



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

**BuildInstructions.com**

# KORGHOS KHUL & BLOODSECRATOR







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

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.

16+



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel



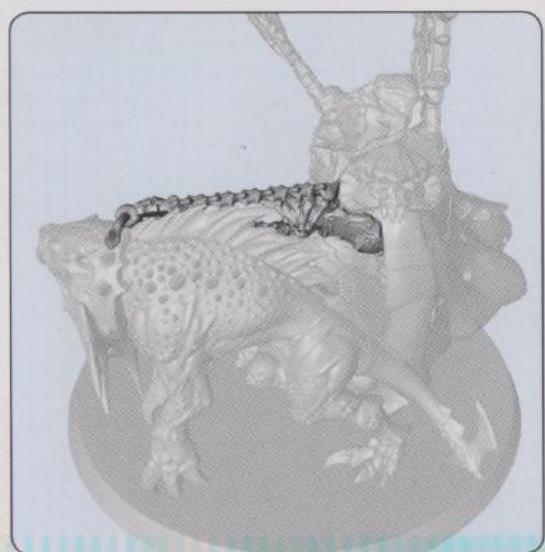
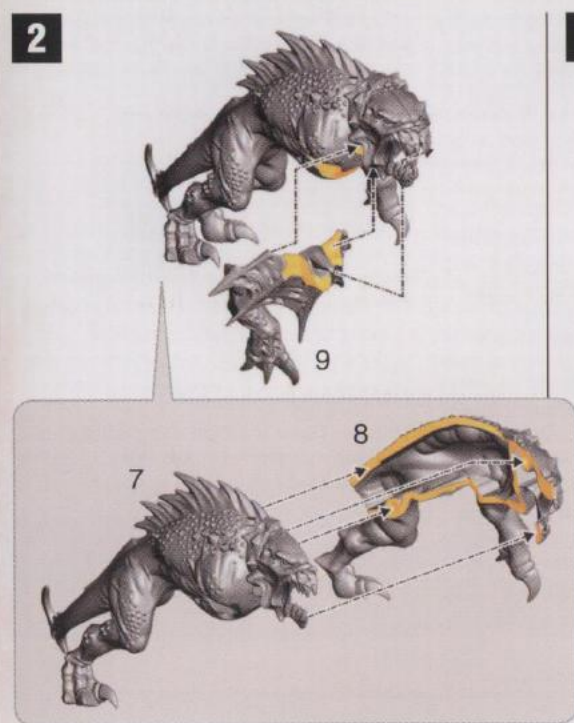
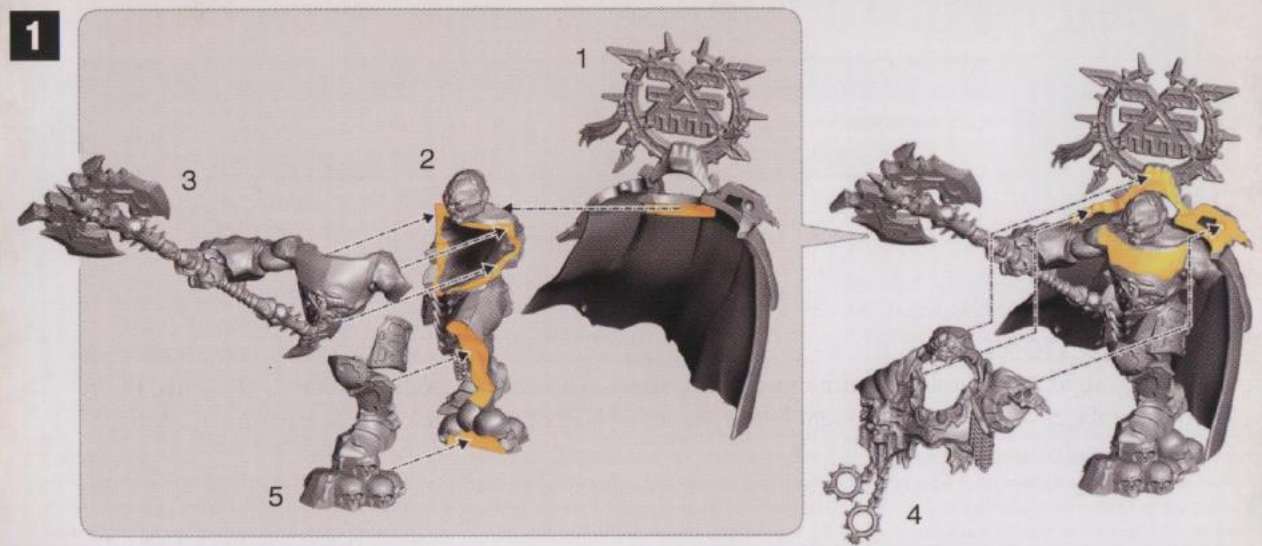
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel



# KORGHOS KHUL





# KORGHOS KHUL



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Khorne	1"	3	3+	3+	-1	D3
Grizzlemaw	1"	4	3+	4+	-	1

## DESCRIPTION

Korghos Khul is a single model. He is armed with an Axe of Khorne, and accompanied by Grizzlemaw, a ferocious Flesh Hound.

Korghos Khul leads the Goretide, and always wears their colours in battle. If you take a Goretide warscroll battalion, then Korghos Khul must be taken instead of the Mighty Lord of Khorne that normally leads the battalion. If he is taken as part of any other battalion, all of the other **KHORNE MORTAL** models in the battalion should also come from the Goretide.

## ABILITIES

**Aqshy's Bane:** In each of your hero phases, you can pile in up to 8" and attack with Korghos Khul and Grizzlemaw. In addition, you can re-roll all failed hit rolls for Korghos Khul and Grizzlemaw.

**Reality-splitting Axe:** After Korghos Khul has made all of his attacks with his Axe of Khorne in any phase, roll a dice for each enemy model that suffered one or more wounds as a result of those attacks but was not slain. On a roll of 5 or more, the axe cleaves a rent in the fabric of reality, hurling the victim to Khorne's realm. The model being rolled for is slain.

**Collar of Khorne:** Grizzlemaw has a collar of Khorne, which allows Korghos Khul to attempt to unbind one spell in each enemy hero phase in the same manner as a wizard.

## COMMAND ABILITY

**Gore Lord:** If Korghos Khul uses this ability, you can pick up to 3 **MORTAL KHORNE** units in your army that are within 24" of him. Until your next hero phase, when you make charge rolls for Korghos Khul or any of the units you picked, roll three dice rather than two and use the two highest rolls to determine the unit's charge move.

## DESCRIPTION

Korghos Khul est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache de Khorne (Axe of Khorne), et accompagné de Grizzlemaw, un féroce Flesh Hound.

Korghos Khul conduit les Goretide, et porte toujours leurs couleurs à la bataille. Si vous sélectionnez un warscroll battalion de Goretide, vous devez sélectionner Korghos Khul à la place du Mighty Lord of Khorne qui dirige normalement le bataillon. S'il est sélectionné dans le cadre d'un autre warscroll battalion, toutes les figurines **MORTAL KHORNE** du bataillon doivent aussi appartenir aux Goretide.

## APTITUDES

**Fléau d'Aqshy:** À chacune de vos phases des héros, vous pouvez engager de jusqu'à 8" et attaquer avec Korghos Khul et Grizzlemaw. En outre, vous pouvez relancer tous les jets de touche ratés pour Korghos Khul et Grizzlemaw.

**Hache du Néant:** À n'importe quelle phase, après que Korghos Khul a effectué toutes ses Attacks avec sa Hache de Khorne, jetez un dé pour chaque figurine ennemie qui a subi au moins une blessure sans être tuée en conséquence de ces attaques. Sur un jet de 5 ou plus, la hache déchire la trame de la réalité, projetant la victime dans le royaume de Khorne. La figurine en question est tuée.

**Collier de Khorne:** Grizzlemaw a un collier de Khorne, qui permet à Korghos Khul de tenter de dissiper 1 sort à chaque phase des héros adverse de la même manière qu'un sorcier.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Seigneur Gore:** Si Korghos Khul utilise cette aptitude, vous pouvez choisir jusqu'à 3 unités **MORTAL KHORNE** de votre armée située à 24" ou moins de lui. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, lorsque vous effectuez des jets de charge pour Korghos Khul ou pour les unités choisies, jetez trois dés au lieu de deux et conservez les deux résultats les plus hauts pour déterminer la distance de charge de l'unité.

## DESCRIPCIÓN

Korghos Khul es una sola miniatura. Blande un hacha de Khorne (Axe of Khorne) y le acompaña Grizzlemaw, un feroz Flesh Hound.

Korghos Khul lidera a la Goretide y siempre entra en batalla luciendo sus colores. Si eliges el warscroll battalion The Goretide debes incluir a Korghos Khul en lugar del Mighty Lord of Khorne que normalmente lideraría el battalion. Si incluyes a Korghos Khul en cualquier otro battalion, todas las miniaturas **KHORNE MORTAL** en él también deben pertenecer a la Goretide.

## HABILIDADES

**Azote de Aqshy.** En cada una de tus fases de héroe, Korghos Khul y Grizzlemaw pueden agruparse hasta 8" y atacar. Además, puedes repetir las tiradas de golpear fallidas de Korghos Khul y Grizzlemaw.

**Hacha hiende-realidades.** Después de que Korghos Khul haya hecho todos sus ataques con el hacha de Khorne en cualquier fase, tira 1D6 por cada miniatura enemiga que haya sufrido una o más heridas de esos ataques y no haya muerto. Con un 5 o más, el arma abre una brecha en el tejido realidad que arrastra a la víctima al reino de Khorne. La miniatura por la que tiras muere.

**Collar de Khorne.** Grizzlemaw tiene un collar de Khorne que permite a Korghos Khul disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga como si fuera un mago.

## HABILIDAD DE MANDO

**Señor de la sangre.** Si Korghos Khul usa esta habilidad, puedes elegir hasta 3 unidades **MORTAL KHORNE** de tu ejército que estén a 24" o menos de él. Hasta tu próxima fase de héroe, cuando hagas una tirada de carga por Korghos Khul o por cualquiera de las unidades elegidas tira 3 dados en vez de 2 y usa los dos resultados más altos para determinar el movimiento de carga de la unidad.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, BLOODBOND, HERO, MIGHTY LORD OF KHORNE, KORGHOS KHUL



# KORGHOS KHUL

## BESCHREIBUNG

Korghos Khul ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Axe of Khorne bewaffnet und wird begleitet von Grizzlemaw, einem wilden Flesh Hound.

Korghos Khul ist der Anführer der Goretide und trägt in der Schlacht stets ihre Farben. Wenn du das Warscroll Battalion der Goretide wählst, muss Korghos Khul statt dem Mighty Lord of Khorne gewählt werden, der das Battalion normalerweise anführt. Wenn er als Teil eines anderen Battalions gewählt wird, sollten alle **KHORNE-MORTAL**-Modelle des Battalions ebenfalls der Goretide angehören.

## DESCRIZIONE

Korghos Khul è un singolo modello. È armato con un'Axe of Khorne ed è accompagnato da Grizzlemaw, un feroce Flesh Hound.

Korghos Khul guida la Goretide, e in ogni battaglia ne sfoggia la livrea. Se prendi un warscroll battalion della Goretide, Korghos Khul deve essere preso al posto del Mighty Lord of Khorne che normalmente guida il battaglione. Se viene preso come parte di qualsiasi altro battaglione, tutti gli altri suoi modelli di **MORTALS** di **KHORNE** devono provenire dalla Goretide.

## FÄHIGKEITEN

**Der Fluch von Aqshy:** In jeder deiner Heldenphasen darfst du mit Korghos Khul und Grizzlemaw bis zu 8" weit nachrücken und attackieren. Außerdem darfst du für Korghos Khul und Grizzlemaw alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

**Realitätsspaltende Axt:** Wenn Korghos Khul in einer Phase alle Attacken mit seiner Axe of Khorne durchgeführt hat, wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell, das durch diese Attacken eine oder mehrere Verwundungen erlitten hat, aber nicht getötet wurde. Bei 5 oder mehr schlägt die Axt einen Riss in das Gefüge der Realität und schleudert das Opfer in Khornes Reich. Das Modell, für das gewürfelt wurde, wird getötet.

## ABILITÀ

**Flagello di Aqshy:** in ogni tua fase degli eroi Korghos Khul e Grizzlemaw possono ammassarsi di massimo 8" e attaccare. Inoltre, puoi ripetere tutti i tiri per colpire falliti di Korghos Khul e Grizzlemaw.

**Ascia Frantuma Realtà:** dopo che Korghos Khul ha effettuato tutti i suoi attacchi con l'Axe of Khorne in qualsiasi fase, tira un dado per ogni modello nemico che ha subito una o più ferite come causate da tali attacchi, ma non è morto. Con 5 o più l'ascia apre uno squarcio nel tessuto della realtà e getta la vittima nel regno di Khorne. Il modello per cui hai tirato viene ucciso.

**Halsband des Khorne:** Grizzlemaw trägt ein Halsband des Khorne, was es Korghos Khul gestattet, wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase zu versuchen, einen Zauber zu bannen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Blutlord:** Wenn Korghos Khul diese Fähigkeit einsetzt, wähle bis zu 3 **MORTAL-KHORNE**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 24" um ihn. Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du beim Ermitteln der Angriffsreichweite für Korghos Khul und die gewählten Einheiten drei Würfel statt zwei und verwendest die zwei höchsten Augenzahlen.

**Collare di Khorne:** Grizzlemaw ha un collare di Khorne che consente a Korghos Khul di tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi nemica allo stesso modo di un mago.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore del Sangue:** se Korghos Khul utilizza questa abilità, puoi scegliere fino a 3 unità di **MORTALS** di **KHORNE** della tua armata che si trovano entro 24" da esso. Fino alla tua tua fase degli eroi successiva, quando effettui tiri per caricare per Korghos Khul o qualsiasi altra unità scelta, tira tre dadi invece di due e usa i due risultati più alti per determinare il movimento di carica dell'unità.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, BLOODBOUND, HERO, MIGHTY LORD OF KHORNE, KORGHOS KHUL



BASE ABADDON BLACK

SHADE SKAVENBLIGHT DINGE

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE WARPLOCK BRONZE

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER BRASS SCORPION

LAYER IRONBREAKER

BASE KHORNE RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER PINK HORROR



# BLOODSECRETOR

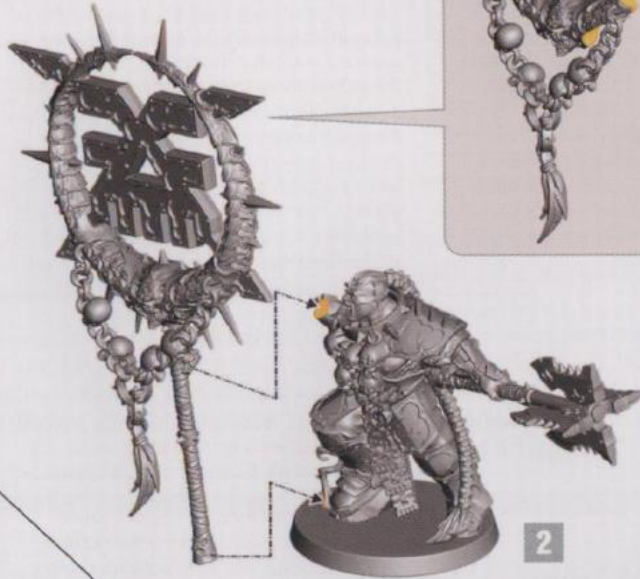
1



2



3



# BLOODSECRATOR



## MELEE WEAPONS

Ensorcelled Axe

## Range

1"

## Attacks

4

## To Hit

3+

## To Wound

3+

## Rend

-1

## Damage

1

## DESCRIPTION

A Bloodsecrator is a single model. He is armed with an Ensorcelled Axe. He carries a Portal of Skulls, a blessed icon of Khorne.

## ABILITIES

**Portal of Skulls:** In your hero phase, you can declare that this model opens the Portal of Skulls. If you do, until your next hero phase you may not move the model, but it has the following abilities:

*Loathsome Sorcery:* Both sides must re-roll successful casting rolls for wizards within 18" of this model, before any unbinding rolls are made.

*Rage of Khorne:* This ability affects all **KHORNE** units in your army within 18" of this model at the start of the combat phase. When they attack, add 1 to the Attacks characteristic of all melee weapons used by these units. In addition, players do not have to take battleshock tests for any **KHORNE** units within 18" of this model at the start of the battleshock phase.

## DESCRIPTION

Un Bloodsecrator est une figurine individuelle. Il est armé d'une Hache Ensorcellée (Ensorcelled Axe). Il porte un Portail de Crânes, l'icône sacrée de Khorne.

## APTITUDES

**Portail de Crânes:** À votre phase des héros, vous pouvez déclarer que cette figurine ouvre le Portail de Crânes. Si vous le faites, vous ne pouvez pas déplacer la figurine jusqu'à votre prochaine phase des héros, mais elle possède les aptitudes suivantes jusqu'à votre prochaine phase des héros :

*Odieuse Sorcellerie :* Les deux camps doivent relancer les jets de lancement réussis des sorciers à 18" ou moins de cette figurine, avant tout jet de dissipation.

*Rage de Khorne :* Cette aptitude affecte toutes les unités de **KHORNE** de votre armée à 18" ou moins de cette figurine au début de la phase de combat. Lorsqu'elles attaquent, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attacks de toutes les armes de mêlée utilisées par ces unités. En outre, les joueurs n'ont pas à faire de tests de déroute pour les unités de **KHORNE** à 18" ou moins de cette figurine au début de la phase de déroute.

## DESCRIPCIÓN

Un Bloodsecrator es una sola miniatura. Está armada con un hacha hechizada (Ensorcelled Axe). Lleva el Portal de los Cráneos, un icono bendito de Khorne.

## HABILIDADES

**Portal de los Cráneos.** En tu fase de héroe, puedes declarar que esta miniatura abre el Portal de los Cráneos. Si lo haces, no puedes mover la miniatura hasta tu próxima fase de héroe, pero tiene las siguientes habilidades:

*Despreciable hechicería:* Los dos bandos repiten las tiradas de lanzamiento exitosas de **WIZARDS** que estén a 18" o menos de esta miniatura, antes de hacer cualquier tirada de disipar.

*Rabia de Khorne:* Esta habilidad afecta a todas las unidades de **KHORNE** de tu ejército que estén a 18" o menos de esta miniatura al inicio de la fase de combate. Cuando esas unidades ataquen suma 1 al atributo Attacks de todas las melee weapons que usen. Además, los jugadores no tienen que hacer chequeos de acobardamiento por ninguna unidad de **KHORNE** que esté a 18" o menos de esta miniatura al inicio de la fase de acobardamiento.

## BESCHREIBUNG

Ein Bloodsecrator ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Ensorcelled Axe bewaffnet. Dazu trägt er das Portal der Schädel, die gesegnete Ikone des Khorne.

## FÄHIGKEITEN

**Portal der Schädel:** In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell das Portal der Schädel öffnet. Wenn du dies tust, kann sich das Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, hat aber bis zu deiner nächsten Heldenphase folgende Fähigkeiten:

*Fluch der Zauberei:* Beide Seiten müssen erfolgreiche Zauberwürfe für alle Wizards innerhalb von 18" von diesem Modell wiederholen, bevor irgendwelche Bannwürfe durchgeführt werden.

*Raserei des Khorne:* Diese Fähigkeit betrifft alle befreundeten Einheiten des **KHORNE** in deiner Armee, die sich zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 18" von diesem Modell befinden. Wenn sie ausgewählt werden, zu attackieren, addierst du 1 zum Attacks-Wert aller Melee Weapons (Nahkampfwaffen), die diese Einheiten benutzen. Zusätzlich müssen die Spieler für keine Einheit des **KHORNE**, die sich zu Beginn der Kampfchockphase innerhalb von 18" von diesem Modell befindet, Kampfchocktests ablegen.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, TOTEM, BLOODSECRATOR



# BLOODSECRATOR



## MELEE WEAPONS

Ensorcelled Axe

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

4

3+

3+

-1

1

## DESCRIZIONE

Un Bloodsecrator è un singolo modello. È armato con una Ensorcelled Axe. Porta il Portal of Skulls, l'icona benedetta di Khorne.

## ABILITÀ

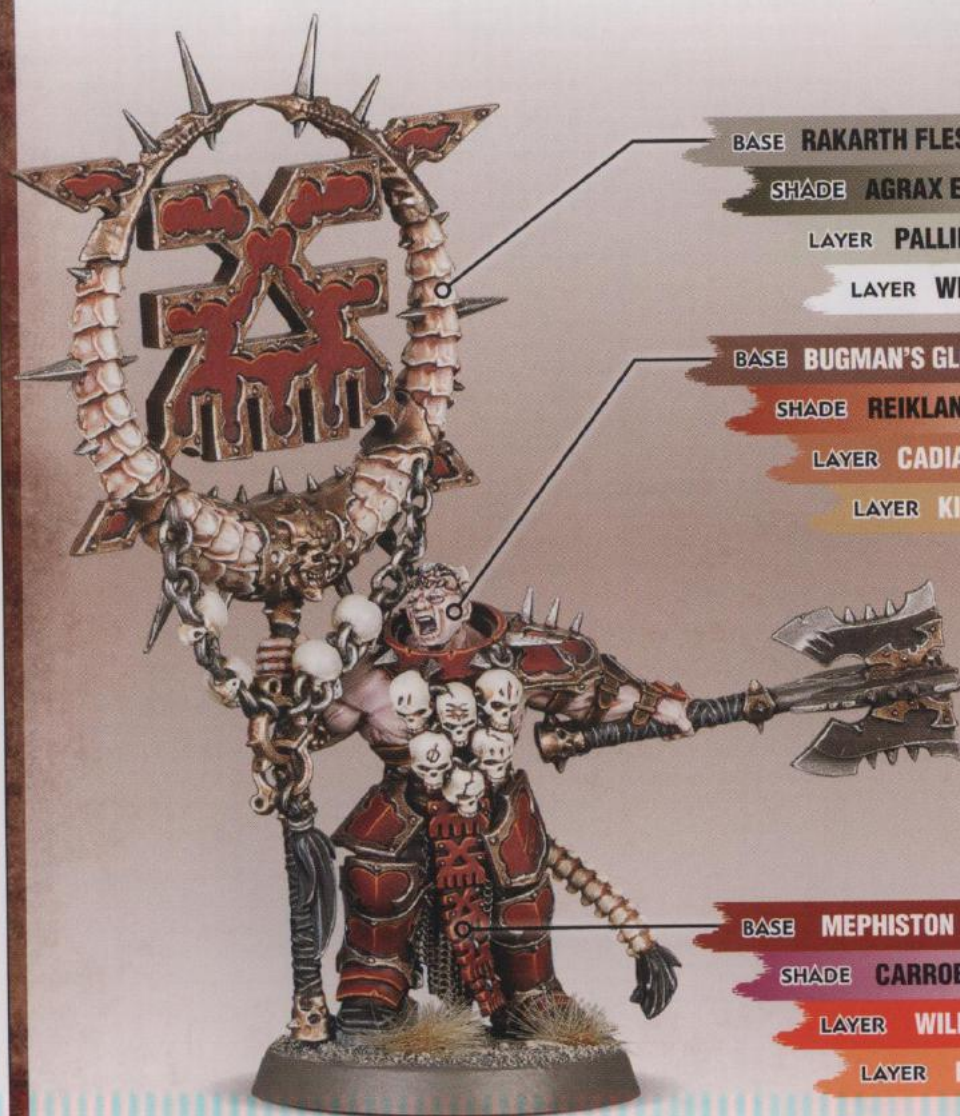
**Portal of Skulls:** nella tua fase degli eroi puoi dichiarare che questo modello attiva il Portal of Skulls. In tal caso non puoi muovere il modello fino alla tua successiva fase degli eroi, ma esso ha le seguenti abilità:

**Stregoneria Ripugnante:** entrambe le fazioni devono ripetere i tiri di lancio riusciti dei maghi entro 18" da questo modello, prima che venga effettuato qualsiasi tiro di dissipamento.

**Ira di Khorne:** quest'abilità ha effetto su tutte le unità di **KHORNE** della tua armata che si trovano entro 18" da questo modello all'inizio della fase di combattimento. Quando attaccano somma 1 alla caratteristica Attacks di tutte le Melee Weapons usate da tali unità. Inoltre i giocatori non devono effettuare test di shock per qualsiasi unità di **KHORNE** entro 18" da questo modello all'inizio della fase di shock.

## KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, KHORNE, HERO, TOTEM, BLOODSECRATOR



BASE RAKARTH FLESH

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER PALLID WYCH FLESH

LAYER WHITE SCAR

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER CADIAN FLESHTONE

LAYER KISLEV FLESH

BASE MEPHISTON RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WILD RIDER RED

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT