



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

BuildInstructions.com

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

FUNGOID CAVE~SHAMAN SNAZZGAR STINKMULLETT



GRAND
ALLIANCE



DESTRUCTION

CITADEL

© Copyright 2018, Games Workshop Ltd. All rights reserved.





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

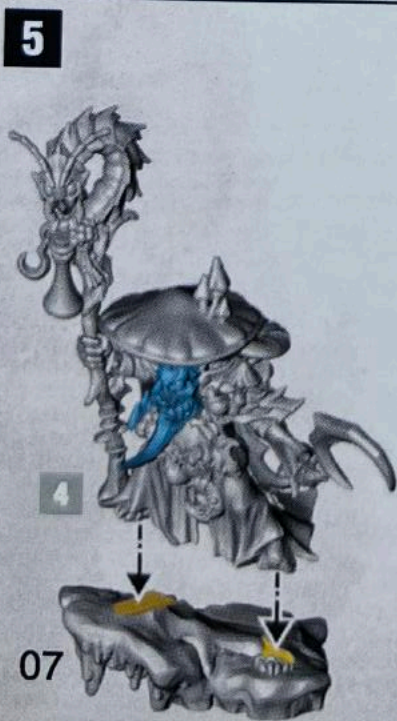
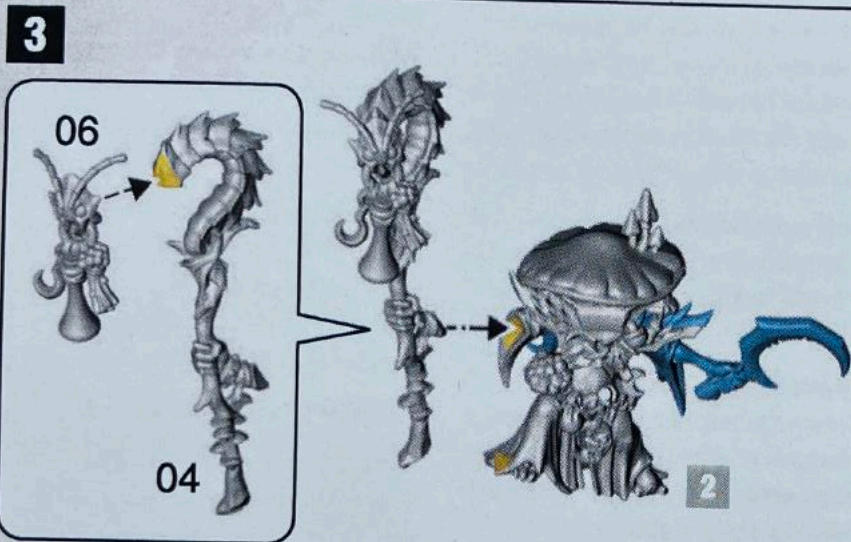
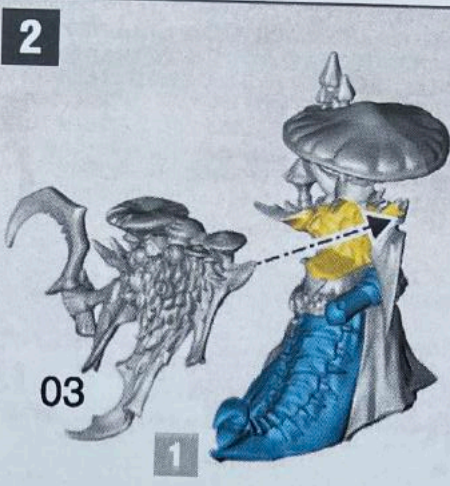
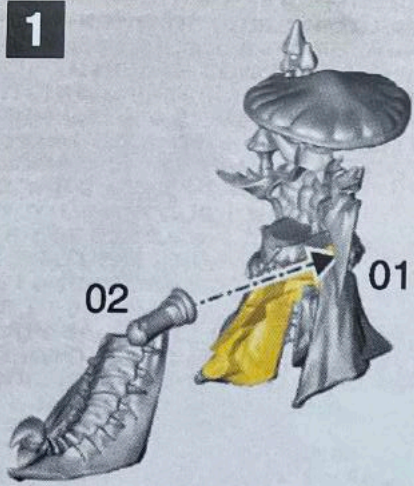
ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need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



FUNGOID CAVE-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-sickle	1"	3	4+	4+	-1	1
Spore Squig's Vicious Teef	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

A Fungoid Cave-Shaman is a single model. They are armed with a Moon-sickle and accompanied by a Spore Squig, which can bite the ankles of those that threaten its master with its Vicious Teef.

