



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

BuildInstructions.com

BLUE HORRORS



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

- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ebarboir 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.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

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



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



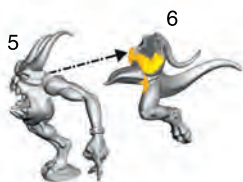
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 BLUE HORRORS

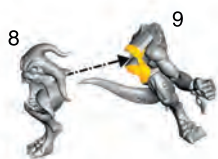
1 a



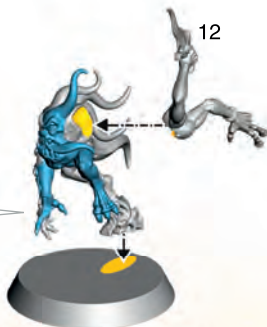
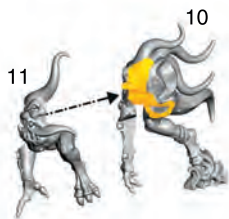
1 b



1 c



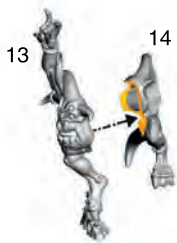
1 d



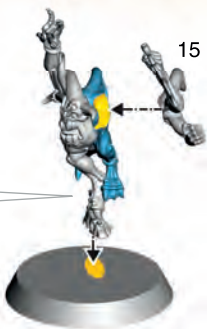
1 e

13

14



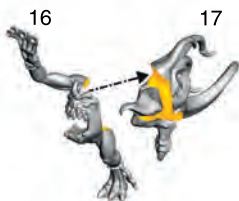
15



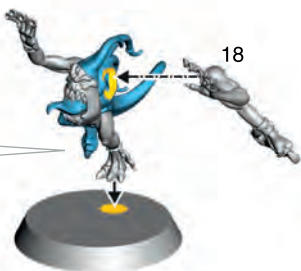
1 f

16

17



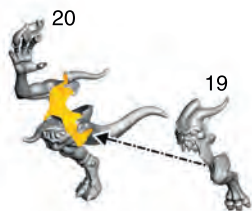
18



1 g

20

19



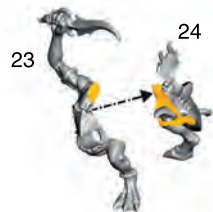
21



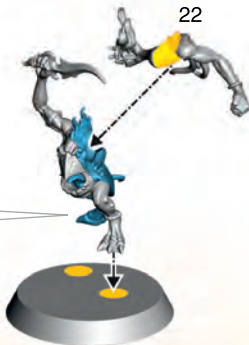
1 h

23

24



22



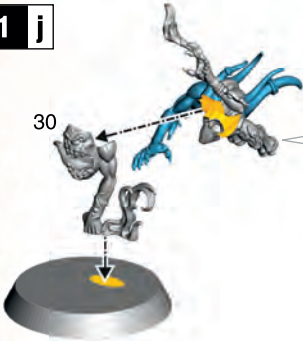
1 i

26 25

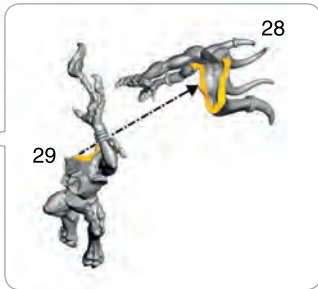


1 j

30



29



28



2 BRIMSTONE HORRORS

x10



31

32

33

34

35

36

37

38

39

40



BLUE HORRORS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS

Magical Flames

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

14"

1

4+

4+

-

1

MELEE WEAPONS

Taloned Hands

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

5+

5+

-

1

DESCRIPTION

A unit of Blue Horrors of Tzeentch has 10 or more models. They hurl Magical Flames at their enemies or slash at them with their Taloned Hands.

ABILITIES

Split: If a friendly unit of Pink Horrors suffers any casualties during a hero, shooting or combat phase, the slain Horrors will split and create Blue Horrors at the end of that phase (after all other units have performed their actions and made their attacks). Two Blue Horrors are created for each slain Pink Horror – if there is already a friendly Blue Horror unit within 6" of the Pink Horrors, add the Blue Horrors to that unit, otherwise set them up as a new unit within 6" of the unit of Pink Horrors.

If a rule causes a whole unit of Pink Horrors to be removed at once (excluding battleshock), you can immediately create a unit of Blue Horrors, just before removing the last model from the Pink Horrors unit. The unit of Blue Horrors has two models for each model in the unit of Pink Horrors at the point at which it is removed, and must be set up with all models within 6" of the last model from the Pink Horrors unit.

DESCRIPTION

Une unité de Blue Horrors of Tzeentch se compose de 10 figurines ou plus. Elles jettent des Flammes Magiques (Magical Flames) sur leurs ennemis ou les taillent avec leurs Mains Griffues (Taloned Hands).

APTITUDES

Scission: Si une unité amie de Pink Horrors subit au moins une perte pendant la phase des héros, de tir ou de combat, les Horrors tués se scindent et créent des Blue Horrors à la fin de cette phase (après que toutes les autres unités ont effectué leurs actions et leurs attaques). Deux Blue Horrors sont créées pour chaque Pink Horror tué – s'il y a déjà une unité amie de Blue Horrors à 6" ou moins des Pink Horrors, ajoutez les Blue Horrors créées à cette unité; sinon, placez-les en tant que nouvelle unité à 6" ou moins de l'unité de Pink Horrors.

Si une règle (autre que celles de déroute) provoque le retrait de toute unité de Pink Horrors d'un coup, vous pouvez immédiatement créer une unité de Blue Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l'unité de Pink Horrors. L'unité de Blue Horrors se compose de deux figurines pour chaque figurine de l'unité détruite au moment où elle a été retirée, et doit être placée de sorte que toutes ses figurines soient à 6" ou moins de la dernière figurine de l'unité de Pink Horrors.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Blue Horrors of Tzeentch consta de 10 miniaturas o más. Lanzañ Llamadas mágicas (Magical Flames) a sus enemigos o les desgarran con sus uñas afiladas (Taloned Hands).

héroe, disparo o combate, los Horrors muertos se dividirán y crearán Blue Horrors al final de esa fase (después de que todas las demás unidades hayan llevado a cabo sus acciones y ataques). Se crean dos Blue Horrors por cada Pink Horror muerto. Si ya hay alguna unidad de Blue Horrors a 6" o menos de los Pink Horrors, añade los nuevos Blue Horrors a esa unidad; de lo contrario desplégalos como una nueva unidad a 6" o menos de la unidad de Pink Horrors en cuestión.

Si una regla provoca que una unidad entera de Pink Horrors sea eliminada de una vez (exceptuando el acobardamiento), puedes crear una unidad de Blue Horrors inmediatamente antes de retirar la última miniatura de la unidad de Pink Horrors. La unidad de Blue Horrors consta de dos miniaturas por cada miniatura que hubiera en la unidad de Pink Horrors en el momento de ser retirada, y debe ser desplegada a 6" o menos de la última miniatura de la unidad de Pink Horrors.

HABILIDADES

Dividirse. Si una unidad de Pink Horrors amiga sufre alguna baja durante una fase de

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Blue Horrors of Tzeentch besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie schleudern Magical Flames auf den Feind oder schlitzten ihn mit ihren Taloned Hands auf.

sich die getöteten Horrors am Ende der Phase (nachdem alle anderen Einheiten ihre Aktionen und Attacken durchgeführt haben) in Blue Horrors. Aus jedem getöteten Pink Horror entstehen zwei Blue Horrors. Befindet sich bereits eine befreundete Blue-Horror-Einheit innerhalb von 6" um die Pink Horrors, so werden die Blue Horrors dieser Einheit hinzugefügt, anderenfalls stellst du sie als neue Einheit innerhalb von 6" um die Pink Horrors auf.

Wenn eine ganze Einheit Pink Horrors auf einmal entfernt wird (außer durch Kampfschock), kannst du eine Einheit Blue Horrors erschaffen, die doppelt so viele Modelle enthält, wie die entfernte Einheit Pink Horrors hat. Die neue Einheit wird platziert, unmittelbar bevor du das letzte Modell der Pink-Horror-Einheit entfernst, und jedes Modell der Einheit muss innerhalb von 6" um dieses letzte Modell platziert werden.

FÄHIGKEITEN

Teilen: Wenn eine befreundete Einheit Pink Horrors in einer Helden-, Fernkampf- oder Nahkampfphase Verluste erleidet, teilen

DESCRIZIONE

Un'unità di Blue Horrors of Tzeentch include 10 o più modelli. Essi lanciano Magical Flames sui nemici o li squarciano con le Taloned Hands.

ogni Pink Horror ucciso si creano due Blue Horrors; se c'è già un'unità di Blue Horrors amica entro 6" dai Pink Horrors, aggiungili i Blue Horrors a quell'unità, altrimenti schierali come una nuova unità entro 6" da quella dei Pink Horrors.

momento in cui è stata rimossa, e deve essere schierata con tutti i modelli entro 6" dall'ultimo modello dell'unità dei Pink Horrors

ABILITÀ

Divisione: se un'unità di Pink Horrors amica subisce perdite durante una fase degli eroi, di tiro o di combattimento, gli Horrors uccisi si dividono e creano Blue Horrors alla fine di quella fase (dopo che tutte le altre unità hanno compiuto le loro azioni e i loro attacchi). Per

Se una regola impone di rimuovere un'intera unità di Pink Horrors ad una volta (tranne che per gli shock), puoi immediatamente creare un'unità di Blue Horrors subito prima di rimuovere l'ultimo modello dell'unità di Pink Horrors. L'unità di Blue Horrors ha due modelli per ogni modello di quella di Pink Horrors del

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, BLUE HORRORS

BRIMSTONE HORRORS OF TZEENTCH



MISSILE WEAPONS

Magical Flames	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	12"	2	5+	5+	-	1

MELEE WEAPONS

Taloned Hands	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
	1"	2	5+	6+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Brimstone Horrors of Tzeentch has 10 or more models – each model consists of a pair of Brimstone Horrors. They hurl Magical Flames at their enemies or grab at them with their Taloned Hands.

ABILITIES

Split Again: If a friendly unit of Blue Horrors suffers any casualties during a hero, shooting or combat phase, the slain Horrors will split and create Brimstone Horrors at the end of that phase (after all other units have performed their actions and made their attacks). One model (remember that each model represents a pair of Brimstone Horrors) is created for each slain Blue Horror – if there is already a friendly Brimstone Horror unit within 6" of the Blue Horrors, add the Brimstone Horrors to that unit, otherwise set them up as a new unit within 6" of the unit of Blue Horrors.

If a rule causes a whole unit of Blue Horrors to be removed at once (excluding battleshock), you can immediately create a unit of Brimstone Horrors, just before removing the last model from the Blue Horrors unit. The unit of Brimstone Horrors has one model for each model in the unit of Blue Horrors at the point at which it is removed, and must be set up with all models within 6" of the last model from the Blue Horrors unit.

DESCRIPTION

Una unità de Brimstone Horrors of Tzeentch se compose de 10 figurines ou plus – chaque figurine consiste en une paire de Brimstone Horrors. Elles jettent des Flammes Magiques (Magical Flames) sur leurs ennemis ou les taillent avec leurs Mains Griffues (Taloned Hands).

subit au moins une perte pendant la phase des héros, de tir ou de combat, les Horrors tués se scindent et créent des Brimstone Horrors à la fin de cette phase (après que toutes les autres unités ont effectué leurs actions et leurs attaques). Une figurine (souvenez-vous que chaque figurine représente deux Brimstone Horrors) est créée pour chaque Blue Horror tué – s'il y a déjà une unité amie de Brimstone Horrors à 6" ou moins des Blue Horrors, ajoutez les Brimstone Horrors créées à cette unité; sinon, placez-les en tant que nouvelle unité à 6" ou moins de l'unité de Blue Horrors.

Si une règle (autre que celles de dérouté) provoque le retrait de toute unité de Blue Horrors d'un coup, vous pouvez immédiatement créer une unité de Brimstone Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l'unité de Blue Horrors. L'unité de Brimstone Horrors se compose de d'une figurine pour chaque figurine de l'unité détruite au moment où elle a été retirée, et doit être placée de sorte que toutes ses figurines soient à 6" ou moins de la dernière figurine de l'unité de Blue Horrors.

APTITUDES

Fission: Si une unité amie de Blue Horrors

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Brimstone Horrors of Tzeentch consta de 10 miniaturas o más (cada miniatura está formada por un par de Brimstone Horrors). Lanzan Llamaradas mágicas (Magical Flames) a sus enemigos o se aferran a ellos con sus uñas afiladas (Taloned Hands).

fase de héroe, disparo o combate, los Horrors muertos se dividirán y crearán Brimstone Horrors al final de esa fase (después de que todas las demás unidades hayan llevado a cabo sus acciones y ataques). Se crea una miniatura de Brimstone Horrors por cada Blue Horror muerto (recuerda que cada miniatura es un par de Brimstone Horrors). Si ya hay alguna unidad de Brimstone Horrors a 6" o menos de los Blue Horrors, añade los nuevos Brimstone Horrors a esa unidad; de lo contrario desplégalos como una nueva unidad a 6" o menos de la unidad de Blue Horrors.

Si una regla provoca que una unidad entera de Blue Horrors sea eliminada de una vez (exceptuando el acobardamiento), puedes crear una unidad de Brimstone Horrors inmediatamente antes de retirar la última miniatura de la unidad de Blue Horrors. La unidad de Brimstone Horrors consta de una miniatura por cada miniatura que hubiera en la unidad de Blue Horrors en el momento de ser retirada, y debe ser desplegada a 6" o menos de la última miniatura de la unidad de Blue Horrors.

HABILIDADES

Dividirse de nuevo. Si una unidad de Blue Horrors amiga sufre alguna baja durante una

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Brimstone Horrors besteht aus 10 oder mehr Modellen, von denen jedes aus einem Paar Brimstone Horrors besteht. Die Horrors schleudern Magical Flames auf den Feind oder graben sich mit ihren Taloned Hands nach ihm.

oder Nahkampfphase Verluste erleidet, teilen sich die getöteten Horrors am Ende der Phase (nachdem alle anderen Einheiten ihre Aktionen und Attacken durchgeführt haben) in Brimstone Horrors. Aus jedem getöteten Blue Horror entsteht ein neues Modell (denke daran, dass jedes Modell ein Paar Brimstone Horrors darstellt). Befindet sich bereits eine befreundete Brimstone-Horror-Einheit innerhalb von 6" um die Blue Horrors, so werden die Brimstone Horrors dieser Einheit hinzugefügt, anderenfalls stellst du sie als neue Einheit innerhalb von 6" um die Blue Horrors auf.

Wenn eine ganze Einheit Blue Horrors auf einmal entfernt wird (außer durch Kampschock), kannst du eine Einheit Brimstone Horrors erschaffen, die so viele Modelle enthält, wie die entfernte Einheit Blue Horrors hat. Die neue Einheit wird platziert, unmittelbar bevor du das letzte Modell der Blue-Horror-Einheit entfernst, und jedes Modell der Einheit muss innerhalb von 6" um dieses letzte Modell platziert werden.

