieri vengono gettati nello scompiglio, arsi e calpestati sotto gli zoccoli quando il Wildfire Taurus alla carica si schianta tra i loro ranghi.

Dopo che questo modello si è mosso, ciascuna unità che ha sorvolato, e ogni altra unità che si trova entro 1" da esso alla fine del suo movimento, subisce D3 ferite mortali. Se un'unità include 10 o più modelli, essa subisce invece D6 ferite mortali. Se questo incantesimo infligge ferite ad un'unità, quell'unità combatte alla fine della prossima fase di combattimento, dopo che i giocatori hanno scelto qualunque altra unità per combattere in quella fase.

KEYWORDS INCANTESIMO PERSISTENTE, WILDFIRE TAURUS

血肉に飢えし大群

血肉に飢えし大群とは破滅をもたらすカラスの集団であり、その鳴き声を聞いた者は絶望的な恐怖に捕らわれる。このカラスたちは上空を旋回するように飛び、殺戮劇から逃れようとする者に襲いかかる。やがて戦場から飛び去り、荒野へと戻っていく。また、中にはヴァランスパイアの胸壁を巣としているカラスもいる。

詳細

血肉に飢えし大群は3体のモデルで構成される(解除されたら、3体とも戦場から取り除く)。

血肉に飢えし大群の召喚: 漆黒の羽毛が風に浮かび、血肉に飢えし大群を形成する。

血肉に飢えし大群の詠唱値は5である。ビースト・オヴ・ケイオス・ウィザードのみこの呪文を唱えることができる。唱えることに成功したら、血肉に飢えし大群のモデルを詠唱者から12mv以内かつ各ユニットから3mv以上離れた場所に配置する。続いて、2つめと3つめのモデルを1つめのモデルから6mv以内かつ各ユニットから3mv以上離れた場所に配置する。

アビリティ

不吉なる予兆: この獣たちの鳴き声を聞いた者は、破滅の未来を見とされている。

血肉に飢えし大群のモデルから6mv以内にいるユニットは、【勇猛度】が2下がる。ただし、ビースト・オヴ・ケイオスユニットはこのアビリティの対象外である。

黒き魂の臆病者: 戦士たちが悪夢を断ち切るべく破滅の大群に立ち向かおうと、カラスたちはすぐさま飛び去ってその鳴き声を発し続ける。

いずれかのユニットが血肉に飢えし大群のモデルから1mv以内の地点で移動を終えたら、このモデルを戦場から取り除く。そしてターン中のプレイヤーは前の地点からきっかり3D6mvかつ各ユニットから3mv以上離れた場所に再度そのモデルを配置する。続いて、残りの2つの血肉に飢えし大群のモデルを、上述のモデルから6mv以内かつ各ユニットから3mv以上離れた場所に配置する。

キーワード 永久呪文、血肉に飢えし大群

破滅の葬送歌

渾沌のエネルギーから成る破滅の葬送歌は、痛ましい音色を延々と轟かせる。その音を聞いた者は精神が錯乱し、熟練の戦士から理性を失くした愚か者へと変わり果ててしまう。

詳細

破滅の葬送歌は単一のモデルである。

破滅の葬送歌の召喚: 地中から獣の骸が現れ、大きな群れとなる。

破滅の葬送歌の召喚の詠唱値は6である。ビースト・オヴ・ケイオス・ウィザードのみこの呪文を唱えることができる。唱えることに成功したら、破滅の葬送歌のモデルを詠唱者から12mv以内の場所に配置する。

アビリティ

耳を裂く音色: 禍々しき葬送歌は、まるで戦いの獣たちの唸り声のようである。

このモデルから3mv以内にいるユニットの攻撃時、ヒットロールの出目から1を引く。ただし、ビースト・オヴ・ケイオスの兵はこのアビリティの対象外である。

高まる不協和音: 葬送歌の不協和音は延々と轟き、やがて戦場を包み込む。

このモデルの配置後、各戦闘ラウンドが開始する度に「耳を裂く音色」の射程が3mv増える。このモデルが解除された場合、再度戦場に配置される際は、アビリティの射程が3mvにリセットされる。

キーワード 永久呪文、破滅の葬送歌

鬼火の雄牛

鬼火の雄牛は最も大きなハードストーンの炎によって召喚される。巨大な雄牛の形となり、鎧を纏った戦士たちに容赦なく襲いかかってその身体を燃やし尽くし、あるいは叩き潰す。

詳細

鬼火の雄牛は単一のモデルである。

鬼火の雄牛の召喚: 小さな火の粉はやがて漆黒の煙と鬼火を纏う獣へと姿を変える。

御延びの雄牛の召喚の詠唱値は6である。ビースト・オヴ・ケイオス・ウィザードのみこの呪文を唱えることができる。唱えることに成功したら、鬼火の雄牛のモデルを詠唱者から12mv以内の場所に配置する。

特殊永久呪文: 鬼火の雄牛は特殊永久呪文である。最大12mv移動可能で、飛行できる。

アビリティ

猛威の突進: 鬼火の雄牛は戦場に具現化した瞬間から猛威を振るう。

このモデルを配置したプレイヤーはただちにこのモデルを移動させることができる。

破壊の旋風: 鬼火の雄牛はあらゆる戦士たちを燃やし尽くしながら踏み潰す。

このモデルの移動後、通過されたユニットおよびこのモデルの移動終了時点で1mv以内のユニットはそれぞれD3の致命的ダメージを受ける。なお、10体以上の兵が含まれているユニットはD3ではなくD6の致命的ダメージを受ける。この呪文によってダメージを受けたユニットは次の接近戦フェイズ終了時、プレイヤーが攻撃を行うユニットをすべて選んだ後に攻撃を行う。

キーワード 永久呪文、鬼火の雄牛