ABILITIES

Deffcap Mushroom: *The fabled deffcap is lethal to anyone lacking the blessing of Gorkamorka, and very dangerous even to Cave-Shamans. For those brave enough to consume them, these mushrooms provide arcane insights and enhance the eater's magical capabilities.*

Once per battle, in the hero phase, you can choose for the Fungoid Cave-Shaman to consume a Deffcap Mushroom. If you do so, then until your next hero phase, you cannot attack with this model's Moon-sickle, but you can re-roll failed casting, unbinding and save rolls for this model, and can cast one additional spell with this model.

Hallucinogenic Stupor: *The miasma of spores and magic that surrounds a hallucinating Cave-Shaman renders them all but insensible to pain.*

Roll a dice each time you allocate a wound or mortal wound to this model. On a 5+ the wound is negated.

Spore Squig: *When kicked, the squigs kept as pets by Cave-Shamans will exude puffs of thick green spores, hiding their masters from sight.*

Subtract 1 from hit rolls for attacks that target this model.

MAGIC

A Fungoid Cave-Shaman is a **WIZARD**. They can attempt to cast one spell in each of your hero phases, and attempt to unbind one spell in each enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Spore Maws spells.

SPORE MAWS

With a cry, the Cave-Shaman causes the thick spores around him to coalesce into gnashing green mouths.

Spore Maws has a casting value of 7. If successfully cast, each enemy unit within D6" of this model suffers D3 mortal wounds.

COMMAND ABILITIES

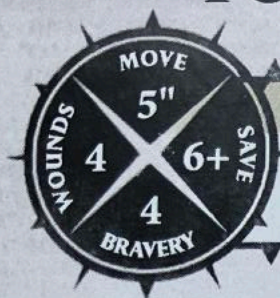
Mouthpiece of Mork: *The Cave-Shaman believes himself not to be a loony unmoored from the tethers of sanity, but a wise prophet with a direct conduit to the greenskin god Mork. Perhaps he is right – either way, he has a knack for planning a cunnin' trap.*

If this model is your general and uses this command ability, then you can charge with one friendly **GROT** or **ORRUK** unit that is wholly within 18" of your general at the start of the following charge phase even if the unit ran or retreated earlier in the same turn.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, FUNGOID CAVE-SHAMAN

FUNGOID CAVE-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-sickle	1"	3	4+	4+	-1	1
Spore Squig's Vicious Teef	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPTION

Un Fungoid Cave-Shaman est une figurine individuelle. Il est armé d'une Serpe-lune (Moon Sickle) et accompagné par un Spore Squig, qui peut mordre les chevilles de ceux qui menacent son maître avec ses Dents Pointues Vicious Teef).

APTITUDES

Champignon Bonnet-de-mort: Consommer ce champignon est mortel pour ceux qui n'ont pas la bénédiction de Gorkamorka, et reste très dangereux même pour le chaman. En croquer peut accorder des visions occultes et accroître les capacités magiques.

Une fois par bataille, à la phase des héros, vous pouvez faire consommer un Champignon Bonnet-de-mort au Fungoid Cave-Shaman. Si vous le faites, la figurine ne peut pas attaquer avec sa Serpe-lune, mais elle peut jeter 1 sort supplémentaire et vous pouvez relancer les jets de lancement, de dissipation et de sauvegarde ratés pour cette figurine, jusqu'à votre prochaine phase des héros.

Stupeur Hallucinatoire:

Les miasmes de spores et de magie qui entourent un Cave-Shaman halluciné le rendent presque insensible à la douleur.

Jetez un dé chaque fois que vous allouez une blessure ou blessure mortelle à cette figurine. Sur 5+, la blessure est annulée.

Spore Squig: Lorsqu'on leur donne un coup de pied, les squigs de compagnie des Cave-Shamans exsudent d'épaisses bouffées de spores vertes qui dissimulent leurs maîtres.

Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent cette figurine.

MAGIE

Un Fungoid Cave-Shaman est un **WIZARD**. Il peut tenter de lancer 1 sort à chacune de vos phases des héros, et de dissiper 1 sort à chaque phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Spores Mordantes.

SPORES MORDANTES

Le Cave-Shaman pousse un cri et les spores qui flottent autour de lui s'agrègent en gueules vertes carnassières.

Spores Mordantes a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, chaque unité ennemie à D6" ou moins de cette figurine subit D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

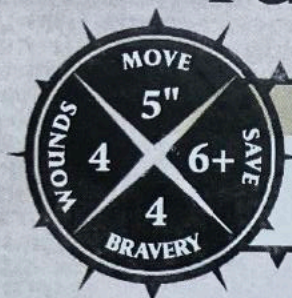
Porte-parole de Mork: Le Cave-Shaman se croit absolument sain d'esprit, et même un sage prophète qui échange directement avec le dieu peau-verte Mork. C'est peut-être vrai, mais quoi qu'il en soit, il a le chic pour tendre des pièges.