FÄHIGKEITEN

Erneut teilen: Wenn eine befreundete Einheit Blue Horrors in einer Helden-, Fernkampf-

DESCRIZIONE

Un'unità di Brimstone Horrors of Tzeentch include 10 o più modelli: ogni modello è formato da una coppia di Brimstone Horrors. Essi lanciano Magical Flames sui nemici o li afferrano con le loro Taloned Hands.

eroi, di tiro o di combattimento, gli Horrors uccisi si dividono creando Brimstone Horrors alla fine di quella fase (dopo che tutte le altre unità hanno compiuto le loro azioni e i loro attacchi). Si crea un modello (ricorda che ciascun modello rappresenta una coppia di Brimstone Horrors) per ogni Blue Horror ucciso: se c'è già un'unità di Brimstone Horrors amica entro 6" dai Blue Horrors, aggiungi i Brimstone Horrors a quell'unità, altrimenti schierali come una nuova unità entro 6" da quella dei Blue Horrors.

Se una regola impone di rimuovere un'intera unità di Blue Horrors ad una volta (tranne che per gli shock), puoi immediatamente creare un'unità di Brimstone Horrors subito prima di rimuovere l'ultimo modello dell'unità di Blue Horrors. L'unità di Brimstone Horrors ha un modello per ogni modello di quella di Blue Horrors nel momento in cui è stata rimossa, e deve essere schierata con tutti i modelli entro 6" dall'ultimo modello dell'unità dei Blue Horrors.

ABILITÀ

Si Divide Ancora: se un'unità di Blue Horrors amica subisce perdite durante una fase degli

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, TZEENTCH, BRIMSTONE HORRORS

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Blue Horror	3	3	2	2	1	3	1	7	-	Infantry	10 Blue Horrors

SPECIAL RULES:

- **Brotherhood of Sorcerers**
- **Daemon of Tzeentch**
- **Daemonic Instability**
- **Deep Strike**
- **Split Again**

Split: If a friendly unit of Pink Horrors suffers any casualties, the slain Horrors will split and create Blue Horrors at the end of that phase (after all other units have performed their actions and made their attacks). Two Blue Horrors are created for each slain Pink Horror – if there is already a friendly Blue Horror unit within 6" of the Pink Horrors, add the newly created Blue Horrors to that unit, otherwise set them up as a new unit within 6" of the unit of Pink Horrors. If a rule causes a whole unit of Pink Horrors to be removed at once (excluding Daemonic Instability), you can immediately create a unit of Blue Horrors, just before removing the last model from the Pink Horrors unit. The unit of Blue Horrors has two models for each model in the unit of Pink Horrors at the point at which it is removed, and must be set up with all models within 6" of the last model from the Pink Horrors unit.

Magic's Offspring: A unit of 11-20 Blue Horrors generates 2 Warp Charge points instead of 1.

PSYKER:

Blue Horrors generate their powers from the **Change** discipline.

OPTIONS:

- May include up to ten additional Blue Horrors..... 5 pts/model

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Blue Horror	3	3	2	2	1	3	1	7	-	Infanterie	10 Blue Horrors

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Confrérie de Sorciers**
- **Démons de Tzeentch**
- **Frappe en Profondeur**
- **Instabilité Démoniaque**
- **Subdivision**

Division: Si une unité amie de Pink Horrors subit au moins une perte, les Horrors tuée se diviseront en Blue Horrors à la fin de cette phase (après que toutes les autres unités aient accompli leurs actions et effectué leurs attaques). Deux Blue Horrors sont créées pour chaque Pink Horror tuée – s'il y a déjà une unité amie de Blue Horrors à 6" ou moins des Pink Horrors, ajoutez les Blue Horrors créées à cette unité, sinon placez-les en tant que nouvelle unité à 6" ou moins de l'unité de Pink Horrors. Si une règle provoque le retrait de toute l'unité de Pink Horrors (à l'exclusion de l'Instabilité Démoniaque), vous pouvez immédiatement créer une unité de Blue Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l'unité de Pink Horrors. L'unité de Blue Horrors comptera deux figurines pour chaque figurine de l'unité de Pink Horrors lorsqu'elle a été retirée, et doit être placée entièrement à 6" ou moins de la dernière figurine de l'unité de Pink Horrors.

Rejets Magiques: Une unité de 11 à 20 Blue Horrors génère 2 points de Charge Warp au lieu de 1.

PSYKER:

Les Blue Horrors génèrent leurs pouvoirs dans la discipline du **Changement**.

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à dix Blue Horrors 5 pts/figurine

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Blue Horror	3	3	2	2	1	3	1	7	-	Infanterie	10 Blue Horrors

SONDERREGELN:

- **Dämon des Tzeentch**
- **Dämonische Instabilität**
- **Eine Bruderschaft aus Hexern**
- **Erneut teilen**
- **Schocktruppen**

Teilen: Wenn eine befreundete Einheit Pink Horrors Verluste erleidet, teilen sich die getöteten Horrors und hinterlassen am Ende der Phase Blue Horrors (nachdem alle anderen Einheiten ihre Aktionen durchgeführt und ihre Attacken abgehandelt haben). Für jeden getöteten Pink Horror entstehen zwei Blue Horrors. Wenn sich bereits eine befreundete Einheit Blue Horrors innerhalb von 6 Zoll um die Pink Horrors befindet, fügst du die neu entstandenen Blue Horrors dieser Einheit hinzu, anderenfalls stellst du sie als neue Einheit innerhalb von 6 Zoll um die Pink Horrors auf. Wenn eine Einheit Pink Horrors im Ganzen entfernt wird (außer durch Dämonische Instabilität), kannst du eine Einheit Blue Horrors erschaffen, unmittelbar bevor du das letzte Modell der Einheit Pink Horrors entfernst. Die Einheit der Blue Horrors besteht aus zwei Modellen pro Modell, das die Einheit Pink Horrors zu dem Zeitpunkt hatte, als sie entfernt wurde. Die Einheit muss innerhalb von 6 Zoll um das letzte Modell der Einheit Pink Horrors aufgestellt werden.

Magiebrut: Eine Einheit aus 11-20 Blue Horrors erzeugt 2 Warpenergiepunkte statt 1.

PSIONIKER:

Blue Horrors ermitteln ihre Psikräfte aus der Disziplin des **Wandels**.

OPTIONEN:

- Darf bis zu zehn zusätzliche Blue Horrors enthalten..... 5 Pkt./Modell

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Unit Type	Unit Composition
Brimstone Horror	3	3	1	1	2	3	2	7	-	Infantry	10 pairs of Brimstone Horrors

SPECIAL RULES:

- **Brotherhood of Sorcerers**
- **Daemon of Tzeentch**
- **Daemonic Instability**
- **Deep Strike**
- **Warptime**

Split Again: If a friendly unit of Blue Horrors suffers any casualties, the slain Horrors will split and create Brimstone Horrors at the end of that phase (after all other units have performed their actions and made their attacks). One model is created for each slain Blue Horror – if there is already a friendly Brimstone Horror unit within 6" of the Blue Horrors, add the newly created Brimstone Horrors to that unit, otherwise set them up as a new unit within 6" of the unit of Blue Horrors. If a rule causes a whole unit of Blue Horrors to be removed at once (excluding Daemonic Instability), you can immediately create a unit of Brimstone Horrors, just before removing the last model from the Blue Horrors unit. The unit of Brimstone Horrors has one model for each model in the unit of Blue Horrors at the point at which it is removed, and must be set up with all models within 6" of the last model from the Blue Horrors unit.

Designer's Note: Each Brimstone Horror model consists of a pair of Horrors that share one base and one profile (above).

Psyker:

Brimstone Horrors generate their powers from the **Change** discipline.

OPTIONS:

- May include up to ten additional pairs of Brimstone Horrors 3 pts/model

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Brimstone Horror	3	3	1	1	2	3	2	7	-	Infanterie	10 pairs of Brimstone Horrors

RÈGLES SPÉCIALES:

- **Confrérie de Sorciers**
- **Démons de Tzeentch**
- **Frappe en Profondeur**
- **Instabilité Démoniaque**
- **Flammes Warp**

Subdivision: Si une unité amie de Blue Horrors subit au moins une perte, les Horrors tuée se subdiviseront en Brimstone Horrors à la fin de cette phase (après que toutes les autres unités aient accompli leurs actions et effectué leurs attaques). Une figurine est créée pour chaque Blue Horror tuée – s'il y a déjà une unité amie de Brimstone Horrors à 6" ou moins des Blue Horrors, ajoutez les Brimstone Horrors créées à cette unité, sinon placez-les en tant que nouvelle unité à 6" ou moins de l'unité de Blue Horrors. Si une règle provoque le retrait de toute l'unité de Blue Horrors (à l'exclusion de l'Instabilité Démoniaque), vous pouvez immédiatement créer une unité de Brimstone Horrors, juste avant de retirer la dernière figurine de l'unité de Blue Horrors. L'unité de Brimstone Horrors comptera une figurine pour chaque figurine de l'unité de Blue Horrors lorsqu'elle a été retirée, et doit être placée entièrement à 6" ou moins de la dernière figurine de l'unité de Blue Horrors.

Note des Concepteurs:

Chaque figurine de Brimstone Horror est constituée d'une paire d'Horrors qui partagent le même socle et possèdent le même profil (ci-dessus).

PSYKER:

Les Brimstone Horrors génèrent leurs pouvoirs dans la discipline du **Changement**.

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à dix paires de Brimstone Horrors 3 pts/figurine

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	Einheitentyp	Zusammensetzung
Brimstone Horror	3	3	1	1	2	3	2	7	-	Infanterie	10 pairs of Brimstone Horrors

SONDERREGELN:

- **Dämon des Tzeentch**
- **Dämonische Instabilität**
- **Eine Bruderschaft aus Hexern**
- **Schocktruppen**
- **Warpflammen**

Erneut teilen: Wenn eine befreundete Einheit Blue Horrors Verluste erleidet, teilen sich die getöteten Horrors und hinterlassen am Ende der Phase Brimstone Horrors (nachdem alle anderen Einheiten ihre Aktionen durchgeführt und ihre Attacken abgehandelt haben). Für jeden getöteten Blue Horror entsteht ein Modell. Wenn sich bereits eine befreundete Einheit Brimstone Horrors innerhalb von 6 Zoll um die Blue Horrors befindet, fügst du die neu entstandenen Brimstone Horrors dieser Einheit hinzu, anderenfalls stellst du sie als neue Einheit innerhalb von 6 Zoll um die Blue Horrors auf. Wenn eine Einheit Blue Horrors im Ganzen entfernt wird (außer durch Dämonische Instabilität), kannst du eine Einheit Brimstone Horrors erschaffen, unmittelbar bevor du das letzte Modell der Einheit Blue Horrors entfernst. Die Einheit der Brimstone Horrors besteht aus so vielen Modellen, wie die Einheit Blue Horrors zu dem Zeitpunkt hatte, als sie entfernt wurde. Die Einheit muss innerhalb von 6 Zoll um das letzte Modell der Einheit Blue Horrors aufgestellt werden.

Anmerkung der Designer:

Jedes Brimstone-Horror-Modell besteht aus einem Paar Horrors, das ein gemeinsames Base und das (obige) gemeinsame Profil hat.

PSIONIKER:

Brimstone Horrors ermitteln ihre Psikräfte aus der Disziplin des **Wandels**.

OPTIONEN:

- Darf bis zu zehn zusätzliche Paare Brimstone Horrors enthalten 3 Pkt./Modell