



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

BuildInstructions.com

FLESH-EATER COURTS ENDLESS SPELLS





• 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 montage
- 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

CHALICE OF USHORAN

1 a



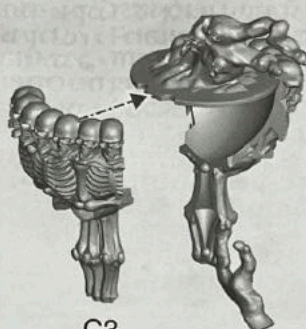
C2



C1



1 b



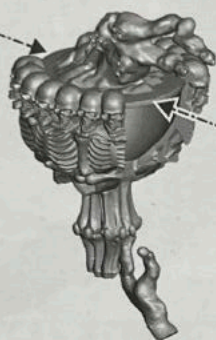
C3



1 c



C5



C4



1 d



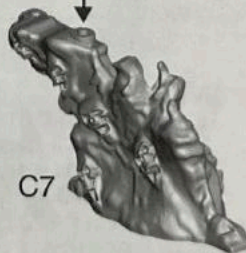
C6



1 e

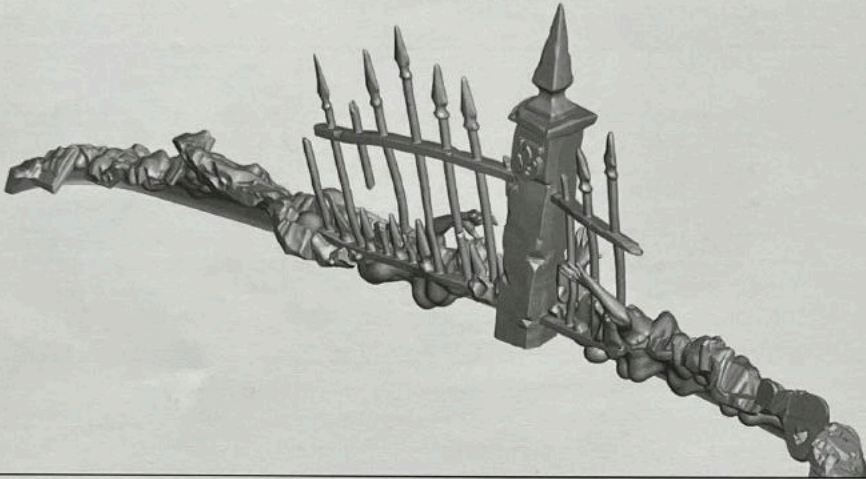
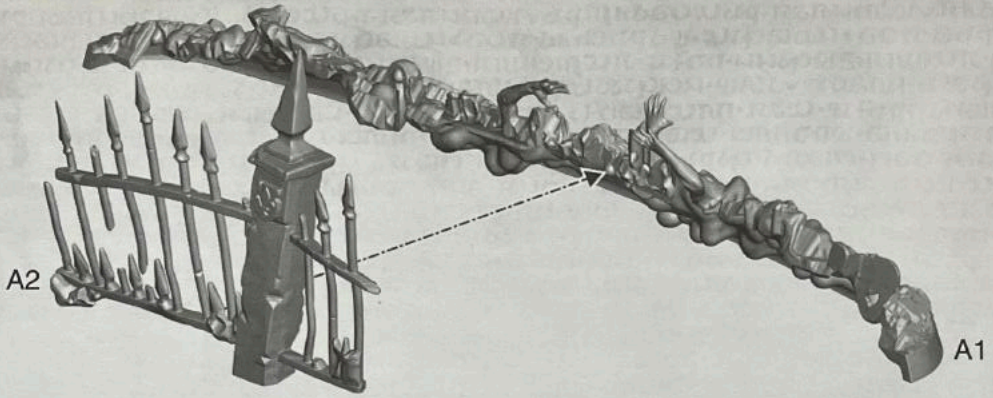


C7

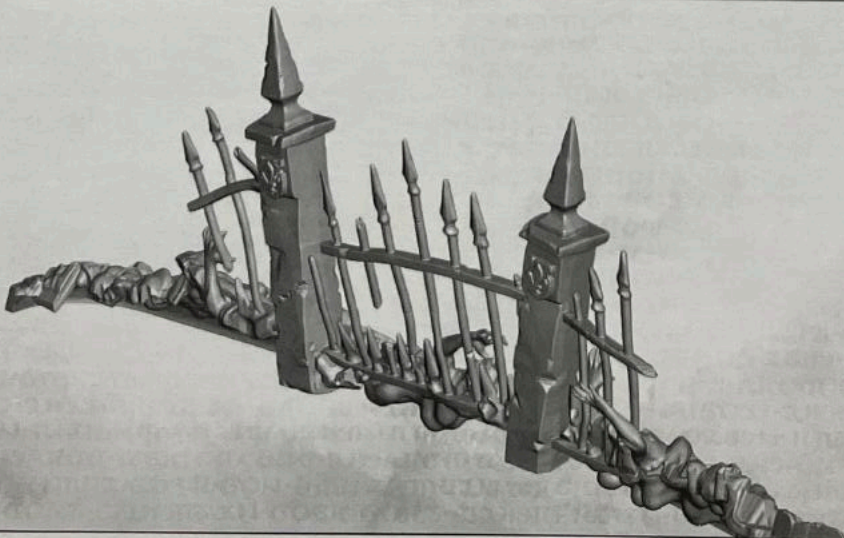
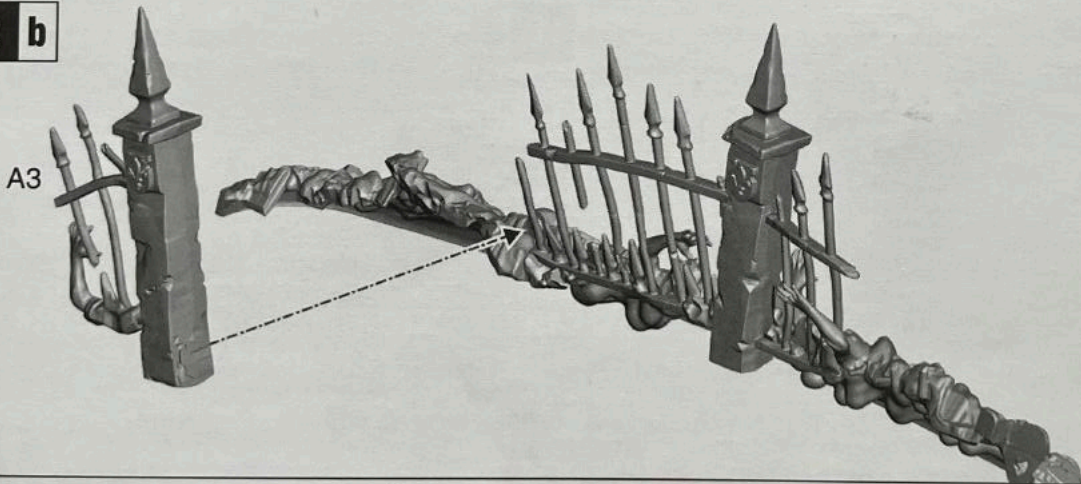