Si cette figurine est votre général et utilise cette aptitude de commandement, vous pouvez faire charger 1 unité de **GROTS** ou d'**ORRUKS** amie qui est entièrement à 18" ou moins de votre général au début de la phase de charge suivante, même si elle a couru ou s'est repliée au même tour.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, FUNGOID CAVE-SHAMAN

FUNGOID CAVE-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-sickle	1"	3	4+	4+	-1	1
Spore Squig's Vicious Teef	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Un Fungoid Cave-Shaman es una miniatura única. Está armado con una hoz (Moon-sickle) y lo acompaña un Spore Squig capaz de morder los tobillos de quienes amenazan a su amo con sus piños feroces (Vicious Teef).

HABILIDADES

Fabuseta. La legendaria fabuseta es letal para quien carezca de la bendición de Gorkamorka, y peligrosa hasta para los shamanes de las cuevas. A los valientes que osen conseguir las, estas se las aportan saberes arcanos y aumentan la capacidad mágica de quien las ingiera.

Una vez por batalla, en la fase de héroe, puedes escoger que el Fungoid Cave-Shaman consuma una fabuseta. Si lo haces, hasta el final de tu siguiente fase de héroe no puedes atacar con la hoz de esta miniatura, pero sí repetir sus tiradas fallidas de lanzar y disipar hechizos, así como sus tiradas de salvación, además de poder lanzar un hechizo adicional.

Estupor halucinógeno. El miasma de esporas y magia que envuelve a un Cave-Shaman presa de alucinaciones lo vuelve inasequible al dolor.

Tira un dado cada vez que asignes una herida o herida mortal a esta miniatura; con 5+, ignora esa herida.

Squig de esporas. Tras recibir una patada, esta mascota exuda nubes de densas esporas verdes que esconden al amo de miradas ajenas.

Resta 1 a las tiradas para golpear de ataques que tengan por blanco a esta miniatura.

MAGIA

Un Fungoid Cave-Shaman es un **WIZARD**. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe, y puede intentar dispersar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Fauces de esporas.

FAUCES DE ESPORAS

Con un grito, el Cave-Shaman hace que las esporas verdes que lo envuelven formen una serie de fauces verdes que muerden.

Fauces de esporas tiene un valor de lanzamiento 7. Si se lanza con éxito, cada unidad enemiga a 1D6" o menos de esta miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

HABILIDADES DE MANDO

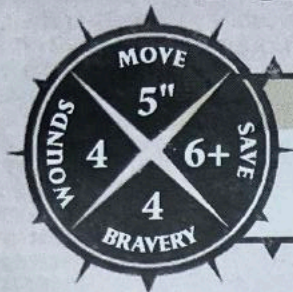
Portavoz de Mork. El Cave-Shaman no cree estar al borde de la locura, sino ser un profeta sabio con un vínculo directo al dios pielverde Mork. Quizá tenga razón; sea como fuere, se le da bien eso de tender trampas ingeniosas.

Si esta miniatura es tu general y utiliza esta habilidad de mando, puedes cargar con una unidad amiga **GROT** u **ORRUK** situada completamente a 18" o menos de tu general al inicio de la siguiente fase de carga, aunque la unidad haya corrido o se haya retirado con anterioridad en el mismo turno.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, FUNGOID CAVE-SHAMAN

FUNGOID CAVE-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-sickle	1"	3	4+	4+	-1	1
Spore Squig's Vicious Teef	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Fungoid Cave-Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Moon-sickle bewaffnet. Ihn begleitet ein Spore Squig, der jene, die seinen Herrn bedrohen, mit seinen Vicious Teef in die Waden beißt.

FÄHIGKEITEN

Wahnpilz: *Der berüchtigte Wahnpilz ist für alle tödlich, die nicht Gorkamorkas Segen genießen, und auch für Cave-Shamans sehr gefährlich. Jenen, die mutig genug sind, ihn zu essen, gewährt er aber arkane Einblicke und verbesserte magische Fähigkeiten.*

Einmal pro Schlacht, in deiner Heldenphase, kann der Fungoid Cave-Shaman einen Wahnpilz essen. Wenn er dies tut, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht mit der Moon-sickle dieses Modells attackieren, darfst jedoch misslungene Zauber-, Bann- und Schutzwürfe für dieses Modell wiederholen und mit diesem Modell einen zusätzlichen Zauber wirken.

Halluzinogenrausch: *Der Dunst aus Sporen und Magie, der einen halluzinierenden Cave-Shaman umgibt, macht ihn nahezu schmerzunempfindlich.*

Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung ignoriert.

Spore Squig: *Die Squigs, die sich Cave-Shamans halten, setzen, wenn man sie tritt, einen Nebel aus grünen Sporen frei, der ihre Herrn verbirgt.*

Ziehe 1 von allen Trefferwürfen für Attacken gegen dieses Modell ab.

MAGIE

Ein Fungoid Cave-Shaman ist ein **WIZARD**. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sporenmäuler*.

SPORENMÄULER

Der Cave-Shaman verwandelt dicke Sporenwolken um sich herum in beißende Grüne Mäuler.

Sporenmäuler hat einen Zauberwert von 7. Wenn dieser Zauber erfolgreich gewirkt wird, erleidet jede feindliche Einheit innerhalb von D6" um dieses Modell D3 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

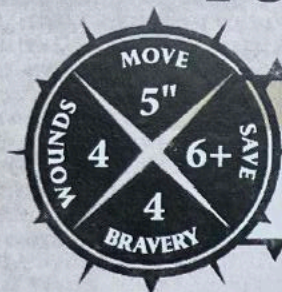
Sprachrohr des Mork: *Der Cave-Shaman sieht sich nicht als Irren sondern als weisen Propheten in direkter Verbindung mit dem Grünhautgott Mork. Vielleicht stimmt es – er hat jedenfalls ein Händchen für klävvarä Fallen.*

Wenn dieses Modell dein General ist und es diese Befehlsfähigkeit einsetzt, kannst du mit einer befreundeten **GROT-** oder **ORRUK-** Einheit angreifen, die sich zu Beginn der folgenden Angriffsphase vollständig innerhalb von 18" um deinen General befindet, selbst wenn diese zuvor in diesem Zug gerannt ist oder sich zurückgezogen hat.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, FUNGOID CAVE-SHAMAN

FUNGOID CAVE-SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-sickle	1"	3	4+	4+	-1	1
Spore Squig's Vicious Teef	1"	2	4+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un Fungoid Cave-Shaman è un singolo modello. È armato con un Moon-sickle ed è accompagnato da uno Spore Squig, che morde con Vicious Teef le caviglie di coloro che minacciano il suo padrone.

ABILITÀ

Fungo Kappello di Morte: *il mitico Kappello di Morte è letale per chiunque non goda della benedizione di Gorkamorka, e molto pericoloso anche per gli sciamani: questi funghi conferiscono visioni arcane e aumentano le capacità magiche di coloro tanto coraggiosi da mangiarli.*

Una volta per battaglia, nella fase degli eroi, puoi decidere che il Fungoid Cave-Shaman mangi un fungo kappello di morte. In tal caso, fino alla tua prossima fase degli eroi, non puoi attaccare con il Moon-sickle di questo modello, ma puoi ripetere i tiri per lanciare e dissipare incantesimi falliti e i tiri salvezza falliti di questo modello e puoi lanciare

un incantesimo addizionale con questo modello.

Stupore Allucinogeno: *il miasma delle spore e della magia che circonda un Cave-Shaman in preda alle allucinazioni lo rende insensibile al dolore.*

Tira un dado ogni volta che assegni una ferita o una ferita mortale a questo modello. Con 5+ la ferita viene negata.

Spore Squig: *quando vengono calciati, gli squigs tenuti come animali da compagnia dai Cave-Shamans emettono sbuffi di pesanti spore verdi, che nascondono alla vista i padroni.*

Sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

MAGIA

Un Fungoid Cave-Shaman è un **WIZARD**. Può tentare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e tentare di dissipare un incantesimo in ciascuna delle fasi degli eroi nemiche. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Fauci di Spore.

FAUCI DI SPORE

Con un urlo, il Cave-Shaman riunisce le spore che lo circondano in tante bocche verdi schioccanti.

Fauci di Spore ha un valore di lancio di 7. Se lanciato con successo, ogni unità nemica entro D6" da questo modello subisce D3 ferite mortali.

ABILITÀ DI COMANDO

Portavoce di Mork: *il Cave-Shaman non si crede un folle fuori di testa, ma un saggio profeta con un rapporto preferenziale con il dio pelleverde Mork. Forse ha ragione, ma in ogni caso ha un talento particolare per i piani aztuti.*

Se questo modello è il tuo Generale e usa questa abilità di comando, puoi caricare con una singola unità di **GROTS** o di **ORRUKS** amica che si trova interamente entro 18" dal tuo Generale all'inizio della seguente fase di carica anche se l'unità ha corso o si è ritirata in precedenza nello stesso turno.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, FUNGOID CAVE-SHAMAN