CADAVEROUS BARRICADE

2 a

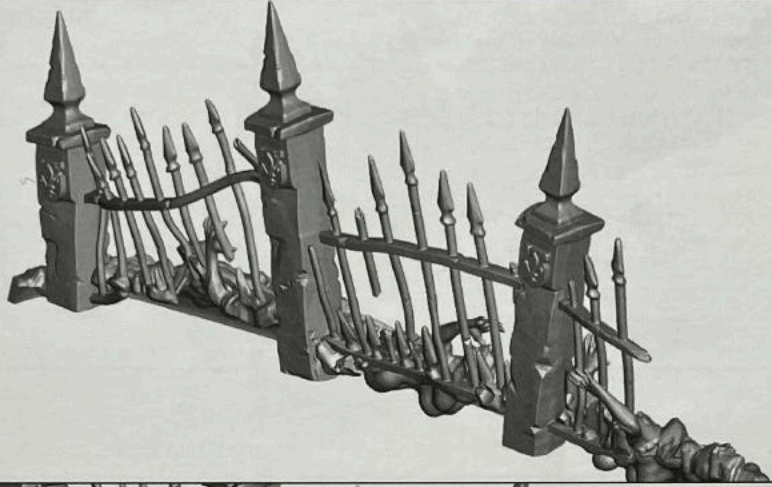
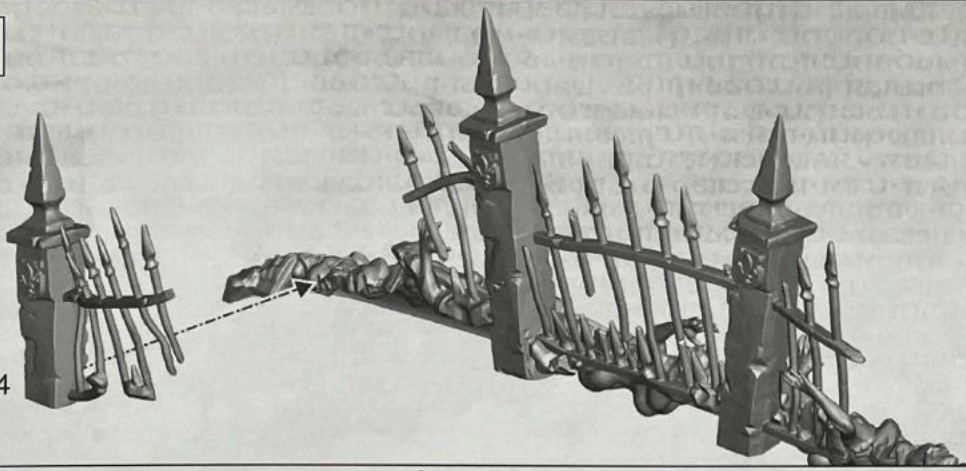


2 b



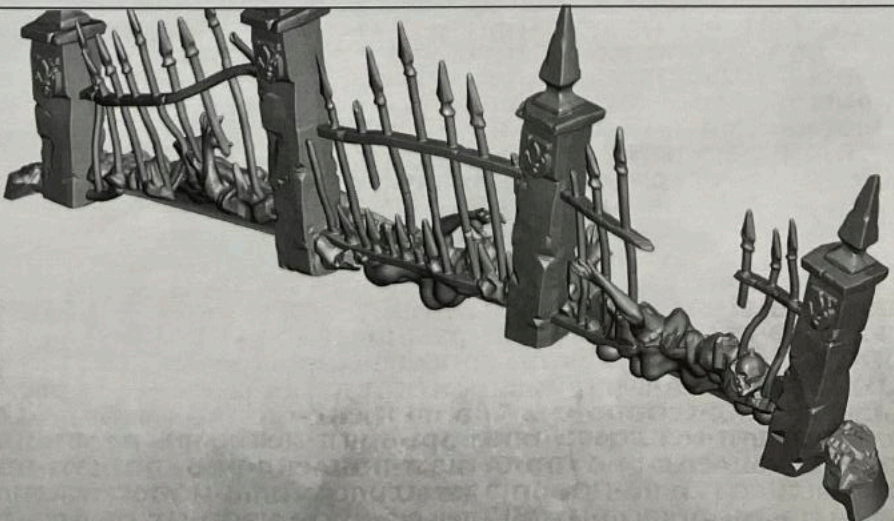
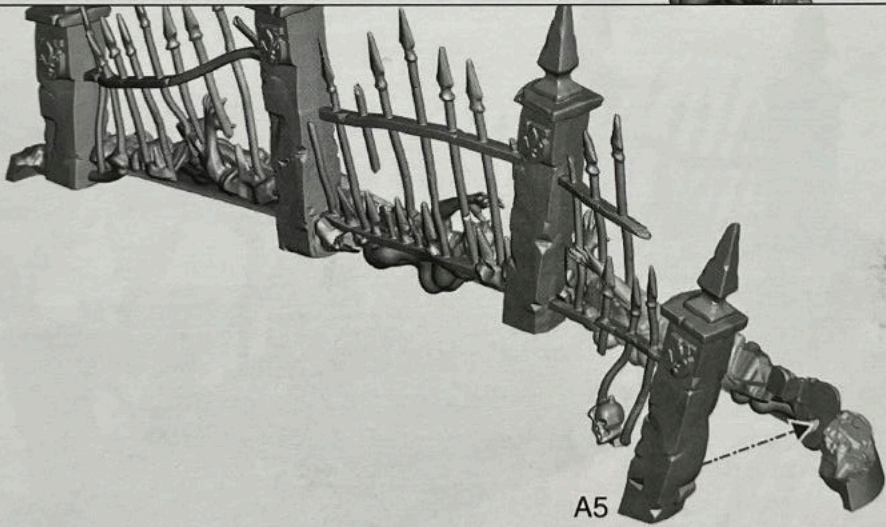
2 c

A4



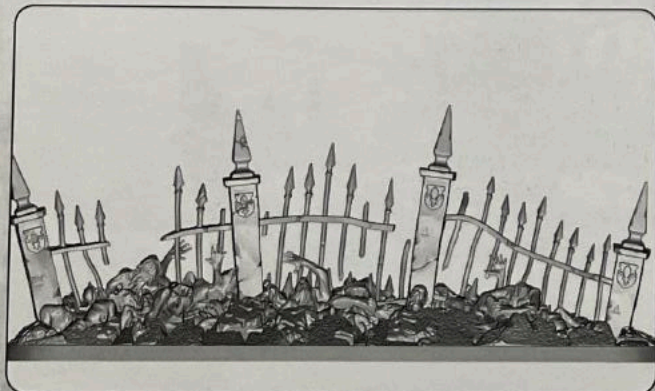
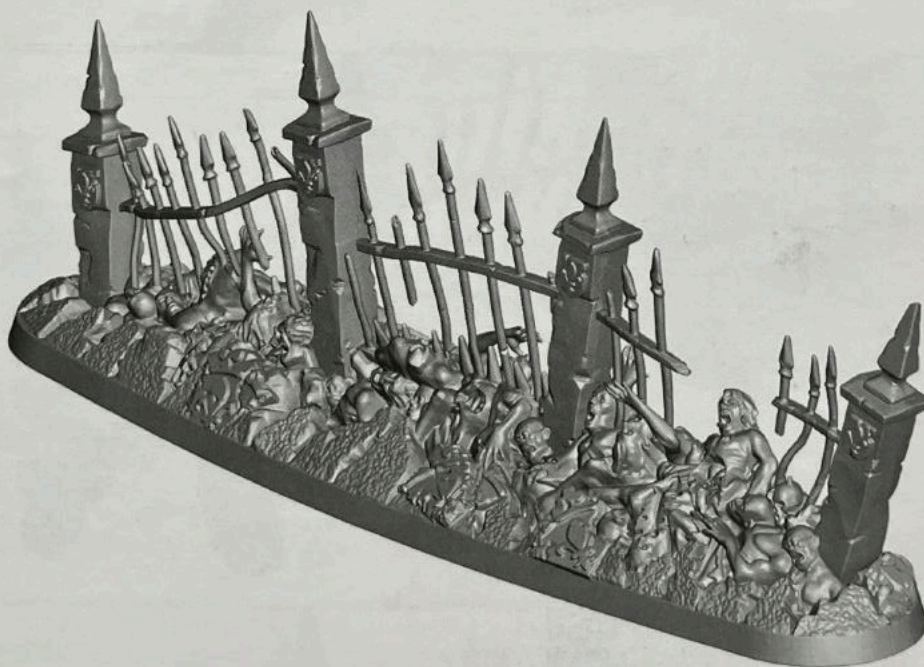
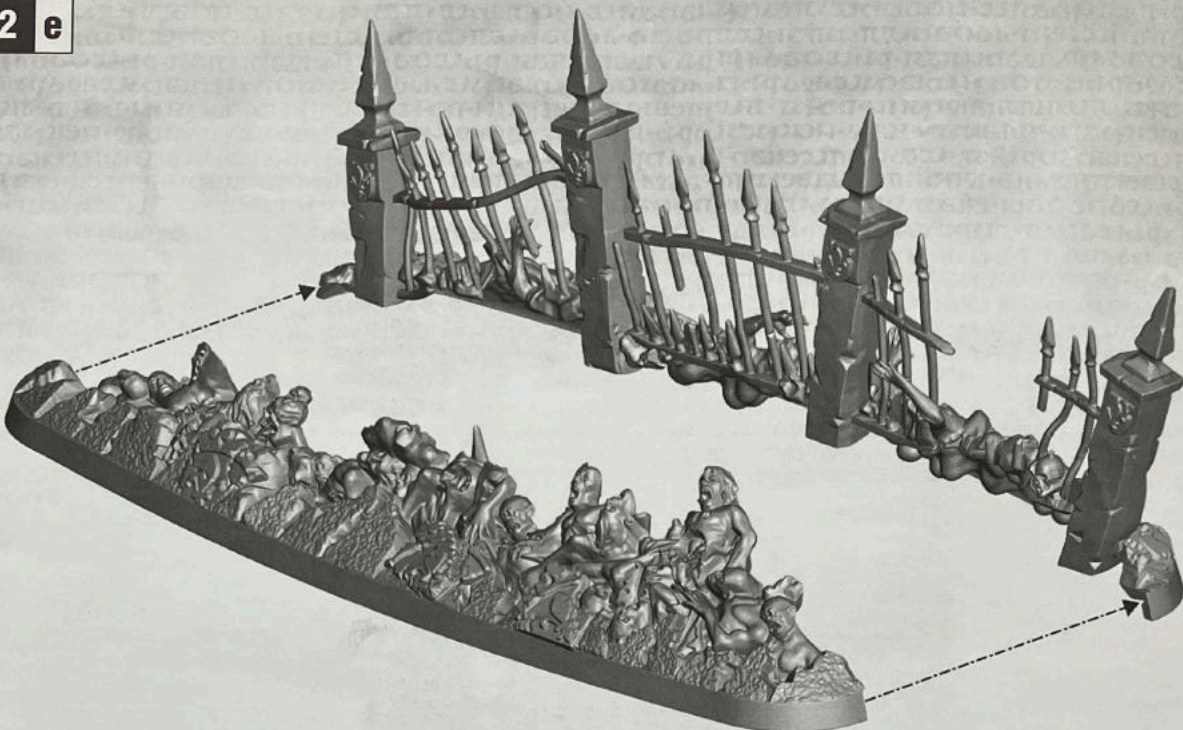
2 d

A5



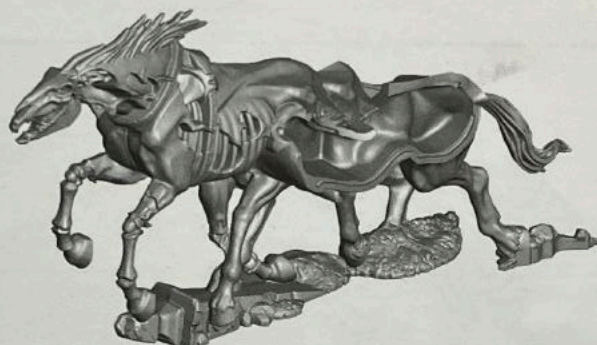
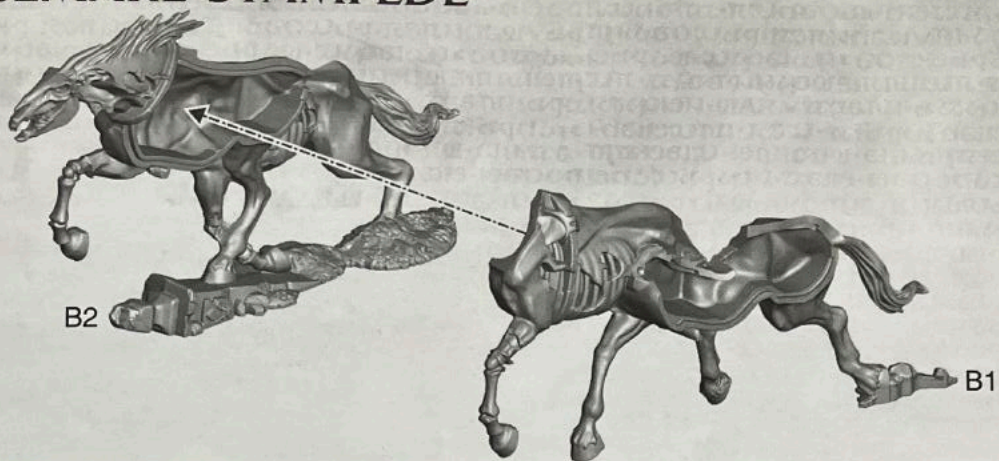
2 e

A6

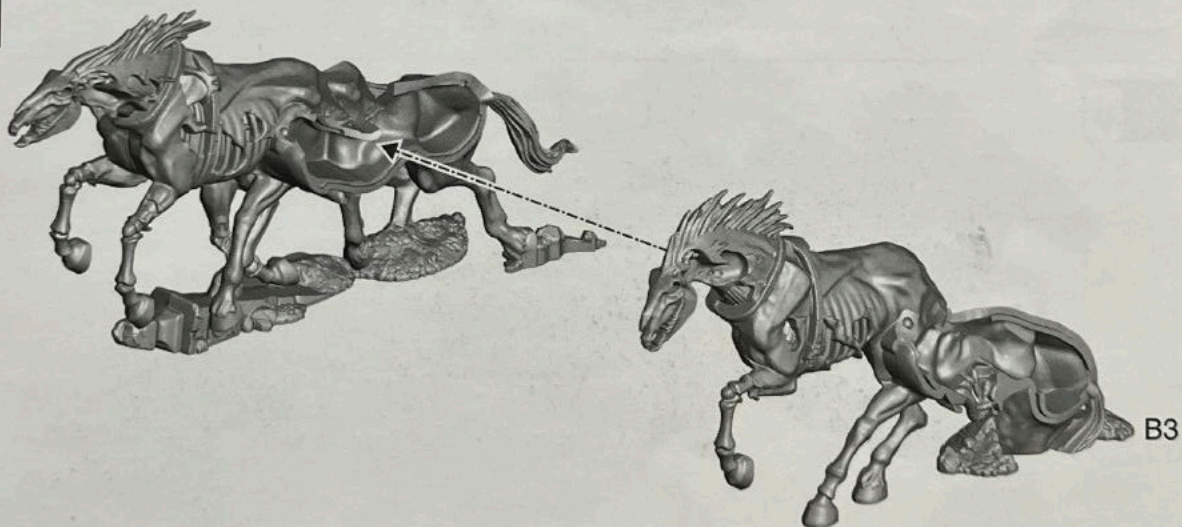


CORPSEMARE STAMPEDE

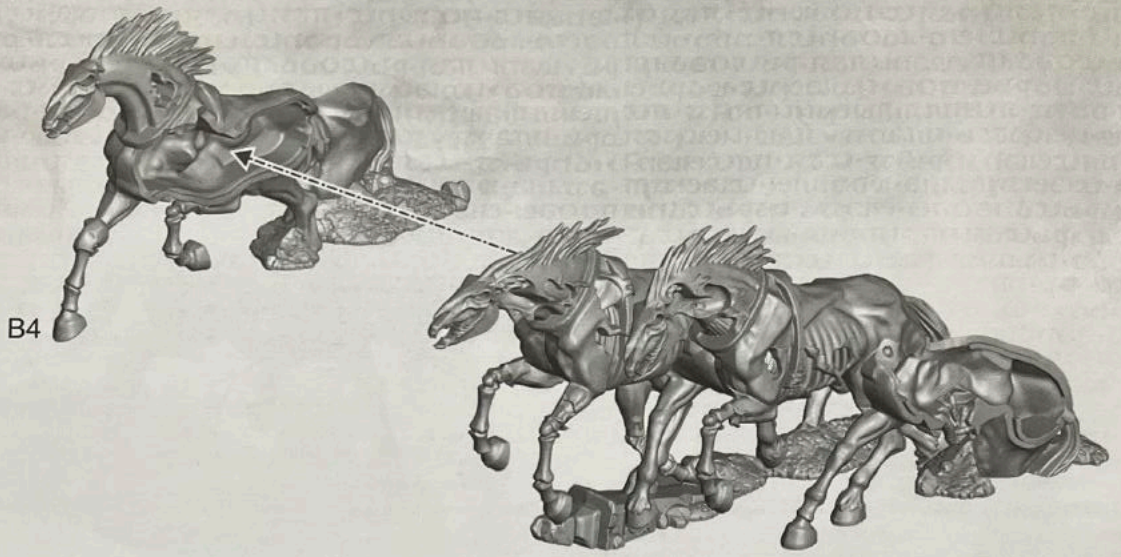
3 a



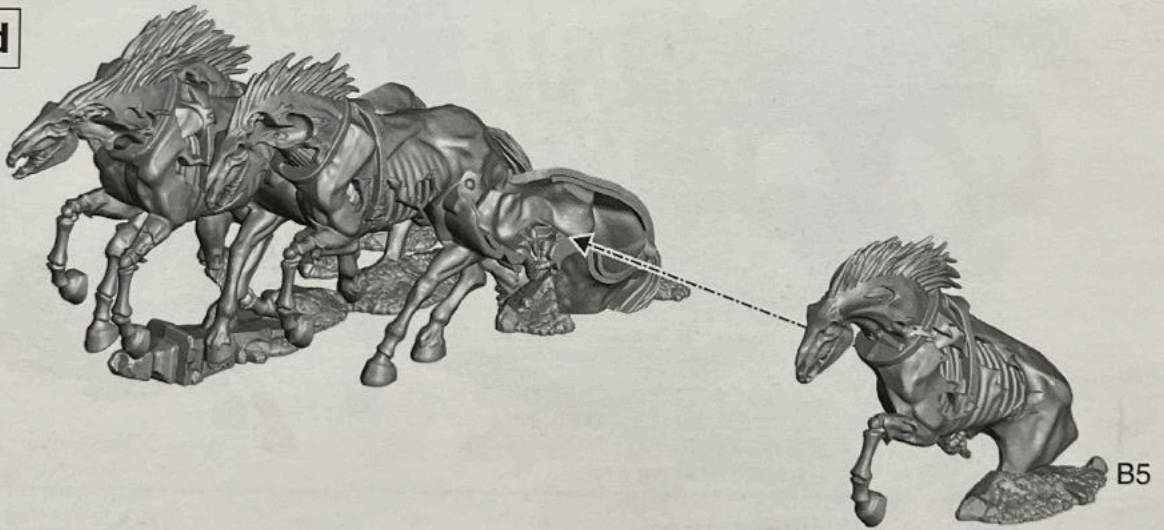
3 b



3 c

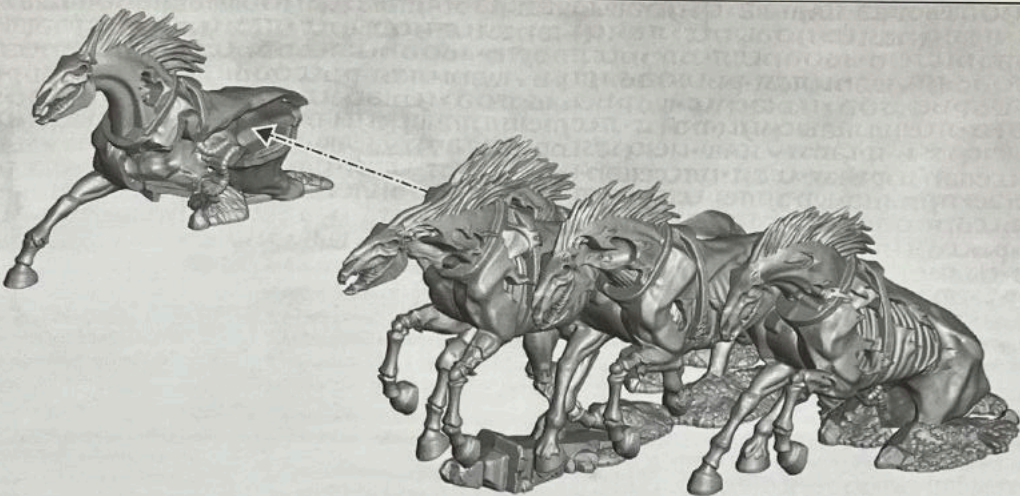


3 d



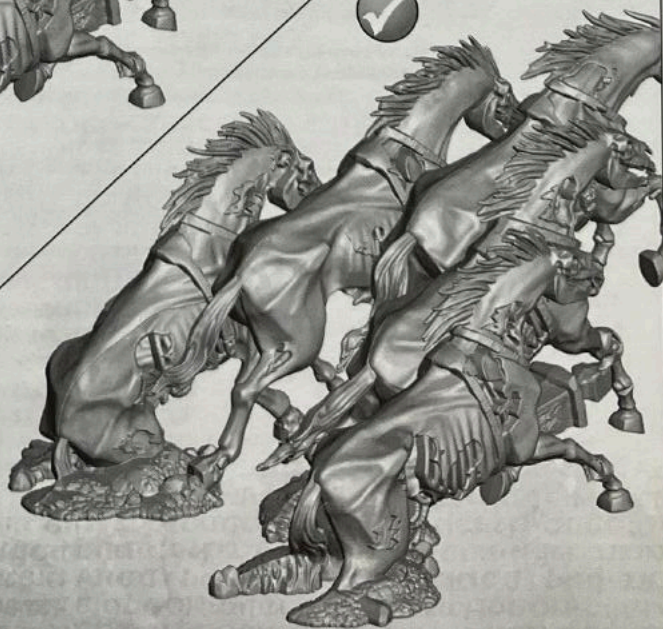
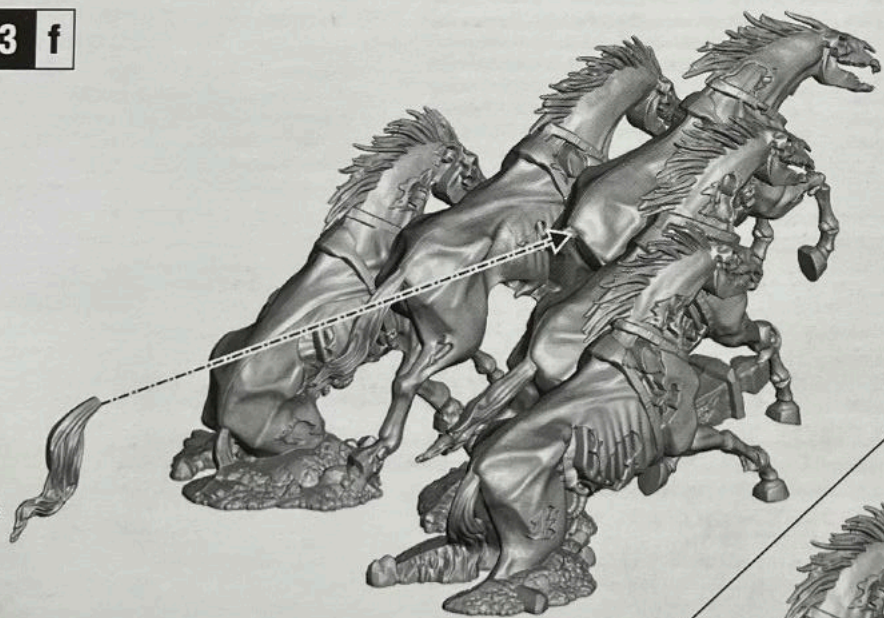
3 e

B6



3 f

B7



CADAVEROUS BARRICADE

With a word of command the buried dead are brought writhing to the surface. The corpses of those who once served Ushoran rise up from the grave, dragging with them the detritus of their forgotten civilisation, and with lifeless hands they claw at the living who draw too near.

DESCRIPTION

A Cadaverous Barricade is a single model.

MAGIC

Summon Cadaverous Barricade: *The wizard snaps a fallen branch in half and hurls it to the ground. In moments it sprouts into a horrific bulwark.*

Summon Cadaverous Barricade has a casting value of 5. Only Nagash, Supreme Lord of the Undead and **ABHORRANTS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Cadaverous Barricade model wholly within 24" of the caster and more than 1" from any enemy units.

ABILITIES

Grasping Hands: *The animated corpses trapped in a Cadaverous Barricade grab at any living creature that approaches too closely.*

If a model starts a move within 3" of this model, halve the distance that model can move when it makes that move. **DEATH** units are not affected by this ability.

Grisly Obstacle: *Creatures that are desperate enough can find cover behind a Cadaverous Barricade.*

When a missile weapon targets a unit that has all of its models within 1" of this model, then the target unit receives the benefit of cover if the attacking model is closer to this model than it is to the target unit.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, SHYISH, CADAVEROUS BARRICADE

CHALICE OF USHORAN

Believed to be a manifestation of the sacred cup held by Ushoran, this bone-wrought goblet is continually filled with the blood of those slain in its presence. When the gore inside overflows, the Flesh-eaters upon whom it slops are bestowed with unnatural vitality, their most grievous wounds healing and their dead rising to fight once more.

DESCRIPTION

A Chalice of Ushoran is a single model.

MAGIC

Summon Chalice of Ushoran: *The abhorrant conjures forth an ensorcelled chalice of bone from which his raving subjects can sup.*

Summon Chalice of Ushoran has a casting value of 6. Only Nagash, Supreme Lord of the Undead and **ABHORRANTS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Chalice of Ushoran model wholly within 24" of the caster.

ABILITIES

Soul Stealer: *When a creature falls in battle, their screaming essence is trapped by the Chalice of Ushoran, and can be used to heal the wounds suffered by nearby Flesh-eaters.*

Keep track of the number of models that are slain within 12" of this model each turn. At the end of each turn, roll a dice for each model that was slain within 12" of this model during that turn. For each 4+ heal 1 wound allocated to 1 **FLESH-EATER COURTS** model within 12" of this model, or return 1 slain model to 1 **FLESH-EATER COURTS** unit with a Wounds characteristic of 1 that is wholly within 12" of this model.

KEYWORDS ENDLESS SPELL, SHYISH, CHALICE OF USHORAN

CORPSEMARE STAMPEDE

Imparted with grisly vigour by the insane magics of the abhorrants, the undead beasts of a Corpsemare Stampede burst from the blood-soaked ground. Once loosed they trample across the battlefield with reckless abandon, crushing any foolish enough to be caught in their path.

DESCRIPTION

A Corpsemare Stampede is a single model.

PREDATORY: A Corpsemare Stampede is a predatory endless spell. It can move up to 14" and can fly.

MAGIC

Summon Corpsemare Stampede: *The wizard hurls a rusty horseshoe. Where it lands, a herd of ferocious ghostly horses spring forth from the ground.*

Summon Corpsemare Stampede has a casting value of 7. Only Nagash, Supreme Lord of the Undead and **ABHORRANTS** can attempt to cast this spell. If successfully cast, set up a Corpsemare Stampede model wholly within 3D6" of the caster.

ABILITIES

Crazed Gallop: *When a Corpsemare Stampede is called forth, it immediately gallops furiously across the battlefield.*

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

Trampled Underfoot: *As a Corpsemare Stampede charges across the battlefield, it tramples over anyone that gets in its way.*

After this model has moved, roll 5 dice for each unit that has any models it passed across. For each roll that is more than that unit's Wounds characteristic, that unit suffers 1 mortal wound. For each roll of 6, that unit suffers D3 mortal wounds instead (whatever its Wounds characteristic is).

KEYWORDS ENDLESS SPELL, SHYISH, CORPSEMARE STAMPEDE

CADAVEROUS BARRICADE

D'un mot de pouvoir, les morts inhumés sont animés et ramenés à la surface. Les cadavres de ceux qui servaient jadis Ushoran se relèvent de la tombe, traînant derrière eux les vestiges de leur civilisation oubliée, et leurs mains sans vie cherchent à attraper les vivants qui se hasardent trop près.

DESCRIPTION

Une Cadaverous Barricade est une figurine individuelle.

MAGIE

Invoquer la Cadaverous Barricade: Le sorcier casse une branche morte en deux et la jette au sol. En quelques secondes, elle croit en une horrible barricade.

Invoquer la Cadaverous Barricade a une valeur de lancement de 5. Seul Nagash, Supreme Lord of the Undead, et les **ABHORRANTS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Cadaverous Barricade entièrement à 24" ou moins du lanceur et à plus de 1" des unités ennemies.

APTITUDES

Mains Avides: Les corps animés de la Cadaverous Barricade s'accrochent à toute créature vivante qui se tient trop près.

Si une figurine commence un mouvement à 3" ou moins de cette figurine, divisez par deux la distance que cette figurine peut parcourir lorsqu'elle effectue ce mouvement. Les unités de la **MORT** ne sont pas affectées par cette aptitude.

Obstacle Macabre: Les créatures désespérées peuvent s'abriter derrière une Cadaverous Barricade.

Lorsqu'une arme à projectiles cible une unité dont toutes les figurines se trouvent à 1" ou moins de cette figurine, alors l'unité ciblée bénéficie du couvert si la figurine attaquante est plus proche de cette figurine que de l'unité ciblée.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, SHYISH, CADAVEROUS BARRICADE

CHALICE OF USHORAN

Considéré comme une manifestation de la coupe sacrée d'Ushoran, ce calice d'os est perpétuellement rempli du sang de ceux qui sont tués en sa présence. Lorsqu'il déborde, les Mange-chair qui sont éclaboussés sont imbus d'une vitalité contre nature, leurs blessures les plus graves se referment et leurs morts se relèvent pour reprendre le combat.

DESCRIPTION

Un Chalice of Ushoran est une figurine individuelle.

MAGIE

Invoquer le Chalice of Ushoran: L'abhorrant invoque un calice d'os ensorcelé auquel ses sujets assoiffés peuvent s'abreuver.

Invoquer le Chalice of Ushoran a une valeur de lancement de 6. Seul Nagash, Supreme Lord of the Undead, et les **ABHORRANTS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Cadaverous Barricade entièrement à 24" ou moins du lanceur.

APTITUDES

Voleur d'Âmes: Quand une créature succombe au combat, son essence hurlante est prise au piège du calice, et elle peut être employée pour soigner les blessures des Mange-chair à proximité.

Gardez le compte du nombre de figurines qui sont tuées à 12" ou moins de cette figurine à chaque tour. À la fin de chaque tour, jetez un dé pour chaque figurine qui a été tuée à 12" ou moins de cette figurine pendant ce tour. Pour chaque jet de 4+, guérissez 1 blessure allouée à 1 figurine **FLESH-EATER COURTS** à 12" ou moins de cette figurine. De plus, pour chaque jet de 4+, remplacez 1 figurine tuée dans 1 unité **FLESH-EATER COURTS** dont la caractéristique de Blessures est de 1 et qui se trouve entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, SHYISH, CHALICE OF USHORAN

CORPSEMARE STAMPEDE

Nanties d'une vigueur macabre par la magie malsaine des abhorrants, les morts-vivants bestiaux d'une Corpsemare Stampede jaillissent du sol gorgé de sang. Une fois leur bride lâchée, elles se ruent sur le champ de bataille avec une impétuosité aveugle, piétinant quiconque serait assez sot pour rester sur leur chemin.

DESCRIPTION

Une Corpsemare Stampede est une figurine individuelle.

PRÉDATEUR: Une Corpsemare Stampede est un sort persistant prédateur. Elle peut se déplacer de jusqu'à 14" et peut voler.

MAGIE

Invoquer la Corpsemare Stampede: Le sorcier jette un fer à cheval rouillé. Là où il atterrit jaillit un troupeau de féroces chevaux spectraux.

Invoquer la Corpsemare Stampede a une valeur de lancement de 7. Seul Nagash, Supreme Lord of the Undead, et les **ABHORRANTS** peuvent tenter de lancer ce sort. S'il est lancé avec succès, placez une figurine de Corpsemare Stampede entièrement à 3D6" ou moins du lanceur.

APTITUDES

Galop Effréné: Quand une Corpsemare Stampede est appelée, elle galope immédiatement et furieusement sur le champ de bataille.

Lorsque cette figurine est placée, le joueur qui la place peut immédiatement lui faire faire un mouvement.

Piétiné: Lorsqu'une Corpsemare Stampede charge, elle piétine quiconque se trouve sur sa route.

Après que cette figurine s'est déplacée, jetez 5 dés pour chaque unité dont des figurines ont été traversées par cette figurine. Pour chaque résultat supérieur à la caractéristique de Blessures de l'unité traversée, celle-ci subit 1 blessure mortelle. Pour chaque jet de 6, elle subit D3 blessures mortelles à la place (quelle que soit sa caractéristique de Blessures).

MOTS-CLÉS SORT PERSISTANT, SHYISH, CORPSEMARE STAMPEDE

CADAVEROUS BARRICADE

Con una palabra de mando, los muertos salen de debajo de la tierra. Aquellos que una vez sirvieron a Ushoran se alzan de sus tumbas, llevando consigo los detritos de su perdida civilización, y con sus manos sin vida tratan de agarrar y despedazar a los vivos que se les acercan demasiado.

DESCRIPCIÓN

Una Cadaverous Barricade es una sola miniatura.

MAGIA

Invocar barricada cadavérica. *El mago parte por la mitad una rama caída y la tira al suelo. De inmediato, crece hasta convertirse en un repugnante parapeto lleno de no muertos atrapados en él.*

Invocar barricada cadavérica tiene dificultad de lanzamiento 5. Sólo Nagash, Supreme Lord of the Undead y los **ABHORRANTS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, coloca una miniatura de Cadaverous Barricade completamente a 24" o menos del lanzador y a más de 1" de cualquier unidad enemiga.

HABILIDADES

Manos aferradoras. *Los no muertos atrapados en una Cadaverous Barricade intentan atrapar a cualquier criatura viviente que se les acerca.*

Si una miniatura empieza su movimiento a 3" o menos de esta miniatura, reduce a la mitad la distancia que puede desplazarse cuando lleve a cabo dicho movimiento. Las unidades con la clave **MUERTE** no se ven afectadas por esta habilidad.

Obstáculo espeluznante. *Las criaturas que estén lo bastante desesperadas pueden encontrar cobertura tras una Cadaverous Barricade.*

Cuando un arma a distancia tome como blanco a una unidad que tenga todas sus miniaturas a 1" o menos de esta Cadaverous Barricade, el blanco se beneficiará de cobertura si el atacante se encuentra más cerca de esta Cadaverous Barricade que del blanco.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, SHYISH, CADAVEROUS BARRICADE

CHALICE OF USHORAN

Se cree que este cáliz de hueso, que siempre está lleno con la sangre de aquellos que han sido asesinados en su presencia, es una manifestación de la sagrada copa de Ushoran. Cuando la sangre rebosa por fin del cáliz, los Flesh-eaters cercanos a él son bendecidos con una vitalidad antinatural, sus heridas quedan restañadas, y los muertos se alzan para combatir de nuevo.

DESCRIPCIÓN

Un Chalice of Ushoran es una sola miniatura.

MAGIA

Invocar Cáliz de Ushoran. *El abhorrant conjura un cáliz de hueso del que pueden beber sus ansiosos súbditos.*

Invocar Cáliz de Ushoran tiene dificultad de lanzamiento 6. Sólo Nagash, Supreme Lord of the Undead y los **ABHORRANTS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, coloca una miniatura de Chalice of Ushoran completamente a 24" o menos del lanzador.

HABILIDADES

Ladrón de almas. *Cuando una criatura cae en batalla, su esencia aullante queda atrapada por el Chalice of Ushoran, y puede ser usada para curar las heridas sufridas por los Flesh-eaters que estén cercanos a él.*

Lleva la cuenta del número de miniaturas que sean eliminadas a 12" o menos de esta miniatura cada turno. Al final de cada turno, tira un dado por cada miniatura que haya sido eliminada a 12" o menos de esta miniatura durante dicho turno. Por cada resultado de 4+, cura 1 herida asignada a 1 miniatura **FLESH-EATER COURTS** que haya a 12" o menos de esta miniatura o devuelve 1 miniatura eliminada a 1 unidad **FLESH-EATER COURTS** que tenga un atributo Heridas de 1 y que se encuentre complemente a 12" o menos de esta miniatura.

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, SHYISH, CHALICE OF USHORAN

CORPSEMARE STAMPEDE

Imbuídas de un vigor malsano por la magia siniestra de los abhorrants, las bestias no muertas que forman una Corpsemare Stampede brotan del húmedo suelo, cruzando el campo de batalla a velocidad endiablada y llevándose por delante a cualquiera lo bastante estúpido o descuidado como para ponerse en su trayectoria.

DESCRIPCIÓN

Una Corpsemare Stampede es una sola miniatura.

DEPREDADOR: Una Corpsemare Stampede es un hechizo permanente depredador. Puede moverse hasta 14" y puede Volar.

MAGIA

Invocar estampida cadavérica. *El mago lanza al aire una herradura oxidada. Allí donde caiga, se manifestará brotando del suelo una estampida de feroces caballos fantasmales.*

Invocar estampida cadavérica tiene dificultad de lanzamiento 7. Sólo Nagash, Supreme Lord of the Undead, y los **ABHORRANTS** pueden intentar lanzar este hechizo. Si se lanza con éxito, coloca una miniatura de Corpsemare Stampede completamente a 3D6" o menos del lanzador.

HABILIDADES

Galopar enloquecidamente. *Cuando se invoca a una Corpsemare Stampede, aparece cruzando furiosamente el campo de batalla al galope.*

Tras desplegar esta miniatura, el jugador que la ha desplegado puede realizar de inmediato un movimiento con ella.

Pisotear con cascos fantasmales. *A medida que una Corpsemare Stampede carga, arrolla a cualquiera que se cruza en su camino.*

Una vez que esta Corpsemare Stampede se haya movido, tira 5 dados por cada unidad que tenga miniaturas en la trayectoria por la que ha pasado. Por cada resultado superior al atributo Heridas de la unidad afectada, esta sufre 1 herida mortal. Por cada resultado de 6, en lugar de eso sufre 1D3 heridas mortales (sea cual sea su atributo Heridas).

CLAVES

HECHIZO PERMANENTE, SHYISH, CORPSEMARE STAMPEDE

CADAVEROUS BARRICADE

Auf einen Befehl hin bahnen sich die beerdigten Toten wimmelnd ihren Weg an die Oberfläche. Die Leichen, die einst Ushoran dienten, entsteigen den Gräbern und bringen die Trümmer ihrer längst vergessenen Zivilisation mit sich. Mit ihren leblosen Händen greifen sie nach all jenen, die sich zu nahe heranwagen.

BESCHREIBUNG

Eine Cadaverous Barricade ist ein einzelnes Modell.

MAGIE

Cadaverous Barricade beschwören: Der Zauberer bricht einen gefallenen Ast entzwei und wirft ihn zu Boden. In einem Wimperschlag erwächst ein grauisches Bollwerk daraus.

Cadaverous Barricade beschwören hat einen Zauberwert von 5. Nur Nagash, Supreme Lord of the Undead, und **ABHORRANTS** dürfen versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle das Modell der Cadaverous Barricade vollständig innerhalb von 24" um den Zaubernden und weiter als 1" von feindlichen Einheiten entfernt auf.

FÄHIGKEITEN

Zupackende Hände: Die belebten Leichen, die in einer Cadaverous Barricade gefangen sind, greifen nach jeder sterblichen Kreatur in der Nähe.

Wenn ein Modell seine Bewegung innerhalb von 3" um dieses Modell beginnt, halbiere die maximale Bewegungsdistanz jenes Modells für diese Bewegung. Einheiten mit dem Schlüsselwort **TOD** werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

Abscheuliches Hindernis: Kreaturen, die verzweifelt genug sind, können Schutz hinter einer Cadaverous Barricade suchen.

Wenn eine Fernkampf-Waffe eine Einheit als Ziel wählt, deren Modelle sich alle innerhalb von 1" um dieses Modell befinden, so profitiert die Ziel-einheit von Deckung, wenn das attackierende Modell näher an diesem Modell als an der Ziel-einheit ist.

SCHLÜSSELWÖRTER

ENDLOSZAUBER, SHYISH, CADAVEROUS BARRICADE

CHALICE OF USHORAN

Man glaubt, dieser aus Knochen gefertigte Kelch sei eine Manifestation des heiligen Gefäßes, welches Ushoran in den Händen hielt, und er füllt sich kontinuierlich mit dem Blut jener, die in seiner Gegenwart erschlagen werden. Wenn der Lebenssaft über den Rand tritt, wird den Flesh-eaters, die damit bespritzt werden, unnatürliche Vitalität verliehen. Ihre schwersten Wunden schließen sich und ihre Toten erheben sich, um sich einmal mehr dem Kampf anzuschließen.

BESCHREIBUNG

Ein Chalice of Ushoran ist ein einzelnes Modell.

MAGIE

Chalice of Ushoran beschwören: Der Abhorrant beschwört einen Kelch aus Knochen, aus dem seine tobenden Diener trinken können.

Chalice of Ushoran beschwören hat einen Zauberwert von 6. Nur Nagash, Supreme Lord of the Undead, und **ABHORRANTS** dürfen diesen Zauber zu wirken versuchen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle das Modell des Chalice of Ushoran vollständig innerhalb von 24" um den Zaubernden auf.

FÄHIGKEITEN

Seelenraub: Wenn eine Kreatur im Kampf fällt, wird ihre kreischende Essenz durch den Chalice of Ushoran gefangen und kann genutzt werden, um die Wunden naher Flesh-eaters zu heilen.

Notiere dir die Anzahl der Modelle, die im Verlauf eines Zuges innerhalb von 12" um dieses Modell getötet werden. Wirf am Ende jedes Zuges einen Würfel für jedes Modell, das in diesem Zug innerhalb von 12" um dieses Modell getötet wurde. Heile für jede 4+1 Verwundung, die gegenwärtig einem Modell der **FLESH-EATER COURTS** innerhalb von 12" um dieses Modell zugewiesen ist, oder bringe ein getötetes Modell zurück in eine Einheit der **FLESH-EATER COURTS** mit einem Wundenwert von 1, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet.

SCHLÜSSELWÖRTER

ENDLOSZAUBER, SHYISH, CHALICE OF USHORAN

CORPSEMARE STAMPEDE

Beseelt von abstoßender Lebendigkeit durch die wahnsinnige Magie der Abhorrants brechen die untoten Wesen der Corpsemare Stampede aus dem blutgetränkten Boden. Wenn sie einmal losgelassen wurden, trampeln sie in unbesonnenem Wahn über das Schlachtfeld und zerstampfen all die Narren, die in ihren Weg geraten.

BESCHREIBUNG

Eine Corpsemare Stampede ist ein einzelnes Modell.

RÄUBERISCH: Eine Corpsemare Stampede ist ein räuberischer Endloszauber. Sie darf sich bis zu 14" weit bewegen und kann fliegen.

MAGIE

Corpsemare Stampede beschwören: Der Zauberer schleudert ein rostiges Hufeisen. Wo es landet, brechen wilde Geisterpferde aus dem Boden.

Corpsemare Stampede beschwören hat einen Zauberwert von 7. Nur Nagash, Supreme Lord of the Undead, und **ABHORRANTS** dürfen versuchen, diesen Zauber zu wirken. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle das Modell der Corpsemare Stampede vollständig innerhalb von 3W6" um den Zaubernden auf.

FÄHIGKEITEN

Wahnhafter Galopp: Wenn eine Corpsemare Stampede gerufen wird, galoppiert sie sofort tobend über das Schlachtfeld.

Wenn dieses Modell aufgestellt wird, darf der Spieler, der es aufgestellt hat, sofort eine Bewegung damit ausführen.

Unter die Hufe geraten: Wenn eine Corpsemare Stampede über das Schlachtfeld donnert, zertrampelt sie alles auf ihrem Weg.

Nach der Bewegung dieses Modells wirfst du 5 Würfel für jede Einheit, die Modelle enthält, welche dieses Modell überquert hat. Für jedes Wurfresultat, das den Wundenwert jener Einheit übersteigt, erleidet sie 1 tödliche Verwundung. Für jede 6 erleidet sie stattdessen W3 tödliche Verwundungen (unabhängig von ihrem Wundenwert).

SCHLÜSSELWÖRTER

ENDLOSZAUBER, SHYISH, CORPSEMARE STAMPEDE

CADAVEROUS BARRICADE

Con un singolo comando i morti sepolti tornano in superficie. I cadaveri di chi un tempo serviva Ushoran si rialzano dalla tomba, portando con sé i resti di civiltà dimenticate, e con mani prive di vita afferrano i viventi che si avvicinano troppo.

DESCRIZIONE

Una Cadaverous Barricade è un singolo modello.

MAGIA

Evocare Cadaverous Barricade: il mago spezza un ramo a metà e lo butta a terra. In pochi secondi cresce in un orrido bastione.

Evocare Cadaverous Barricade ha un valore di lancio di 5. Solo Nagash, Supreme Lord of the Undead e gli **ABHORRANTS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Cadaverous Barricade interamente entro 24" dal lanciatore e a più di 1" da qualsiasi unità nemica.

ABILITÀ

Mani Ghermitrici: i cadaveri animati intrappolati in una Cadaverous Barricade afferrano qualunque creatura vivente si avvicini troppo.

Se un modello inizia un movimento entro 3" da questo modello, dimezza la distanza di cui si può muovere quel modello quando effettua tale movimento. Le unità della **MORTE** non sono influenzate da questa abilità.

Ostacolo Macabro: le creature abbastanza disperate possono trovare copertura dietro una Cadaverous Barricade.

Quando un'arma da tiro prende di mira un'unità i cui modelli si trovano tutti entro 1" da questo modello, l'unità bersaglio gode del beneficio della copertura se il modello che attacca è più vicino a questo modello rispetto all'unità bersaglio.

KEYWORDS

INCANTESIMO PERSISTENTE, SHYISH, CADAVEROUS BARRICADE

CHALICE OF USHORAN

Questo calice d'osso si crede sia una manifestazione della sacra coppa di Ushoran ed è sempre pieno del sangue di coloro uccisi in sua presenza. Quando il liquido all'interno trabocca, i Flesh-eaters su cui cade diventano incredibilmente vitali, le loro ferite più gravi guariscono e i morti risorgono per combattere ancora.

DESCRIZIONE

Un Chalice of Ushoran è un singolo modello.

MAGIA

Evocare Chalice of Ushoran: l'abhorrant evoca un calice d'osso incantato dai quale far bere i servitori famelici.

Evocare Chalice of Ushoran ha un valore di lancio di 6. Solo Nagash, Supreme Lord of the Undead e gli **ABHORRANTS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Chalice of Ushoran interamente entro 24" dal lanciatore.

ABILITÀ

Rubanima: quando una creatura cade in battaglia, la sua essenza urlante viene intrappolata nel Chalice of Ushoran e può essere usata per sanare le ferite dei Flesh-eaters nelle vicinanze.

Tieni il conto del numero di modelli che vengono uccisi entro 12" da questo modello in ogni turno. Alla fine di ciascun turno tira un dado per ogni modello che è stato ucciso entro 12" da questo modello in quel turno. Per ogni 4+ sana 1 ferita assegnata a 1 modello di **FLESH-EATER COURTS** entro 12" da questo modello, o rimetti 1 modello ucciso in 1 unità delle **FLESH-EATER COURTS** con una caratteristica Ferite pari a 1 che si trova interamente entro 12" da questo modello.

KEYWORDS

INCANTESIMO PERSISTENTE, SHYISH, CHALICE OF USHORAN

CORPSEMARE STAMPEDE

Infuse di orrido vigore dalle folli magie degli abhorrants, le bestie nonmorte di una Corpsemare Stampede emergono dal suolo pregno di sangue. Una volta scatenate, infuriano per il campo con totale abbandono, schiacciando chiunque sia tanto stolto da trovarsi sul loro cammino.

DESCRIZIONE

Una Corpsemare Stampede è un singolo modello.

PREDATORE: una Corpsemare Stampede è un incantesimo persistente predatore. Può muoversi di massimo 14" e può volare.

MAGIA

Evocare Corpsemare Stampede: il mago lancia un ferro di cavallo arrugginito. Dove atterra spunta un branco di cavalli spettrali imbizzarriti.

Evocare Corpsemare Stampede ha un valore di lancio di 7. Solo Nagash, Supreme Lord of the Undead e gli **ABHORRANTS** possono tentare di lanciare questo incantesimo. Se lanciato con successo, schiera un modello di Corpsemare Stampede interamente entro 3D6" dal lanciatore.

ABILITÀ

Galoppo Invasato: quando viene evocata una Corpsemare Stampede, essa galoppa immediatamente con estrema furia.

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

Schiacciato Sotto le Zampe: quando una Corpsemare Stampede carica, travolge chiunque la ostacoli.

Dopo che questo modello si è mosso, tira 5 dadi per ogni unità che include uno o più modelli che sono stati attraversati da esso. Per ciascun risultato superiore alla caratteristica Ferite di quell'unità, essa subisce 1 ferita mortale. Per ciascun risultato pari a 6 quell'unità subisce invece D3 ferite mortali (qualunque sia la sua caratteristica Ferite).

KEYWORDS

INCANTESIMO PERSISTENTE, SHYISH, CORPSEMARE STAMPEDE

亡骸の障壁

命令が下され、埋葬された死者たちが地上へ呼び起こされる。かつてウショランに仕えた者たちの亡骸が遠く忘れ去られた文明の残骸と共に墓から這い出た時、その命なき手で不用意に近づいた生者に襲い掛かる。

詳細

亡骸の障壁は1体のモデルである。

魔術

亡骸の障壁の召喚:ウィザードが地に落ちた杖を折りそれを放ると、瞬間に恐怖の障壁が姿を現す。

亡骸の障壁の召喚の詠唱値は5である。不死王ナガッシュおよびアポーラントのみ唱えることができる。唱えることに成功したら、詠唱者より完全に24mv以内に収まる且つ敵ユニットより1mv以上の地点に亡骸の障壁を配置する。

アビリティ

食欲なる手:亡骸の障壁に囚われし亡骸は、不用意に近づいた怪物たちをその手で捕らえる。

いずれかの兵がこのモデルより3mv以内の地点から移動を開始する場合、その兵の移動距離が半分になる。なお、死のユニットはこのアビリティの効果を受けない。

戦慄の障害:死に物狂いの怪物は亡骸の障壁にその身を隠す。

ユニットに属する全ての兵がこのモデルより1mv以内にいる場合、当該ユニットへの射撃武器による攻撃時、「攻撃を行う兵とこのモデルの間の距離<攻撃を行う兵と当該ユニットの間の距離」であれば、当該ユニットは隠伏効果を得ることができる。

キーワード

永久呪文、シャイシュ、亡骸の障壁

ウショランの聖杯

ウショランの神聖なる杯を模すとされているこの骨製のゴブレットには、死した者たちの血で満ちている。溢れ出たその血を浴びたフレッシュイーターは超自然的な生命力を授かり、どんなに深い傷も治癒するだけでなく、死すらも越えて戦いに身を投じる。

詳細

ウショランの聖杯は1体のモデルである。

魔術

ウショランの聖杯の召喚:アポーラントは骨製の聖杯に魔法をかけ、彼の臣下はその中の血を飲む。

ウショランの聖杯の召喚の詠唱値は6である。不死王ナガッシュおよびアポーラントのみ唱えることができる。唱えることに成功したら、詠唱者より完全に24mv以内に収まる地点にウショランの聖杯を配置する。

アビリティ

靈魂を盗みし者:死した怪物の魂はウショランの聖杯へ閉じ込められ、付近のフレッシュイーターの傷を癒すエネルギーとして使われる。

各ターン中にこのモデルより12mv以内で戦死した兵の数をメモしておく。各ターン終了時、そのターン中にこのモデルより12mv以内で戦死した兵1体につきダイスを1回振る。4+が出る度、このモデルより12mv以内にいるフレッシュイーター・コート1体に兵に割り当てられたダメージを1治癒する。また、4+が出る度、このモデルより完全に12mv以内に収まる距離で尚且つ【負傷限界度】が1のフレッシュイーター・コートユニット1つに戦死した兵を1体復帰させる。

キーワード

永久呪文、シャイシュ、ウショランの聖杯

死馬の狂走団

アポーラントの狂魔法によって恐ろしき力を授かり、不死の怪物の群れが血に染まりし大地から一斉に湧き上がる。解き放たれた怪物たちは戦場を蹂躪し、その道を塞ぐ愚か者を叩き潰す。

詳細

死馬の狂走団は1体のモデルである。

特殊永久呪文:死馬の狂走団は特殊永久呪文である。最大14mv移動可能で、飛行できる。

魔術

死馬の狂走団の召喚:ウィザードが放った錆びた蹄鉄が大地に落ちた時、死馬の大群が姿を現す。

死馬の狂走団の召喚の詠唱値は7である。不死王ナガッシュおよびアポーラントのみ唱えることができる。唱えることに成功したら、詠唱者より完全に3D6mv以内に収まる地点に死馬の狂走団を配置する。

アビリティ

狂乱の襲歩:死馬の狂走団は、呼び寄せられると瞬間に戦場を激しく疾走する。

このモデルの配置時、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。

荒々しき蹂躪:死馬の狂走団は戦場を疾走し、その行く手を阻む者を踏み潰す。

このモデルの移動後、このモデルが通過した兵が属する各ユニットにダイスを5回振る。そのユニットの【負傷限界度】よりも高い出目が出る度、そのユニットは致命的ダメージ1を受ける。なお、出目が6なら、そのユニットは上記に代わり致命的ダメージD3を受ける(【負傷限界度】の数値を問わない)。

キーワード

永久呪文、シャイシュ、死馬の狂走団

The logo for Warhammer Age of Sigmar, featuring the word "WARHAMMER" in a large, stylized, metallic font with a banner-like shape behind it. Below it, "AGE OF SIGMAR" is written in a smaller, simpler font. The entire logo is set against a dark, textured background with faint, intricate geometric patterns and circular motifs.

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR