



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

[BuildInstructions.com](http://BuildInstructions.com)

CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR  
WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

## STONEHORN



### FROSTLORD



### HUSKARD



### BEASTRIDERS



## THUNDERTUSK










**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'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.
- 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 símbolos • Erläuterung der symbole • Legenda dei simboli**

- |   |  |   |
|---|--|---|
|  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Special instruction - Please read</li> <li>• Instructions spéciales - Lire attentivement</li> <li>• Instrucción especial: Por favor, léela</li> <li>• Besondere Anweisung - Bitte lesen</li> <li>• Istruzioni speciali - Leggi attentamente</li> </ul> |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Choice of parts</li> <li>• Choix d'éléments</li> <li>• Modelos de componentes</li> <li>• Auswahl an Teilen</li> <li>• Scelta di componenti</li> </ul>         |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repeat process</li> <li>• Répéter l'étape</li> <li>• Repetir pasos</li> <li>• Vorgang wiederholen</li> <li>• Ripeti il processo</li> </ul> |
|  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dry fit stage before gluing</li> <li>• Tester avant de coller</li> <li>• Comprobar el encaje antes de pegar</li> <li>• Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren</li> <li>• Prova a secco prima di incollare</li> </ul>                          |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variant assembly</li> <li>• Variante d'assemblage</li> <li>• Variante de montaje</li> <li>• Bauvariante</li> <li>• Assemblaggio alternativo</li> </ul>        |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotate part</li> <li>• Faire pivoter</li> <li>• Girar la pieza</li> <li>• Teil drehen</li> <li>• Ruota il componente</li> </ul>            |
|  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Paint before assembly</li> <li>• Peindre avant assemblage</li> <li>• Pintar antes del montaje</li> <li>• Erst bemalen, dann zusammenbauen</li> <li>• Dipingi prima dell'assemblaggio</li> </ul>  |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detail view</li> <li>• Vue détaillée</li> <li>• Vista detallada</li> <li>• Alternative Ansicht</li> <li>• Visuale del dettaglio</li> </ul>                  |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage complete</li> <li>• Étape terminée</li> <li>• Paso completado</li> <li>• Schritt abgeschlossen</li> <li>• Fase completa</li> </ul> |
|  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Do not glue the components</li> <li>• Ne pas coller les éléments</li> <li>• No pegar los componentes</li> <li>• Bitte die Teile nicht kleben</li> <li>• Non incollare i componenti</li> </ul>  |  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Assembly sequence</li> <li>• Séquence d'Assemblage</li> <li>• Secuencia de montaje</li> <li>• Baureihenfolge</li> <li>• Sequenza di assemblaggio</li> </ul> |   |

16+



- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel



- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-kunststoffkleber (Dünnflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel



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



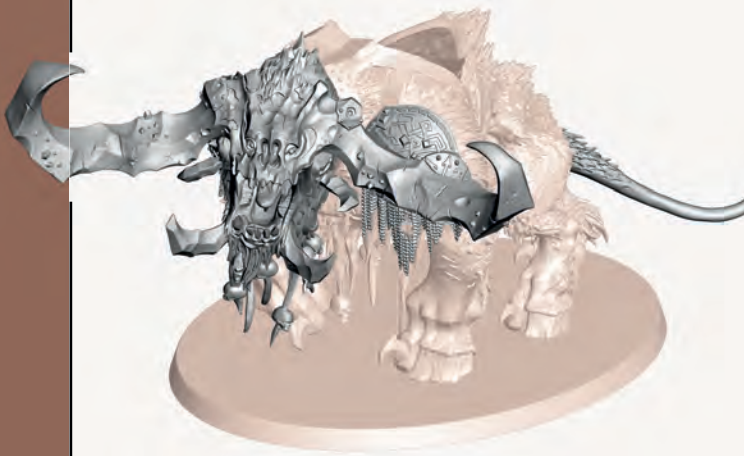
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel



Follow steps 1-2 for all variants • Suivre les étapes 1-2 pour toutes les variantes • Sigue los pasos 1-2 para todas las variantes  
 Folge den Schritten 1-2 für alle Varianten • Segui le fasi da 1 a 2 per tutte le varianti



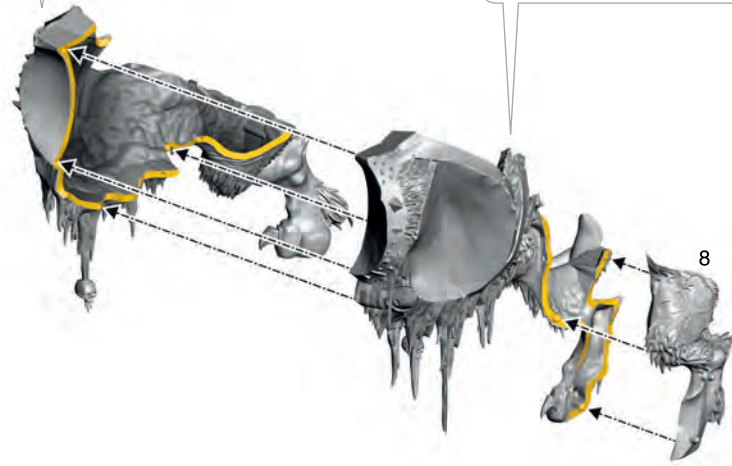
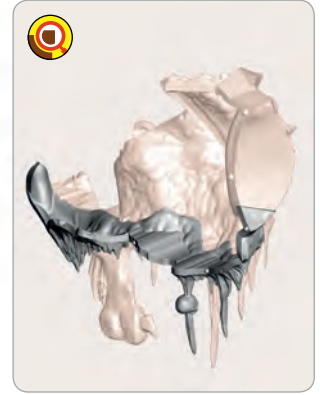
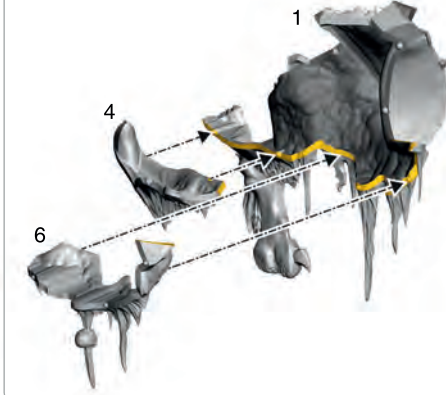
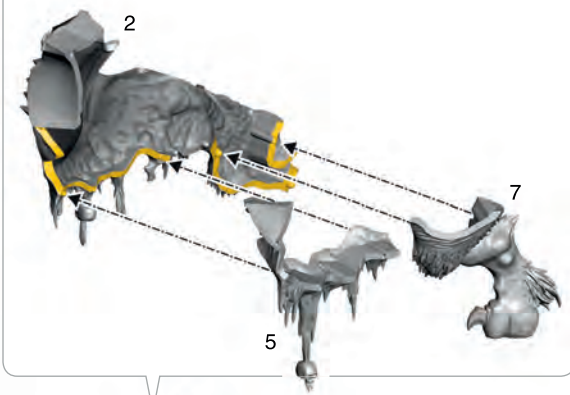
**1 - 3** **STONEHORN**



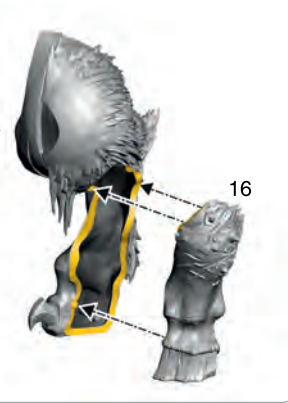
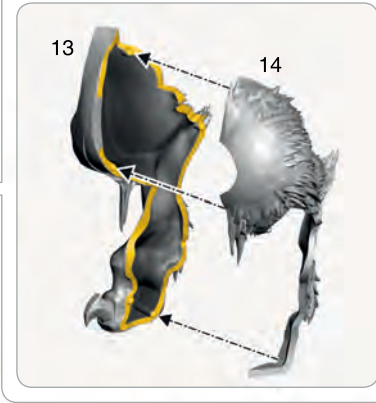
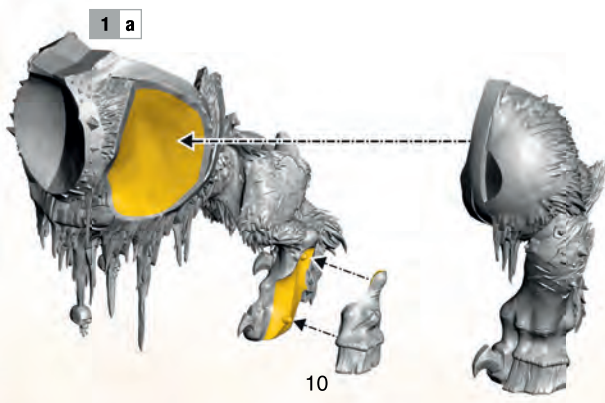
**1 - 2 ; 4** **THUNDERTUSK**



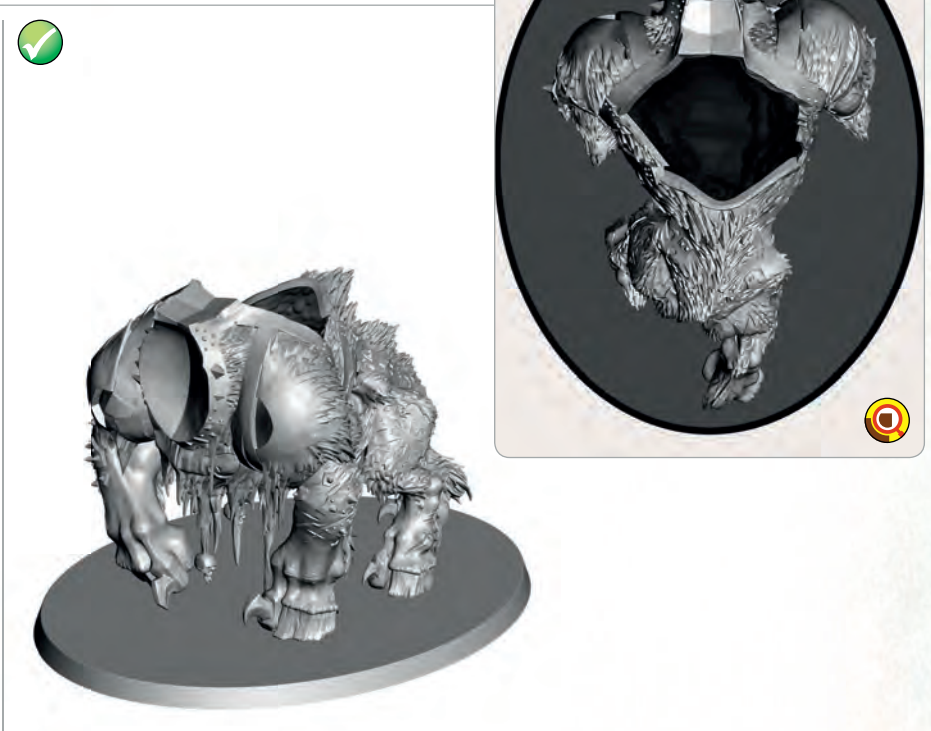
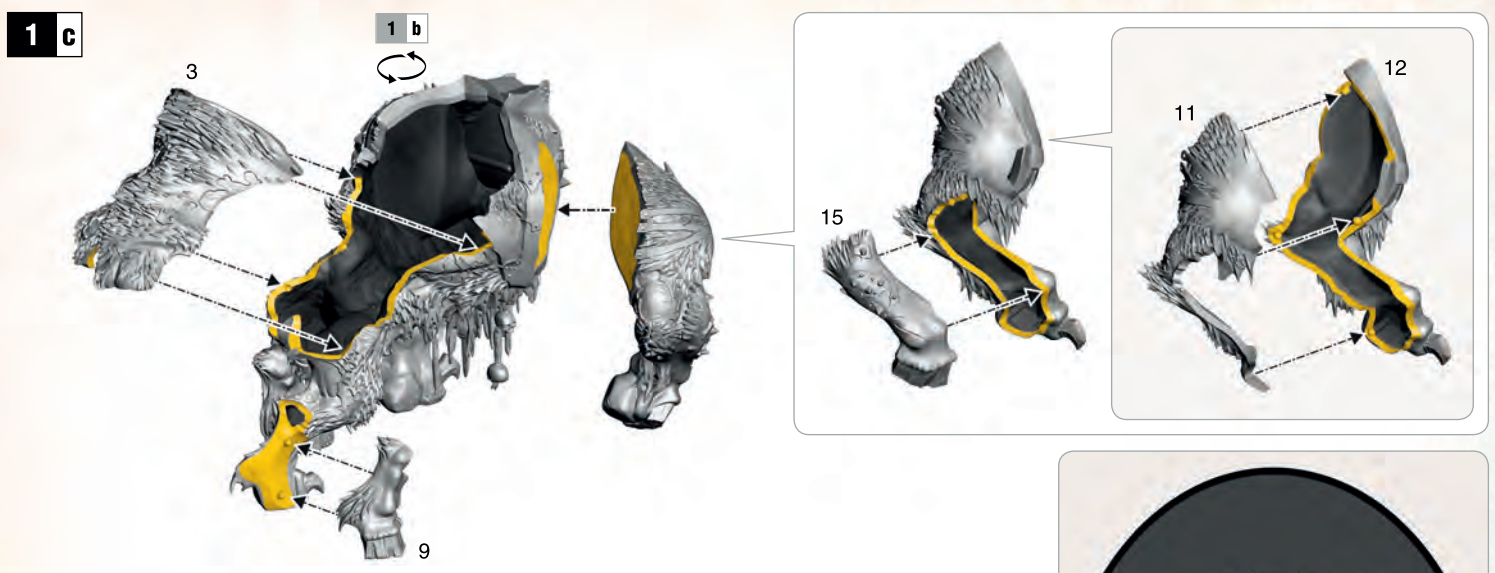
**1 a**



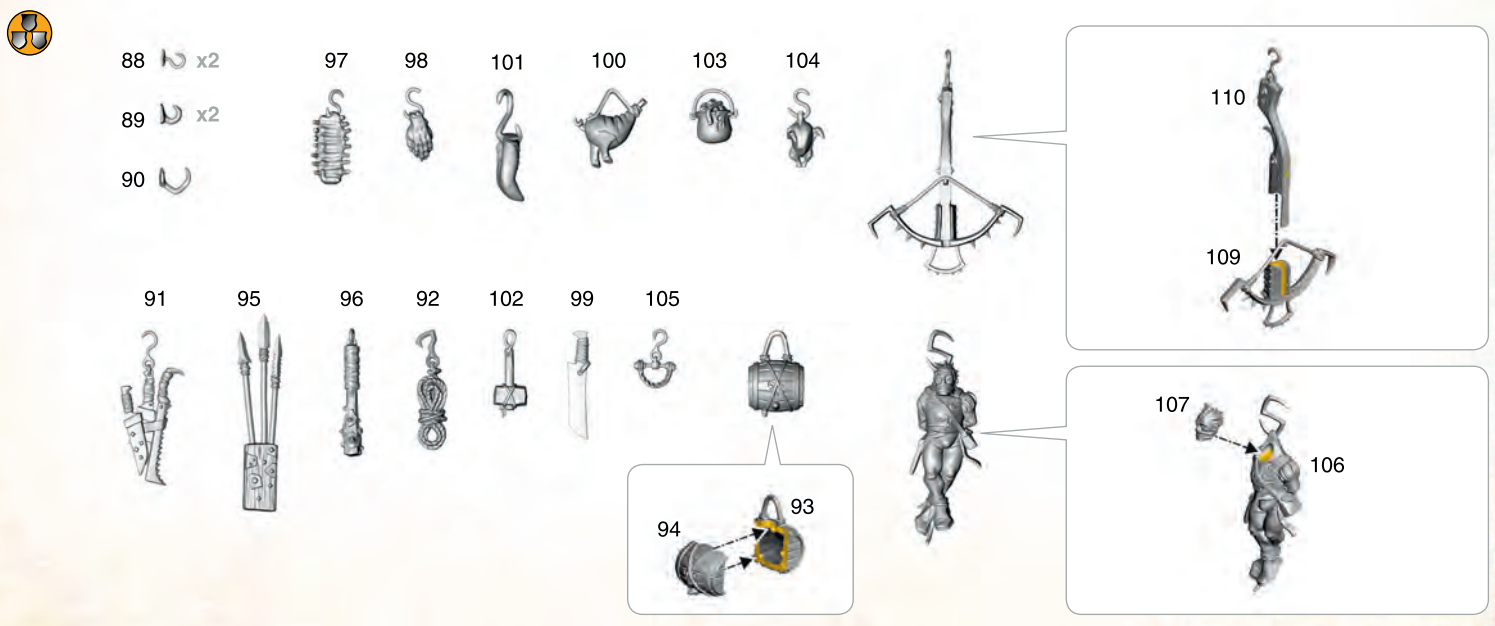
**1 b**







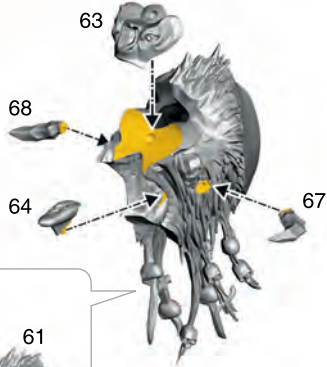
**2 INTERCHANGEABLE PARTS** · ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES · PARTES INTERCAMBIABLES · AUSTAUSCHBARE TEILE · COMPONENTI INTERCAMBIABILI



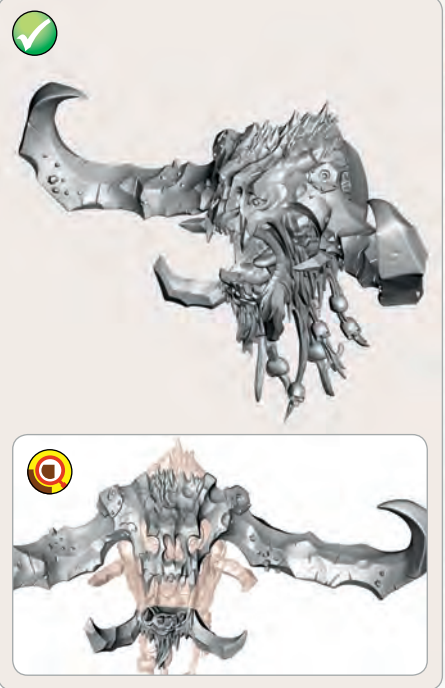
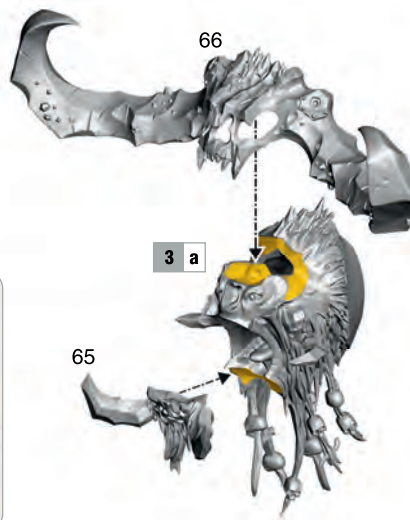


# 3 STONEHORN

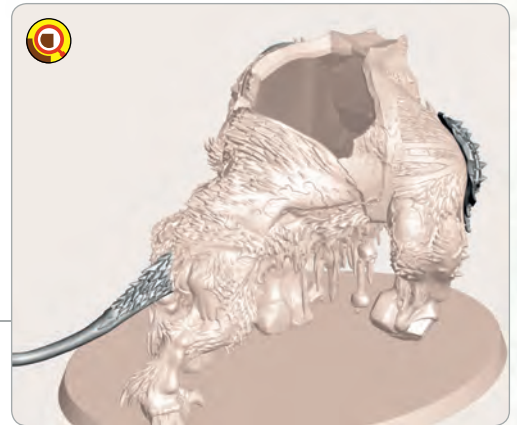
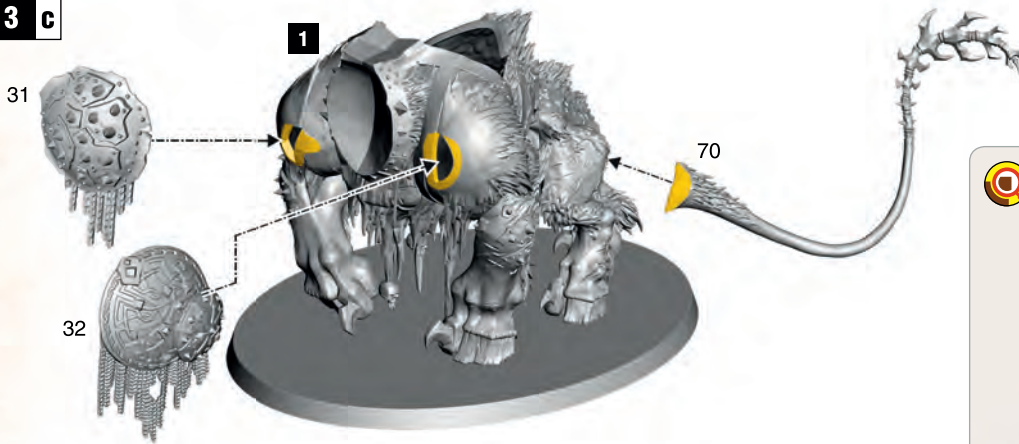
3 a



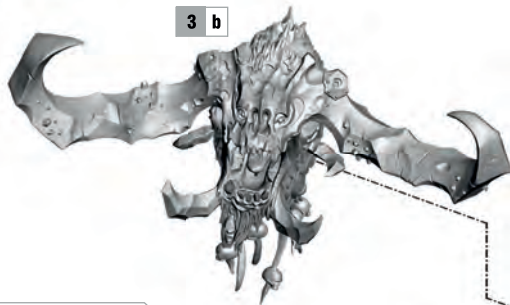
3 b



3 c



3 d

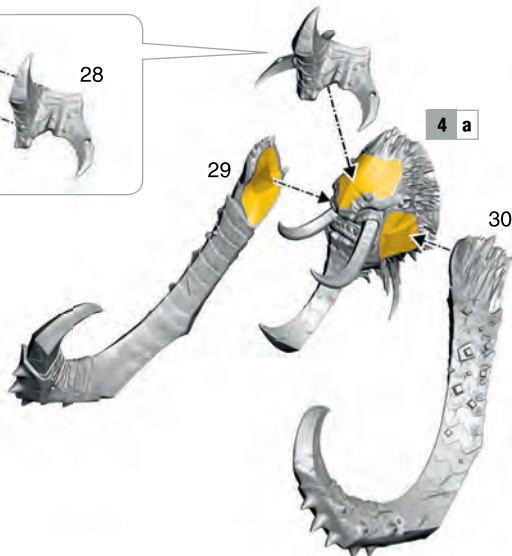
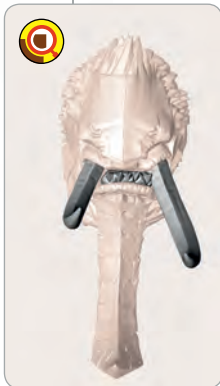
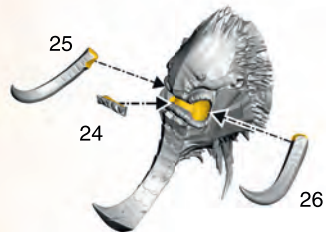




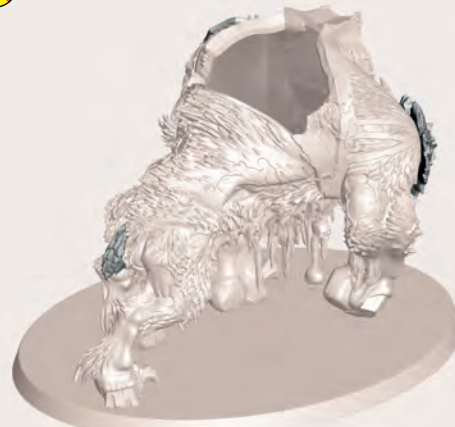
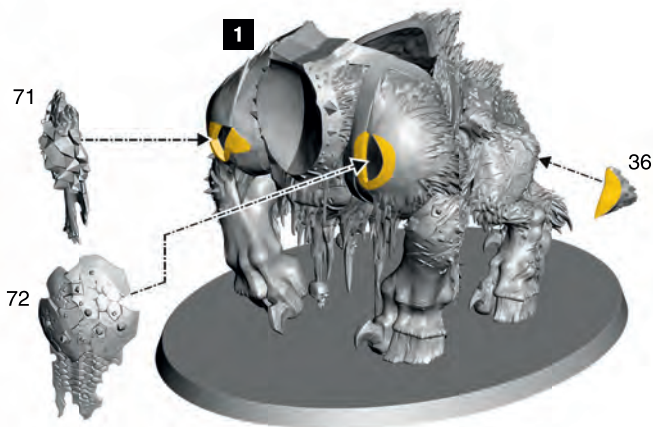
4 a



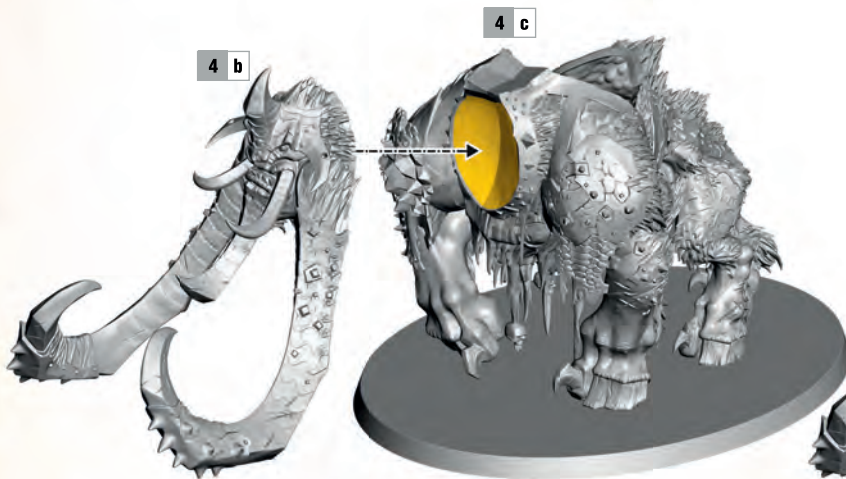
4 b



4 c



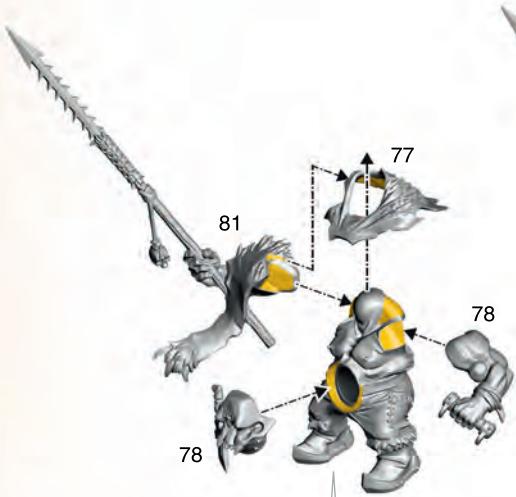
4 d



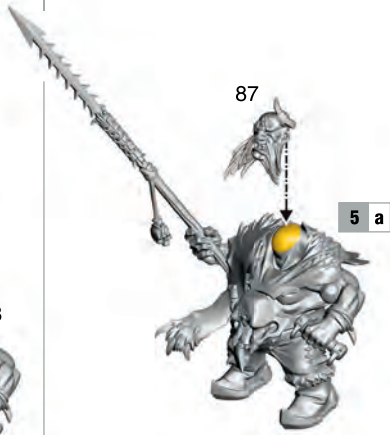


**5 FROSTLORD ON STONEHORN / THUNDERTUSK**

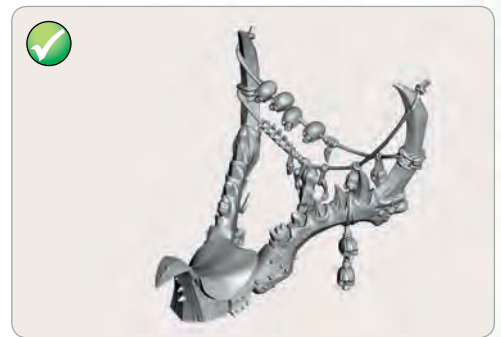
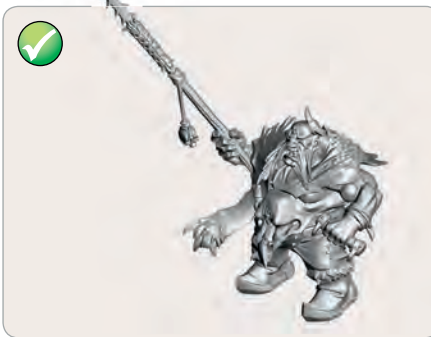
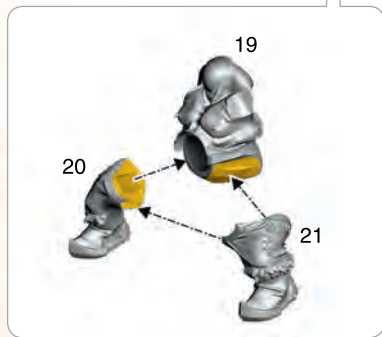
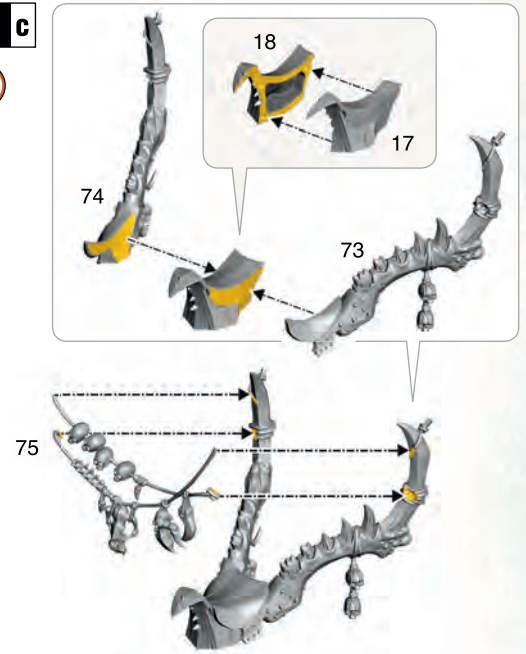
**5 a** 



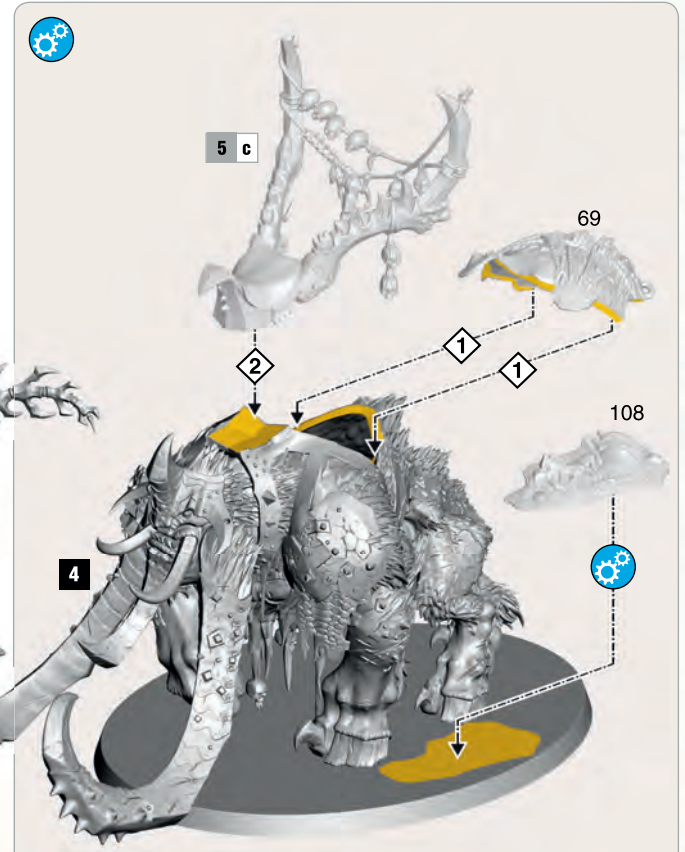
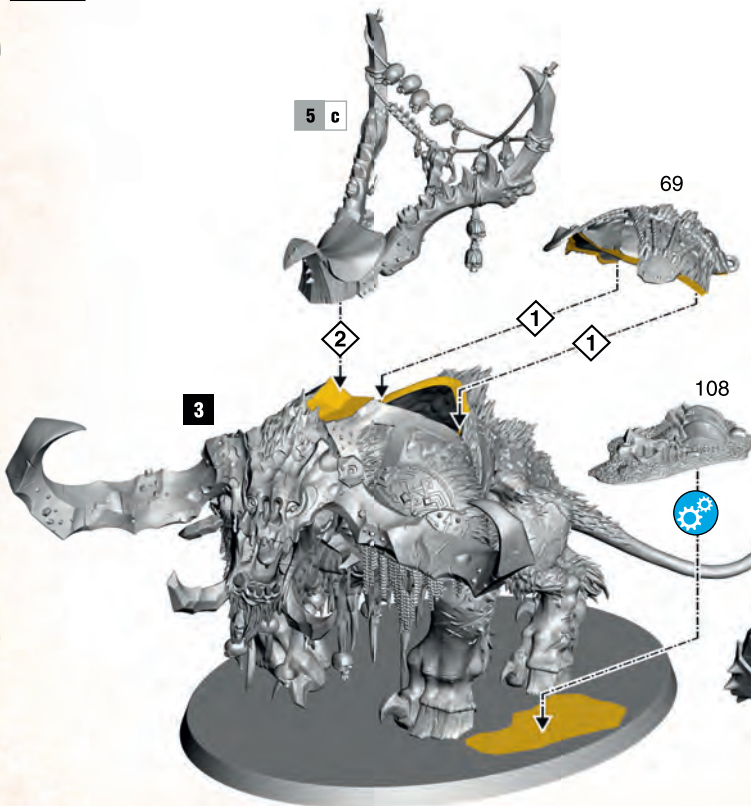
**5 b**



**5 c** 



**5 d**

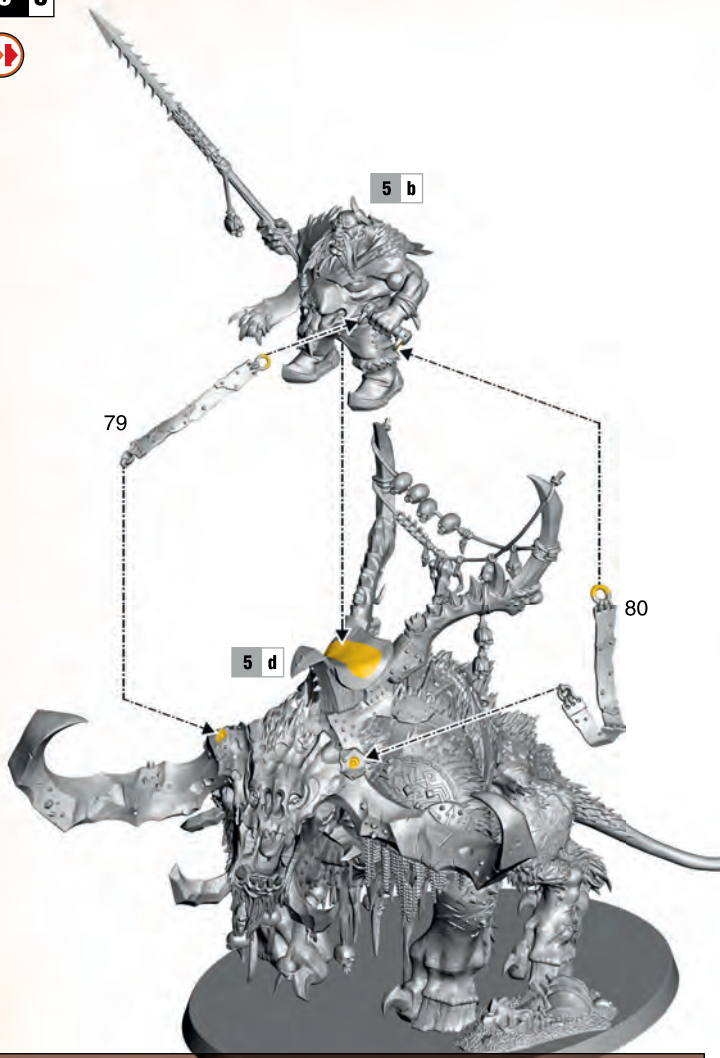


**STONEHORN**

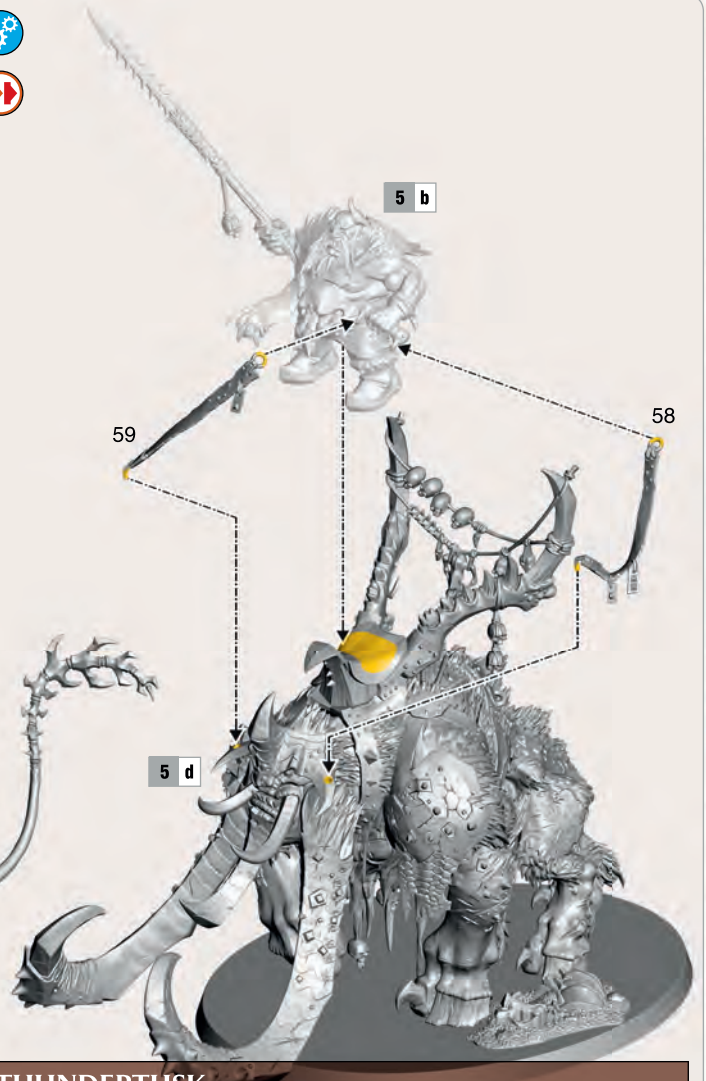
**THUNDERTUSK**



5 e



STONEHORN

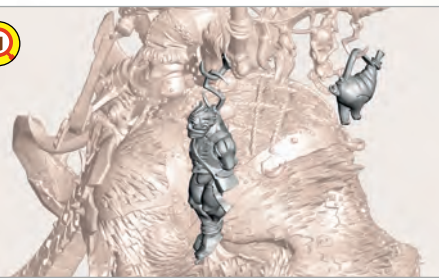


THUNDERTUSK

5 f



2







FROSTLORD ON STONEHORN



FROSTLORD ON THUNDERTUSK





# FROSTLORD ON STONEHORN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost Spear	2"	4	3+	3+	-1	3
Frostlord's Punches and Kicks	1"	3	3+	3+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	☀	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	☀	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Horns	Crushing Hooves
0-3	12"	6	2+
4-5	10"	5	3+
6-8	8"	4	3+
9-10	6"	3	4+
11+	4"	2	4+

## DESCRIPTION

A Frostlord on a Stonehorn is a single model. The Frostlord himself is armed with a Frost Spear. He can also lash out with Punches and Kicks. The Stonehorn uses its Horns to pulverise the enemy, and can deliver terrible blows with its Crushing Hooves.

## ABILITIES

**Earth-shattering Charge:** If a Frostlord on a Stonehorn is within 12" of any enemy models at the start of your charge phase, it must attempt to charge, even if it ran in the movement phase! After this model completes its charge move, pick an enemy unit within 1"; that unit suffers D6 mortal wounds.

**Stone Skeleton:** Halve any Damage and mortal wounds inflicted on this model (rounding up).

## COMMAND ABILITY

**Bellowing Voice:** With his booming voice the Frostlord signals the hunt. If a Frostlord uses this ability, you can re-roll all charge rolls for friendly **BEASTCLAW RAIDERS** units that are within 14" when they charge.

## DESCRIPTION

Un Frostlord sur Stonehorn est une figurine individuelle. Le Frostlord lui-même est armé d'une Lance de Givre (Frost Spear), et n'est pas avare de Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Stonehorn se sert de ses Cornes (Horns) pour pulvériser l'ennemi, et peut asséner des ruées terribles avec ses Sabots Broyeurs (Crushing Hooves).

## APTITUDES

**Charge Cataclysmique:** Si un Frostlord sur Stonehorn est à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie au début de votre phase de charge, il doit tenter de charger, même s'il a couru à la phase de mouvement! Après que cette figurine a achevé son mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins; l'unité choisie subit D6 blessures mortelles.

**Squelette de Pierre:** Divisez par deux les dégâts et les blessures mortelles infligées à cette figurine (en arrondissant au supérieur).

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Voix Grondante:** Les vociférations du Frostlord donnent le signal du début de la chasse. Si un Frostlord utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de charge pour les unités **BEASTCLAW RAIDERS** amies situées à 14" ou moins lorsqu'elles chargent, jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## DESCRIPCIÓN

Un Frostlord en Stonehorn es una sola miniatura. El Frostlord está armado con una Lanza helada (Frost Spear). También puede lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Stonehorn usa sus cuernos (Horns) para pulverizar al enemigo y puede lanzar terribles golpes con sus pezuñas machacadoras (Crushing Hooves).

## HABILIDADES

**Carga atronadora.** Si un Frostlord en Stonehorn está a 12" o menos de alguna miniatura enemiga al inicio de tu fase de carga, debe intentar cargar, incluso si ha corrido en la fase de movimiento. Cuando esta miniatura complete su movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de ella; esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

**Esqueleto de piedra.** Reduce a la mitad, redondeando hacia arriba, todo el Damage y heridas mortales que se le inflijan a esta miniatura.

## HABILIDAD DE MANDO

**Grito bramador.** Con su voz atronadora el Frostlord da inicio a la caza. Si un Frostlord usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir todas las tiradas de carga de las unidades de **BEASTCLAW RAIDERS** amigas que se encuentren a 14" o menos cuando carguen.

## BESCHREIBUNG

Ein Frostlord auf Stonehorn ist ein einzelnes Modell. Der Frostlord selbst ist mit einem Frost Spear bewaffnet und attackiert Feinde mit Punches and Kicks. Das Stonehorn pulverisiert Feinde mit seinen Horns und zertritt sie mit seinen Crushing Hooves.

## FÄHIGKEITEN

**Erderschütternder Angriff:** Wenn sich ein Frostlord auf Stonehorn zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle befindet, muss er versuchen anzugreifen, selbst wenn er in der Bewegungsphase gerannt ist! Nachdem dieses Modell seine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1"; die gewählte Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

**Steinskelett:** Halbiere jeglichen Schaden (Damage) und alle tödlichen Verwundungen, die dieses Modell erleidet (runde auf).

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Donnernde Stimme:** Der Frostlord gibt mit seiner dröhnenden Stimme das Signal zur Jagd. Wenn ein Frostlord diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Angriffswürfe für befreundete Einheiten der **BEASTCLAW RAIDERS** wiederholen, die sich beim Angriff innerhalb von 14" befinden.

## DESCRIZIONE

Un Frostlord on Stonehorn è un singolo modello. Il Frostlord è armato con una Frost Spear e può anche attaccare con Punches and Kicks. Lo Stonehorn usa i suoi Horns per polverizzare i nemici e può infliggere danni terribili con i Crushing Hooves.

## ABILITÀ

**Carica Dirompente:** se un Frostlord su Stonehorn si trova entro 12" da qualunque modello nemico all'inizio della tua fase di carica, deve tentare di caricare, anche se ha corso nella fase di movimento! Dopo che questo modello ha completato il proprio movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1": essa subisce D6 ferite mortali.

**Scheletro di Pietra:** dimezza (arrotondando per eccesso) i danni e le ferite mortali inflitte a questo modello.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Voce Tonante:** il Frostlord dà il via alla caccia con la sua poderosa voce. Se un Frostlord usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere tutti i tiri per la carica delle unità di **BEASTCLAW RAIDERS** amiche che si trovano entro 14" da esso quando caricano.

**KEYWORDS**

**DESTRUCTION, OGOR, STONEHORN, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, HERO, FROSTLORD**

# FROSTLORD ON THUNDERTUSK



## MISSILE WEAPONS

Frost-wreathed Ice

Range

18"

Attacks

—

To Hit

—

To Wound

See below

Rend

—

Damage

—

## MELEE WEAPONS

Frost Spear

Range

2"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

Frostlord's Punches and Kicks

1"

3

3+

3+

-

1

Thundertusk's Crushing Blows

2"

4

3+

☀

-1

D3

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-3	8"	6 mortal wounds	2+
4-5	7"	D6 mortal wounds	3+
6-8	6"	D3 mortal wounds	3+
9-10	5"	D3 mortal wounds	4+
11+	4"	1 mortal wound	4+

## DESCRIPTION

A Frostlord on a Thundertusk is a single model. The Frostlord himself is armed with a Frost Spear. He can also lash out with Punches and Kicks. The Thundertusk can pound foes with Crushing Blows of its hooves and tusks, or shatter them with blasts of magical Frost-wreathed Ice.

## ABILITIES

**Blasts of Frost-wreathed Ice:** In the shooting phase, pick a unit within 18" that is visible to the Thundertusk. Roll a dice; on a 2 or more that unit is struck and suffers a number of mortal wounds shown on the damage table above.

**Numbing Chill:** Your opponent must subtract 1 from any hit rolls that target this model in the combat phase.

## COMMAND ABILITY

**Bellowing Voice:** With his booming voice the Frostlord signals the hunt. If a Frostlord uses this ability, you can re-roll all charge rolls for friendly **BEASTCLAW RAIDERS** units that are within 14" when they charge.

## DESCRIPTION

Un Frostlord sur Thundertusk est une figurine individuelle. Le Frostlord lui-même est armé d'une Lance de Givre (Frost Spear), et n'est pas armé de Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Thundertusk peut asséner des Coups Fracassants (Crushing Blows) avec des sabots et ses défenses, ou faire voler ses ennemis en éclats en leur crachant des Sphères de Givre (Frost-wreathed Ice) magiques dessus.

## APTITUDES

**Sphères de Givre:** À la phase de tir, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du Thundertusk. Jetez un dé; sur 2 ou plus, l'unité choisie est frappée et subit autant de blessures mortelles qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

**Frisson Paralysant:** Votre adversaire doit soustraire 1 à tout jet de touche ciblant un Thundertusk à la phase de combat.

## APTITUDE DE COMMANDEMENT

**Voix Grondante:** Les vociférations du Frostlord donnent le signal du début de la chasse. Si un Frostlord utilise cette aptitude, vous pouvez relancer les jets de charge pour les unités **BEASTCLAW RAIDERS** amies situées à 14" ou moins lorsqu'elles chargent, jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## DESCRIPCIÓN

Un Frostlord en Thundertusk es una sola miniatura. El Frostlord está armado con una Lanza helada (Frost Spear). También puede lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Thundertusk puede acabar con los enemigos con los golpes machacadores (Crushing Blows) de sus pezuñas y colmillos o destruirlos con explosiones de frío entumecedor.

## HABILIDADES

**Ráfagas de escarcha.** En la fase de disparo, elige una unidad que esté a 18" o menos y que sea visible para el Thundertusk. Tira un dado; con un 2 o más, esa unidad sufre el número de heridas mortales indicado en la tabla superior.

**Frío entumecedor.** Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear cuyo objetivo sea esta miniatura en la fase de combate.

## HABILIDAD DE MANDO

**Grito bramador.** Con su voz atronadora el Frostlord da inicio a la caza. Si un Frostlord usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir todas las tiradas de carga de las unidades de **BEASTCLAW RAIDERS** amigas que se encuentren a 14" o menos cuando carguen.

## BESCHREIBUNG

Ein Frostlord auf Thundertusk ist ein einzelnes Modell. Der Frostlord ist mit einem Frost Spear bewaffnet und attackiert Feinde mit Punches and Kicks. Der Thundertusk erschlägt Feinde mit den Crushing Blows seiner Hufe und Hauer oder lässt sie durch magisches Frost-wreathed Ice zu Eis erstarren und zerspringen.

## FÄHIGKEITEN

**Frost-wreathed Ice:** Wähle in der Fernkampfphase eine Einheit innerhalb von 18", die für den Thundertusk sichtbar ist. Wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr wird die Einheit getroffen und erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die du der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnimmst.

**Lähmende Kälte:** Dein Gegner muss in der Nahkampfphase 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die dieses Modell zum Ziel haben.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Donnernde Stimme:** Der Frostlord gibt mit seiner dröhnenden Stimme das Signal zur Jagd. Wenn ein Frostlord diese Fähigkeit einsetzt, kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Angriffswürfe für befreundete Einheiten der **BEASTCLAW RAIDERS** wiederholen, die sich beim Angriff innerhalb von 14" befinden.

## DESCRIZIONE

Un Frostlord on Thundertusk è un singolo modello. Il Frostlord è armato con una Frost Spear e può anche attaccare con Punches and Kicks. Il Thundertusk può schiacciare i nemici con i Crushing Blows delle sue zanne e dei suoi zoccoli, o frantumarli con esplosioni di magico Frost-wreathed Ice.

## ABILITÀ

**Esplosioni di Frost-wreathed Ice:** durante la fase di tiro scegli un'unità entro 18" che sia visibile al Thundertusk. Tira un dado: con 2 o più quell'unità viene colpita e subisce il numero di ferite mortali indicato dalla tabella dei danni in alto.

**Intirizzimento:** il tuo avversario deve sottrarre 1 da qualunque tiro per colpire che prende di mira questo modello durante la fase di combattimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Voce Tonante:** il Frostlord dà il via alla caccia con la sua poderosa voce. Se un Frostlord usa questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere tutti i tiri per la carica delle unità di **BEASTCLAW RAIDERS** amiche che si trovano entro 14" da esso quando caricano.

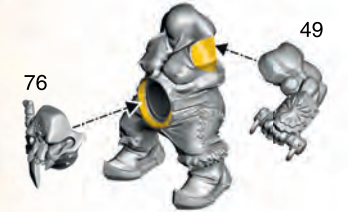
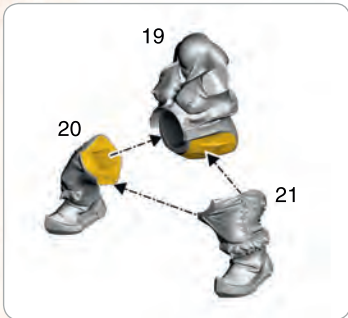
## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, THUNDERTUSK, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, HERO, FROSTLORD

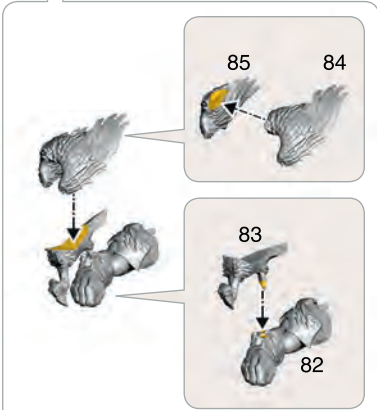
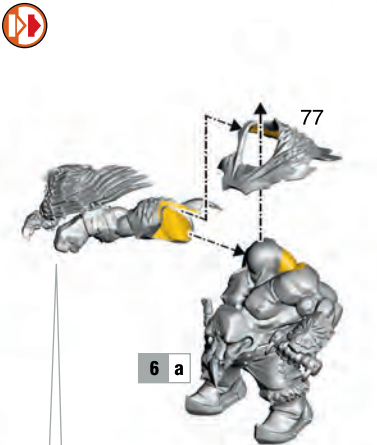


# 6 HUSKARD ON STONEHORN / THUNDERTUSK

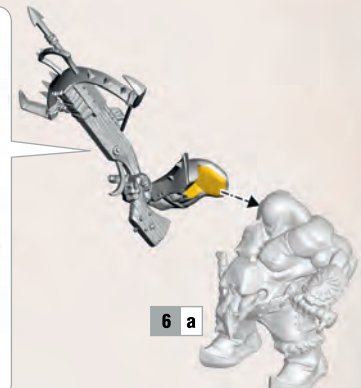
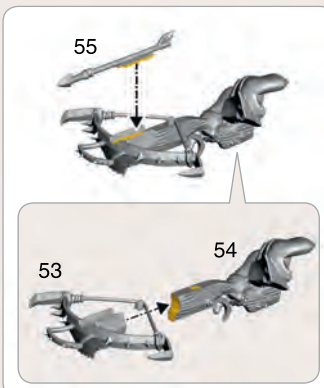
6 a 



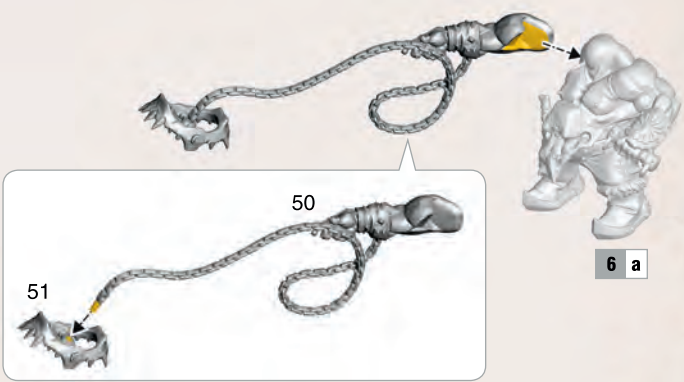
6 b with Blood vulture 



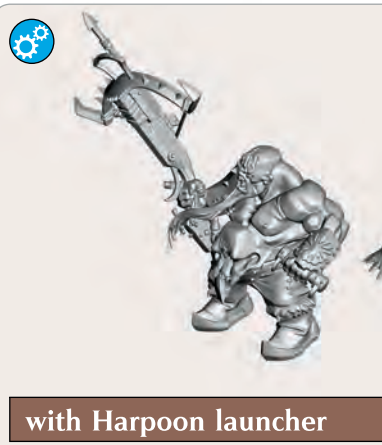
 with Harpoon launcher



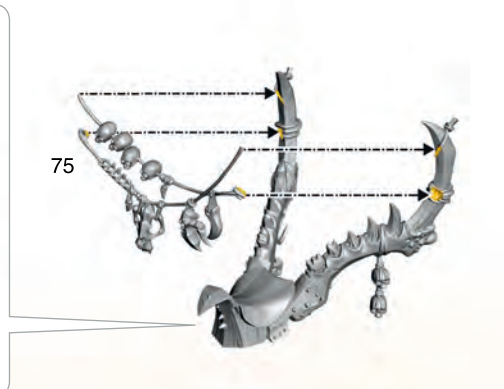
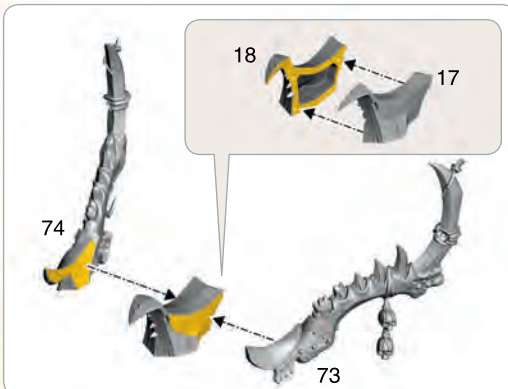
 with Chaintrap



6 c 

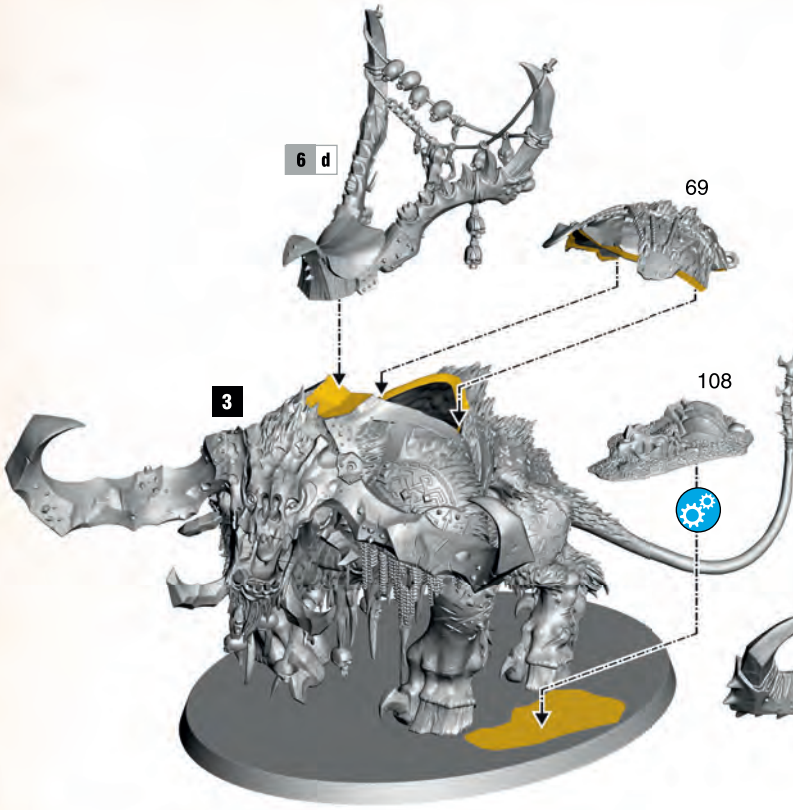


6 d 



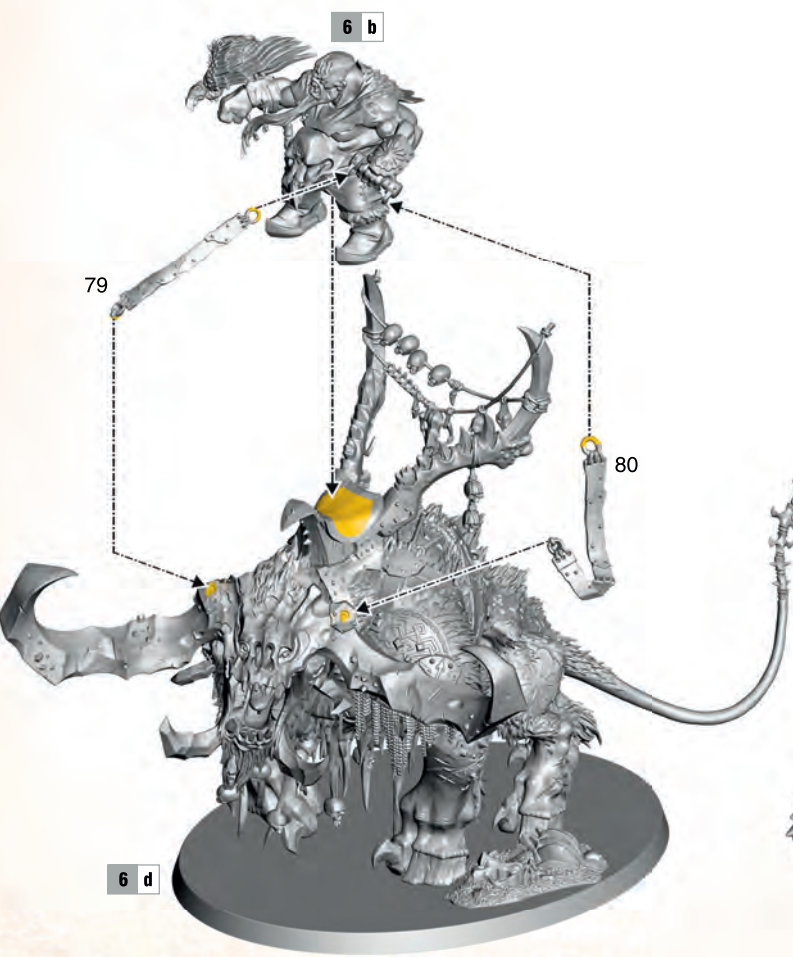


6 d

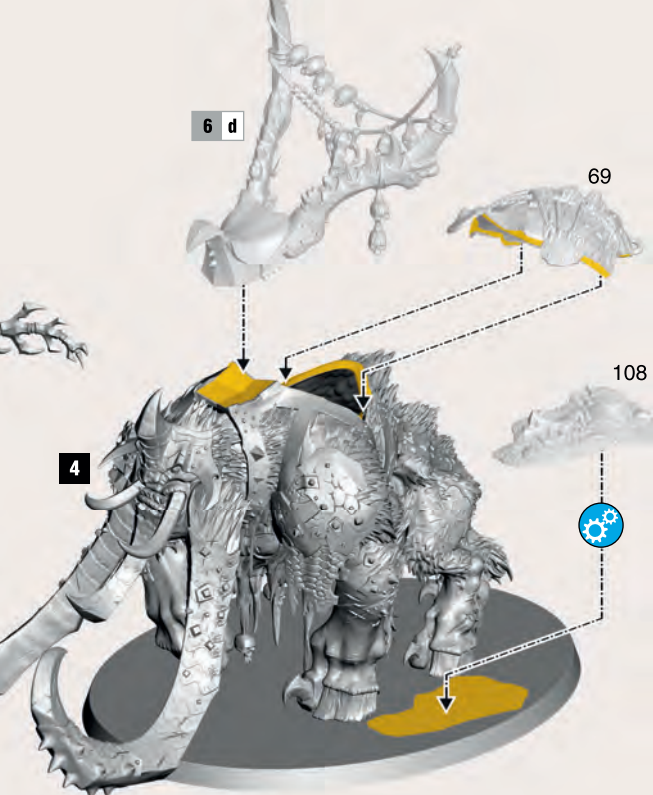


STONEHORN

6 e

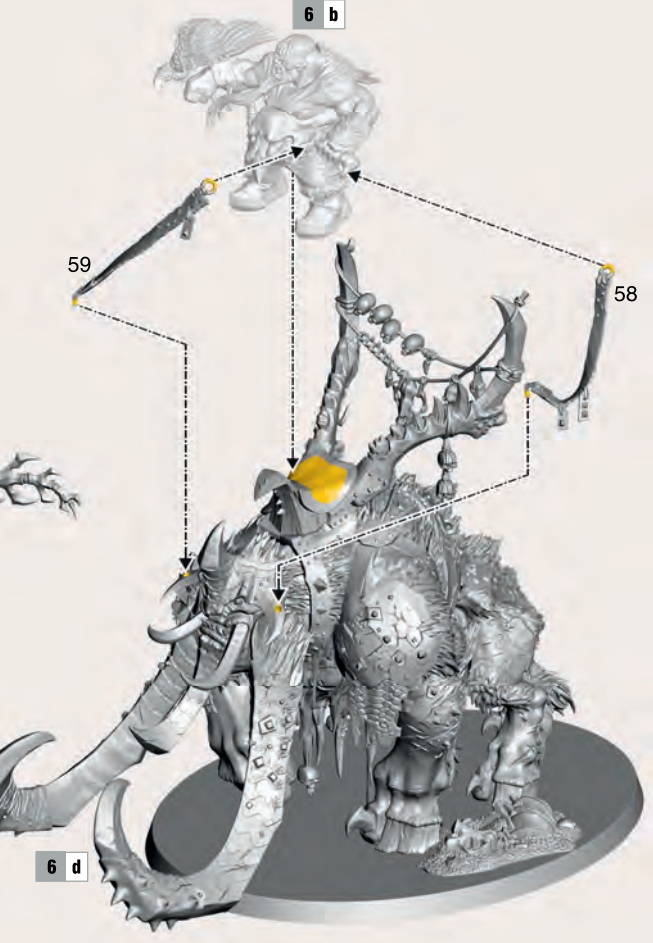


6 d



THUNDERTUSK

6 e





6 f 



6 e

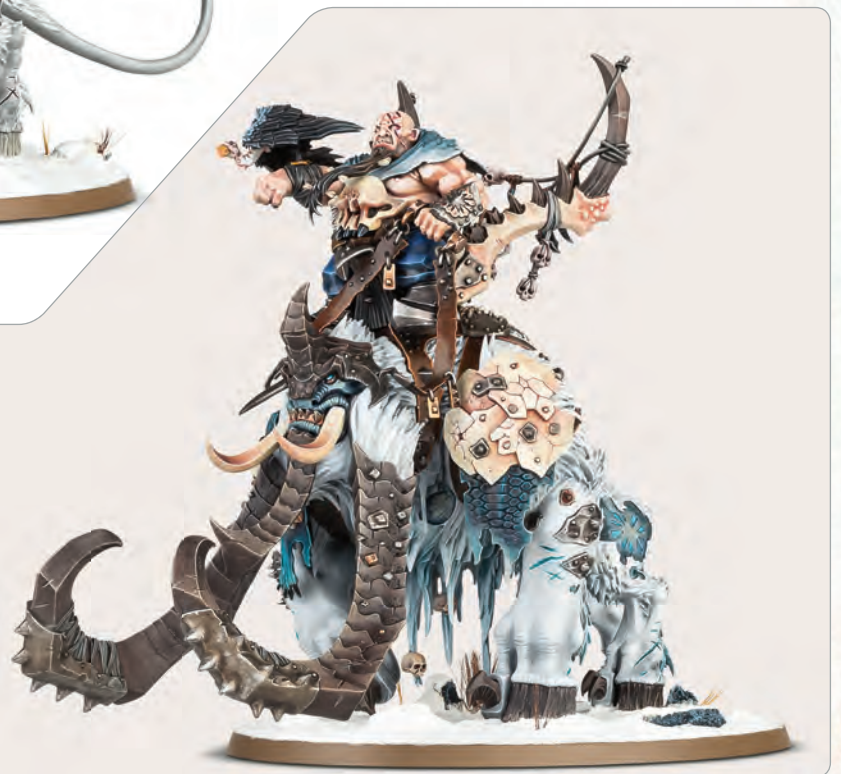
 2



HUSKARD ON STONEHORN



HUSKARD ON THUNDERTUSK





# HUSKARD ON STONEHORN



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Huskard's Punches and Kicks	1"	3	3+	4+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	☀	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	☀	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Horns	Crushing Hooves
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

## DESCRIPTION

A Huskard on a Stonehorn is a single model. The Huskard himself is armed with either a Chaintrap or a Harpoon Launcher. Some instead ride to war with a Blood Vulture to take down their prey. A Huskard can also lash out with Punches and Kicks. The Stonehorn uses its Horns to pulverise the enemy, and can deliver terrible blows with its Crushing Hooves.

## ABILITIES

**Earth-shattering Charge:** If a Huskard on a Stonehorn is within 12" of any enemy models at the start of your charge phase, it must attempt to charge, even if it ran in the movement phase! After this model completes its charge move, pick an enemy unit within 1"; that unit suffers D6 mortal wounds.

**Stone Skeleton:** Halve any Damage and mortal wounds inflicted on this model (rounding up).

**Line-breakers:** After a Huskard on Stonehorn attacks in the combat phase, you can pick a **MOURNFANG PACK** within 10". That unit can immediately pile in and attack if it is within 3" of the enemy and has not already attacked this phase.

**Blood Vulture:** A Huskard with a Blood Vulture can release it to hunt in each of your shooting phases. When he does so, pick a unit within 30" of the Huskard. Your opponent then picks one of their own units within 30" of the Huskard. Roll a dice; on a 1, 2 or 3 the unit your opponent picked suffers a mortal wound. On a 4, 5 or 6 the unit you picked suffers a mortal wound.

## DESCRIPTION

Un Huskard sur Stonehorn est une figurine individuelle. Le Huskard lui-même est armé soit d'un Piège à Chaîne (Chaintrap) soit d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher). Certains préfèrent emporter un Vautour de Sang pour abattre leurs proies. Un Huskard se bat également à Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Stonehorn se sert de ses Cornes (Horns) pour pulvériser l'ennemi, et peut asséner des ruées terribles avec ses Sabots Broyeurs (Crushing Hooves).

## APTITUDES

**Charge Cataclysmique:** Si un Huskard sur Stonehorn est à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie au début de votre phase de charge, il doit tenter de charger, même s'il a couru à la phase de mouvement! Après que cette figurine a achevé son mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins; l'unité choisie subit D6 blessures mortelles.

**Squelette de Pierre:** Divisez par deux les dégâts et les blessures mortelles infligées à cette figurine (en arrondissant au supérieur).

**Briseurs de Ligne:** Après qu'un Huskard sur Stonehorn a attaqué à la phase de combat, vous pouvez choisir un **MOURNFANG PACK** à 10" ou moins. Cette unité peut immédiatement engager et attaquer si elle est à 3" ou moins de l'ennemi et n'a pas encore attaqué à cette phase.

**Vautour de Sang:** À chacune de vos phases de tir, un Huskard avec Vautour de Sang peut le peut le libérer pour chasser. Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Huskard. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Huskard. Jetez un dé; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle; sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

## DESCRIPCIÓN

Un Huskard en Stonehorn es una sola miniatura. El Huskard está armado con una trampa de cadena (Chaintrap) o un lanzarpones (Harpoon Launcher). Algunos van a la guerra con un buitre de sangre para abatir a su presa. Un Huskard también puede lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Stonehorn usa sus cuernos (Horns) para pulverizar al enemigo y puede lanzar terribles golpes con sus pezuñas machacadoras (Crushing Hooves).

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Huskard con un buitre de sangre puede soltarlo para que cace en cada una de tus fases de disparo. Cuando lo haga, elige una unidad a 30" o menos del Huskard. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades a 30" o menos del Huskard. Tira un dado; con un 1, 2 o 3 la unidad que eligió tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que elegiste tú sufre una herida mortal.

**Carga atronadora.** Si un Frostlord en Stonehorn está a 12" o menos de alguna miniatura enemiga al inicio de tu fase de carga, debe intentar cargar, aunque haya corrido en la fase de movimiento. Cuando esta miniatura complete su movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de él; esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

**Esqueleto de piedra.** Reduce a la mitad, redondeando hacia arriba, todo el Damage y heridas mortales que se le inflijan a esta miniatura.

**Rompelíneas.** Después de que un Huskard en Stonehorn ataque en la fase de combate, puedes elegir un **MOURNFANG PACK** a 10" o menos. La unidad puede agruparse y atacar inmediatamente si se encuentra a 3" o menos del enemigo y no ha atacado en esta fase.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, STONEHORN, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, HERO, HUSKARD

## BESCHREIBUNG

Ein Huskard auf Stonehorn ist ein einzelnes Modell. Der Huskard selbst ist entweder mit einer Chaintrap oder einem Harpoon Launcher bewaffnet. Manche Huskards reiten stattdessen mit einem Blutgeier in den Kampf, der für sie Beute reißt. Der Huskard kann auch mit Punches and Kicks attackieren. Das Stonehorn pulverisiert Feinde mit seinen Horns und zertritt sie mit seinen Crushing Hooves.

## FÄHIGKEITEN

**Erderschütternder Angriff:** Wenn sich ein Huskard auf Stonehorn zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle befindet, muss er versuchen anzugreifen, selbst wenn er in der Bewegungsphase gerannt ist! Nachdem dieses Modell seine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1"; die gewählte Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

**Steinskelett:** Halbiere jeglichen Schaden (Damage) und alle tödlichen Verwundungen, die dieses Modell erleidet (runde auf).

**Linienbrecher:** Nachdem ein Huskard auf Stonehorn in der Nahkampfphase attackiert hat, darfst du ein **MOURNFANG PACK** innerhalb von 10" wählen. Die gewählte Einheit darf sofort nachrücken und attackieren, wenn sie sich innerhalb von 3" um den Feind befindet und in dieser Phase noch nicht attackiert hat.

**Blutgeier:** Ein Huskard mit Blutgeier kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen auf die Jagd schicken. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um den Huskard. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um den Huskard. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

## DESCRIZIONE

Un Huskard on Stonehorn è un singolo modello. L'Huskard è armato con un Chaintrap oppure con un Harpoon Launcher. Alcuni invece vanno in guerra con un Blood Vulture per abbattere le prede. Un Huskard può anche attaccare con Punches and Kicks. Lo Stonehorn usa i suoi Horns per polverizzare i nemici e può infliggere danni terribili con i Crushing Hooves.

## ABILITÀ

**Carica Dirompente:** se un Huskard on Stonehorn si trova entro 12" da qualunque modello nemico all'inizio della tua fase di carica, deve tentare di caricare, anche se ha corso nella fase di movimento! Dopo che questo modello ha completato il proprio movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1": essa subisce D6 ferite mortali.

**Scheletro di Pietra:** dimezza (arrotondando per eccesso) i danni e le ferite mortali inflitte a questo modello.

**Spezialinee:** dopo che un Huskard on Stonehorn ha attaccato nella fase di combattimento, puoi scegliere un **MOURNFANG PACK** entro 10". Quell'unità può immediatamente ammassarsi e attaccare se si trova entro 3" dal nemico e non ha già attaccato in questa fase.

**Blood Vulture:** un Huskard con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. Quando lo fa scegli un'unità entro 30" dall'Huskard. Poi l'avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dall'Huskard. Tira un dado: con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dall'avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto tu subisce una ferita mortale.



## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, STONEHORN, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, HERO, HUSKARD



# HUSKARD ON THUNDERTUSK



## MISSILE WEAPONS

Frost-wreathed Ice

Range

18"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

See below

Rend

-

Damage

3

Chaintrap

12"

1

4+

3+

-

3

Harpoon Launcher

20"

1

4+

3+

-

D3

## MELEE WEAPONS

Huskard's Punches and Kicks

Range

1"

Attacks

3

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Thundertusk's Crushing Blows

2"

4

3+

★

-1

D3

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 mortal wounds	2+
3-4	7"	D6 mortal wounds	3+
5-7	6"	D3 mortal wounds	3+
8-9	5"	D3 mortal wounds	4+
10+	4"	1 mortal wound	4+

## DESCRIPTION

A Huskard on a Thundertusk is a single model.

The Huskard himself is armed with either a Chaintrap or a Harpoon Launcher. Some instead ride to war with a Blood Vulture to take down their prey. A Huskard can also lash out with Punches and Kicks. The Thundertusk can pound foes with Crushing Blows of its hooves and tusks, or shatter them with blasts of magical Frost-wreathed Ice.

## ABILITIES

**Blasts of Frost-wreathed Ice:** In the shooting phase, pick a unit within 18" that is visible to the Thundertusk. Roll a dice; on a 2 or more that unit is struck and suffers a number of mortal wounds shown on the damage table above.

**Numbing Chill:** Your opponent must subtract 1 from any hit rolls that target this model in the combat phase.

**Blood Vulture:** A Huskard with a Blood Vulture can release it to hunt in each of your shooting phases. When he does so, pick a unit within 30" of the Huskard. Your opponent then picks one of their own units within 30" of the Huskard. Roll a dice; on a 1, 2 or 3 the unit your opponent picked suffers a mortal wound. On a 4, 5 or 6 the unit you picked suffers a mortal wound.

**Blizzard-speaker:** In your hero phase, a Huskard on a Thundertusk can attempt to harness the strange wintery magic that clings to his mount. To do so select a **BEASTCLAW RAIDERS** unit within 18" and roll a dice. Add one to the result for each other friendly **THUNDERTUSK** unit within 18" of the unit you picked. On a 4 or more, select one of the abilities from the list below to apply to the unit you picked.

**Winter's Endurance:** A second skin of ice forms on the unit as it is rimed with a healing frost. One model in the unit heals D3 wounds.

**Winter's Strength:** Winter winds howl through the unit, chilling their blood and lending them strength. You can re-roll wound rolls of 1 for the unit until the start of your next hero phase.

## DESCRIPTION

Un Huskard sur Thundertusk est une figurine individuelle.

Le Huskard lui-même est armé soit d'un Piège à Chaîne (Chaintrap) soit d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher). Certains préfèrent emporter un Vautour de Sang pour abattre leurs proies. Un Huskard se bat également à Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Thundertusk peut asséner des Coups Fracassants (Crushing Blows) avec des sabots et ses défenses, ou faire voler ses ennemis en éclats en leur crachant des Sphères de Givre (Frost-wreathed Ice) magiques dessus.

## APTITUDES

**Sphères de Givre:** À la phase de tir, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du Thundertusk. Jetez un dé; sur 2 ou plus, l'unité choisie est frappée et subit autant de blessures mortelles qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

**Frisson Paralysant:** Votre adversaire doit soustraire 1 à tout jet de touche ciblant un Thundertusk à la phase de combat.

**Vautour de Sang:** À chacune de vos phases de tir, un Huskard avec Vautour de Sang peut le libérer pour chasser. Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Huskard. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Huskard. Jetez un dé; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle; sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

**Charme de Blizzard:** À votre phase des héros, un Huskard sur Thundertusk peut tenter d'exploiter l'étrange magie hivernale qui émane de sa monture. Pour ce faire, choisissez une unité **BEASTCLAW RAIDERS** à 18" ou moins et jetez un dé. Ajoutez 1 au résultat pour chaque autre unité **THUNDERTUSK** amie à 18" ou moins de l'unité choisie. Sur 4 ou plus, sélectionnez une des aptitudes de la liste ci-dessous et appliquez-la à l'unité choisie.

**Endurance de l'Hiver:** Une seconde peau de glace se forme sur l'unité comme elle est couverte d'un givre guérisseur. 1 figurine de l'unité guérit D3 blessures.

**Force de l'Hiver:** Le vent de l'hiver souffle sur l'unité, refroidissant son sang et renforçant ses muscles. Vous pouvez relancer les jets de blessures de 1 pour l'unité jusqu'au début de votre prochaine phase des héros.

## DESCRIPCIÓN

Un Huskard en Stonehorn es una sola miniatura. El Huskard está armado con una trampa de cadena (Chaintrap) o un lanzarpones (Harpoon Launcher). Algunos van a la guerra con un buitro de sangre para abatir a su presa. Un Huskard también puede lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Thundertusk puede acabar con los enemigos con los golpes machacadores (Crushing Blows) de sus pezuñas y colmillos o destruirlos con explosiones de frío entumecedor.

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Huskard con un buitro de sangre puede soltarlo para que cace en cada una de tus fases de disparo. Cuando lo haga, elige una unidad a 30" o menos del Huskard. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades a 30" o menos del Huskard. Tira un dado; con un 1, 2 o 3 la unidad que eligió tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que elegiste tú sufre una herida mortal.

**El que habla con la ventisca:** En tu fase de héroe, un Huskard en Thundertusk puede intentar dominar los extraños vientos invernales que surgen de su montura. Para hacerlo elige una unidad **BEASTCLAW RAIDERS** a 18" o menos y tira un dado. Suma 1 al resultado por cada unidad **THUNDERTUSK** amiga a 18" o menos. Con un 4 o más, escoge una de las habilidades de la siguiente lista para aplicarla a la unidad que has elegido.

**Resistencia del invierno:** Una segunda piel de hielo se forma sobre la unidad que es recompensada con hielo curativo. Una miniatura de la unidad se cura 1D3 heridas.

**Fuerza del invierno:** El invierno aúlla a través de la unidad, helando su sangre y dándole su fuerza. Puedes repetir tiradas para herir de 1 de esa unidad hasta el inicio de tu siguiente fase de héroe.

**Frío entumecedor.** Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear cuyo objetivo sea esta miniatura en la fase de combate.

**Ráfagas de escarcha.** En la fase de disparo, elige una unidad que esté a 18" o menos y que sea visible para el Thundertusk. Tira un dado; con un 2 o más, esa unidad sufre el número de heridas mortales indicado en la tabla superior.

## KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, THUNDERTUSK, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, HERO, HUSKARD

## BESCHREIBUNG

Ein Huskard auf Thundertusk ist ein einzelnes Modell. Der Huskard selbst ist entweder mit einer Chaintrap oder einem Harpoon Launcher bewaffnet. Manche Huskards reiten stattdessen mit einem Blutgeier in den Kampf, der für sie Beute reißt. Der Huskard kann auch mit Punches and Kicks attackieren. Der Thundertusk erschlägt Feinde mit den Crushing Blows seiner Hufe und Hauer oder lässt sie durch magisches Frost-wreathed Ice zu Eis erstarren und zerspringen.

## FÄHIGKEITEN

**Frost-wreathed Ice:** Wähle in der Fernkampfphase eine Einheit innerhalb von 18", die für den Thundertusk sichtbar ist. Wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr wird die Einheit getroffen und erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die du der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnimmst.

**Lähmende Kälte:** Dein Gegner muss in der Nahkampfphase 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die dieses Modell zum Ziel haben.

**Blutgeier:** Ein Huskard mit Blutgeier kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen auf die Jagd schicken. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um den Huskard. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um den Huskard. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

**Schneesturmsprecher:** In deiner Heldenphase kann ein Huskard auf Thundertusk versuchen, die seltsame Magie des Winters einzusetzen, die sein Reittier umgibt. Wähle dazu eine Einheit der **BEASTCLAW RAIDERS** innerhalb von 18" und wirf einen Würfel. Addiere 1 zu dem Ergebnis für jede weitere befreundete **THUNDERTUSK**-Einheit innerhalb von 18" um die gewählte Einheit. Bei 4 oder mehr wählst du eine der folgenden Fähigkeiten; die gewählte Einheit erhält diese Fähigkeit.

*Ausdauer des Winters:* Heilender Raureif legt sich wie eine zweite Haut aus Eis über die Einheit. Ein einzelnes Modell in der Einheit heilt D3 Verwundungen.

*Kraft des Winters:* Winterwinde heulen durch die Einheit, kühlen ihr Blut und verleihen ihr Kraft. Bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase darfst du für die Einheit Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

## DESCRIZIONE

Un Huskard on Thundertusk è un singolo modello. L'Huskard è armato con un Chaintrap oppure con un Harpoon Launcher. Alcuni invece vanno in guerra con un Blood Vulture per abbattere le prede. Un Huskard può anche attaccare con Punches and Kicks. Il Thundertusk può schiacciare i nemici con i Crushing Blows delle sue zanne e dei suoi zoccoli, o frantumarli con esplosioni di magico Frost-wreathed Ice.

## ABILITÀ

**Esplosioni di Frost-wreathed Ice:** durante la fase di tiro scegli un'unità entro 18" che sia visibile al Thundertusk. Tira un dado: con 2 o più quell'unità viene colpita e subisce il numero di ferite mortali indicato dalla tabella dei danni in alto.

**Intirizzimento:** il tuo avversario deve sottrarre 1 da qualunque tiro per colpire diretto su questo modello durante la fase di combattimento.

**Blood Vulture:** un Huskard con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. Quando lo fa scegli un'unità entro 30" dall'Huskard. Poi l'avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dall'Huskard. Tira un dado: con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dall'avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto tu subisce una ferita mortale.

**Voce della Tempesta:** nella tua fase degli eroi un Huskard su Thundertusk può tentare di imbrigliare le strane magie invernali che circondano la sua cavalcatura. Per farlo scegli un'unità di **BEASTCLAW RAIDERS** entro 18" e tira un dado. Aggiungi 1 al risultato per ogni altra unità di **THUNDERTUSK** amica entro 18" dall'unità che hai scelto. Con 4 o più scegli una delle abilità della lista sottostante da applicare all'unità che hai scelto.

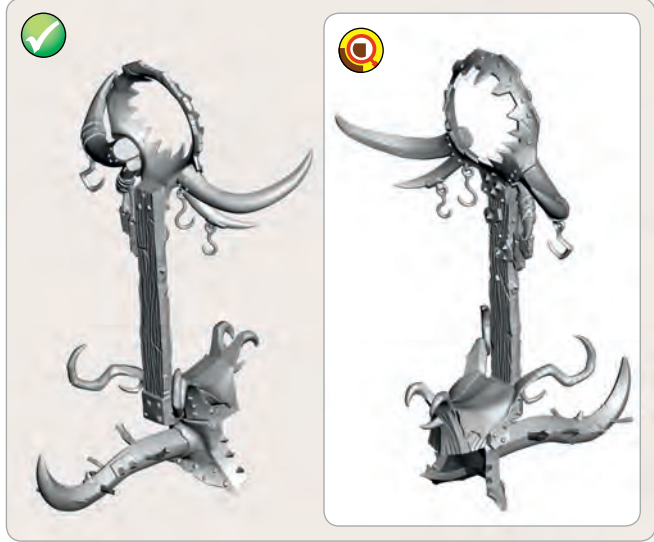
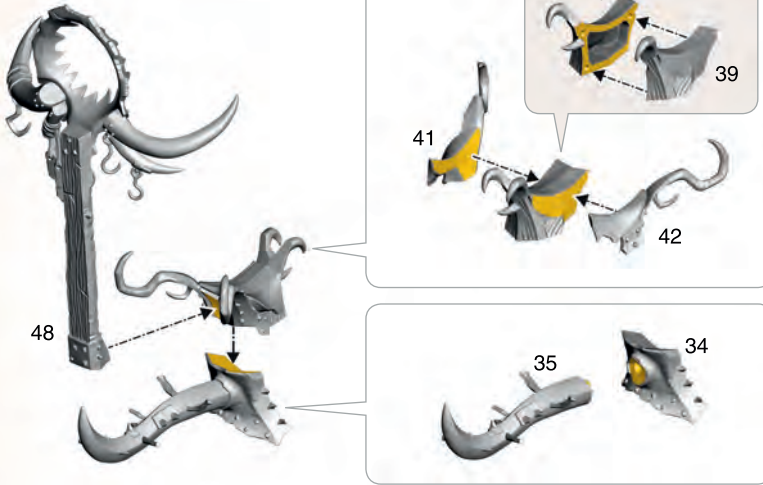
*Resistenza dell'Inverno:* una seconda pelle di ghiaccio si forma sull'unità quando viene pervasa dal gelo curativo. Un modello dell'unità sana D3 ferite.

*Forza dell'Inverno:* i venti invernali ululano attraverso l'unità, raggelandone il sangue e donando forza ai suoi guerrieri. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 dell'unità fino all'inizio della tua successiva fase degli eroi.

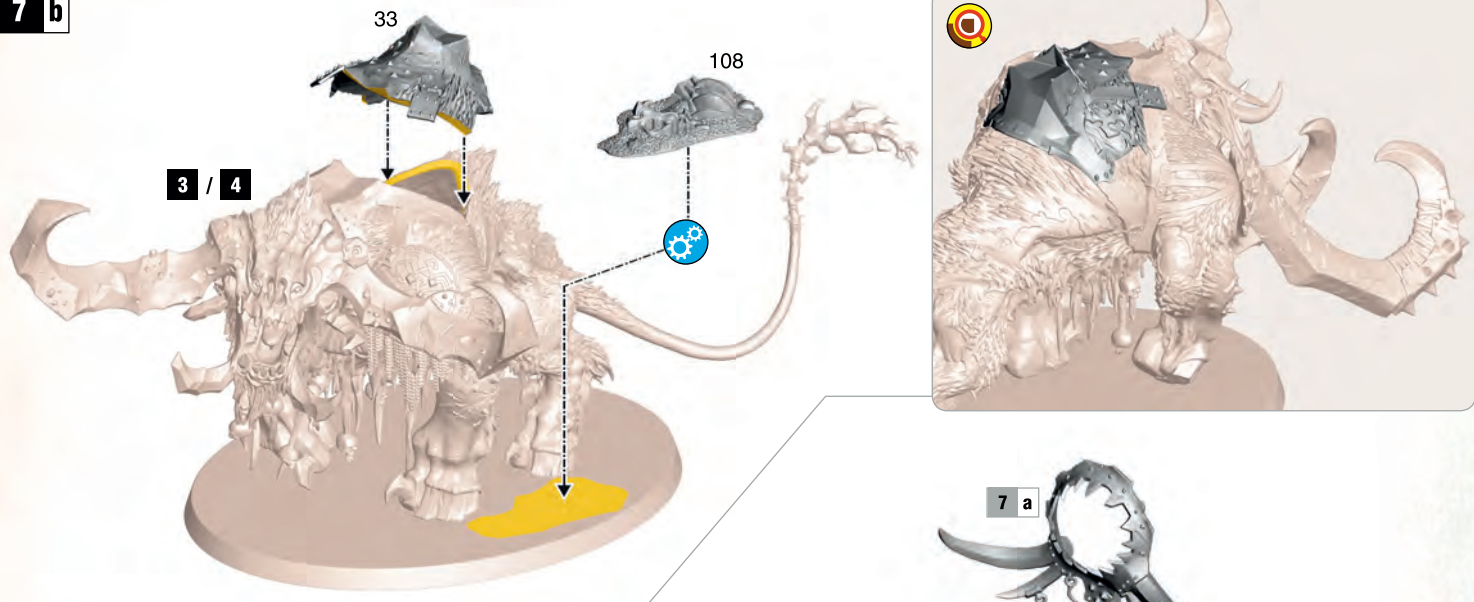


# 7 STONEHORN BEASTRIDERS / THUNDERTUSK BEASTRIDERS

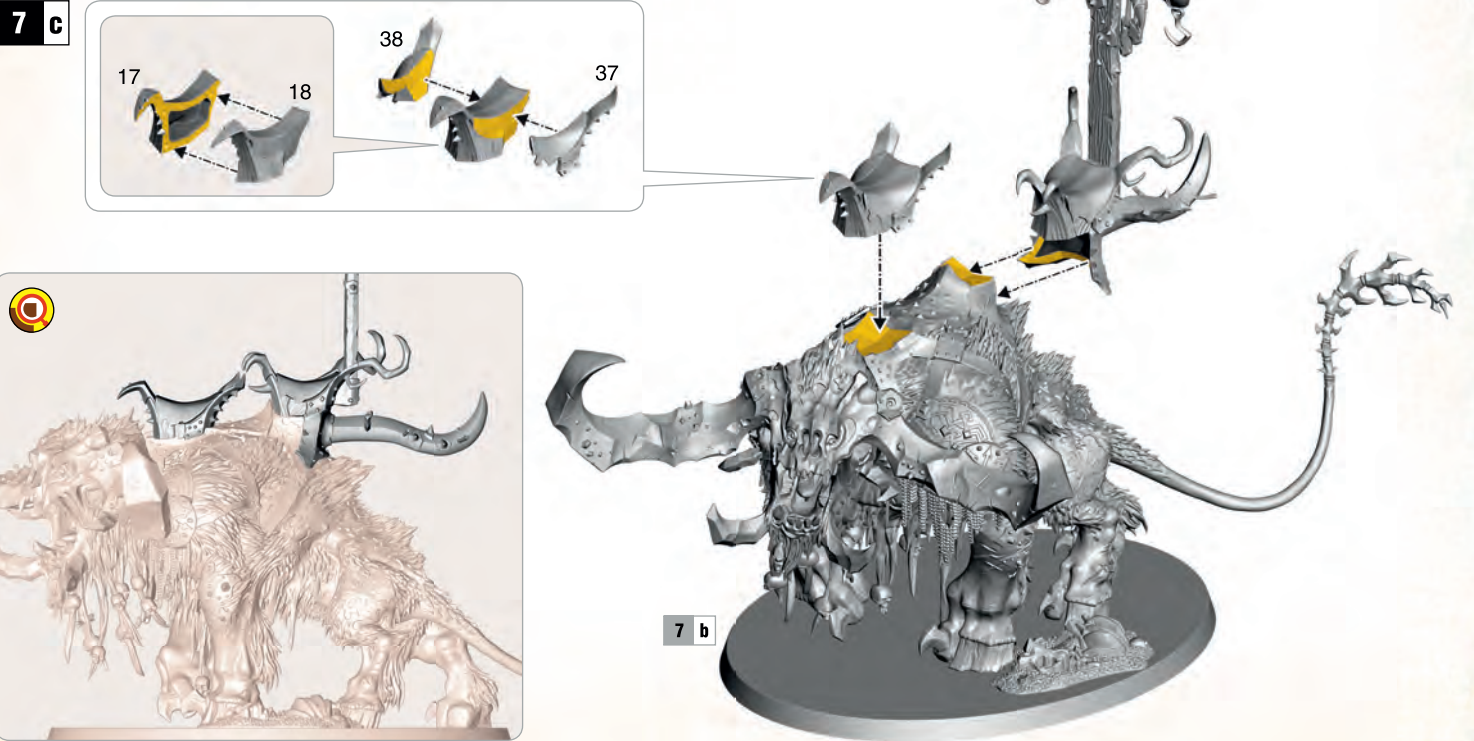
7 a



7 b

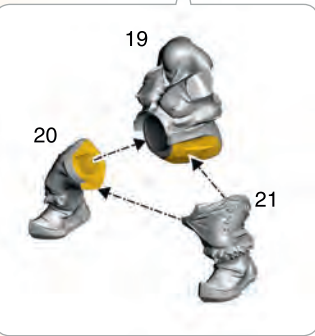
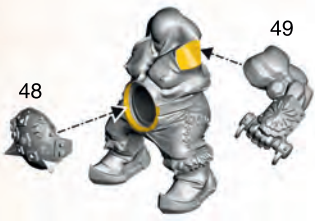


7 c



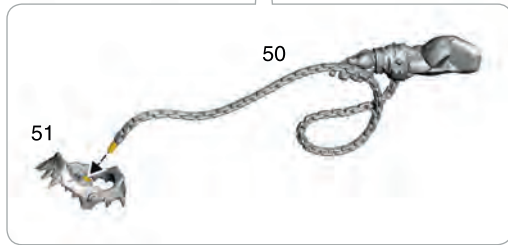
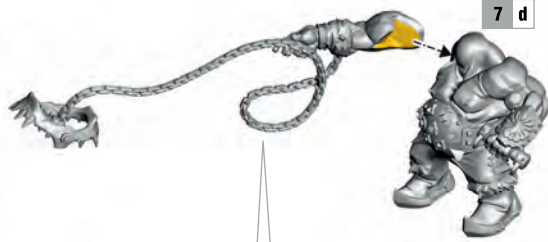


7 d



7 e

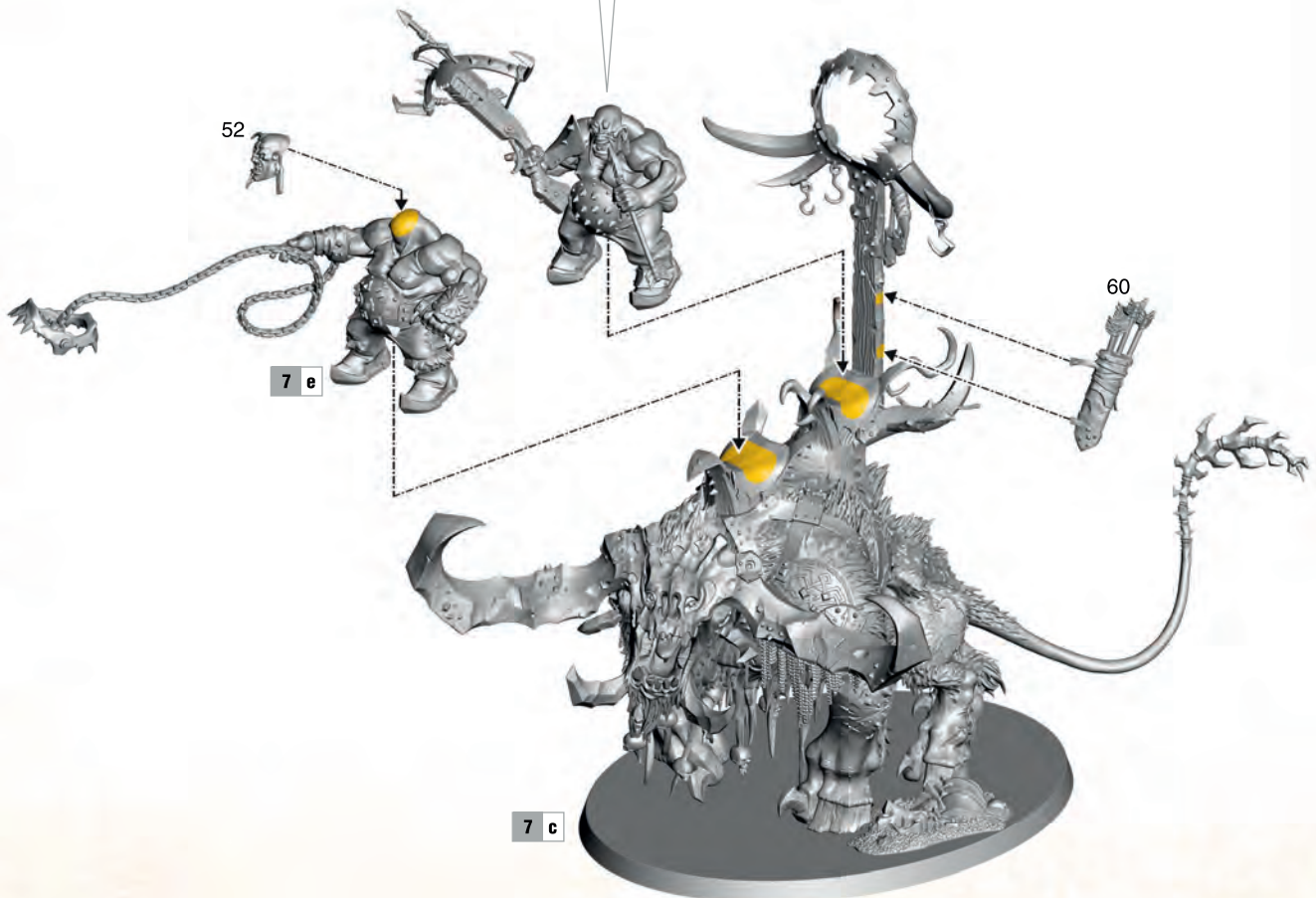
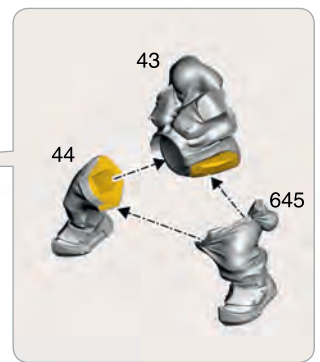
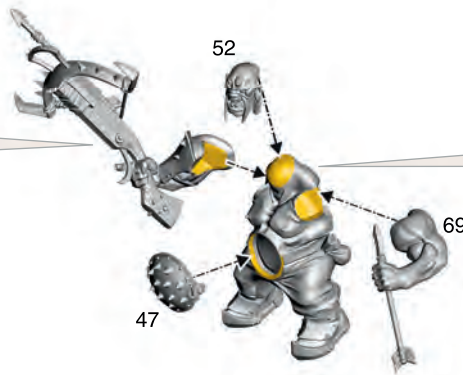
with Chaintrap



with Blood vulture



7 f



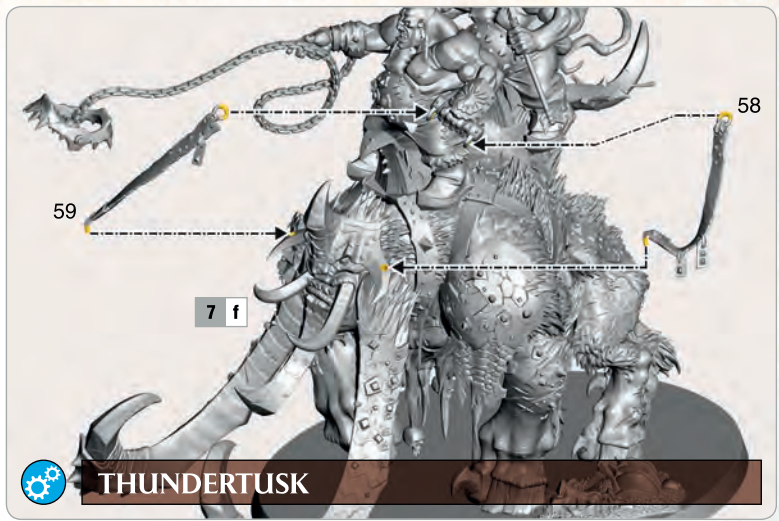


7 g



STONEHORN

7 h



THUNDERTUSK



2



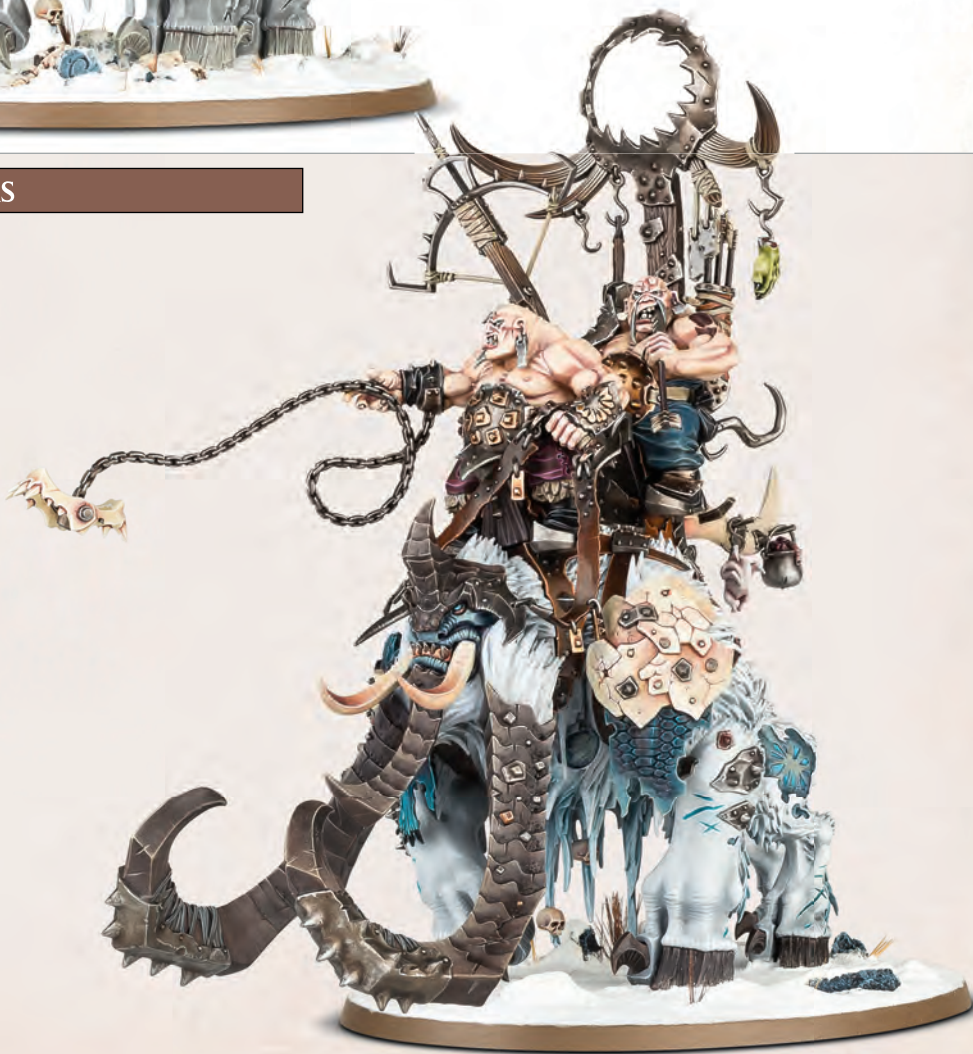




# STONEHORN BEASTRIDERS



# THUNDERTUSK BEASTRIDERS





# STONEHORN BEASTRIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Chaintrap	12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher	20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastriders' Punches and Kicks	1"	6	4+	4+	-	1
Stonehorn's Horns	2"	☀	4+	3+	-2	3
Stonehorn's Crushing Hooves	1"	D6	3+	☀	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Horns	Crushing Hooves
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-7	8"	4	3+
8-9	6"	3	4+
10+	4"	2	4+

## DESCRIPTION

Stonehorn Beastriders are a single model. Two ogor Thegns are carried on the Stonehorn's back. One of the Thegns is armed with a Harpoon Launcher; the other carries either a Chaintrap or a Blood Vulture. The Thegns can also lash out with Punches and Kicks. The Stonehorn uses its Horns to pulverise the enemy, and can deliver terrible blows with its Crushing Hooves.

## ABILITIES

**Earth-shattering Charge:** If a Stonehorn is within 12" of any enemy models at the start of your charge phase, it must attempt to charge, even if it ran in the movement phase! After a Stonehorn completes its charge move, pick an enemy unit within 1"; that unit suffers D6 mortal wounds.

**Stone Skeleton:** Halve any Damage and mortal wounds inflicted on this model (rounding up).

**Blood Vulture:** A Thegn with a Blood Vulture can release it to hunt in each of your shooting phases. When he does so, pick a unit within 30" of the Thegn. Your opponent then picks one of their own units within 30" of the Thegn. Roll a dice; on a 1, 2 or 3 the unit your opponent picked suffers a mortal wound. On a 4, 5 or 6 the unit you picked suffers a mortal wound.

## DESCRIPTION

Des Stonehorn Beastriders sont une figurine individuelle. Le Stonehorn porte deux Thegns ogors sur son dos. Un des Thegns est armé d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher); le second emporte soit un Piège à Chaîne (Chaintrap), soit un Vautour de Sang. Les Thegns se battent également à Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Stonehorn se sert de ses Cornes (Horns) pour pulvériser l'ennemi, et peut asséner des ruées terribles avec ses Sabots Broyeurs (Crushing Hooves).

## APTITUDES

**Charge Cataclysmique:** Si un Stonehorn est à 12" ou moins d'au moins une figurine ennemie au début de votre phase de charge, il doit tenter de charger, même s'il a couru à la phase de mouvement! Après que cette figurine a achevé son mouvement de charge, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins; l'unité choisie subit D6 blessures mortelles.

**Squelette de Pierre:** Divisez par deux les dégâts et les blessures mortelles infligées à cette figurine (en arrondissant au supérieur).

**Vautour de Sang:** À chacune de vos phases de tir, un Thegn avec Vautour de Sang peut le peut le libérer pour chasser. Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Thegn. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Thegn. Jetez un dé; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle; sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

## DESCRIPCIÓN

Los Stonehorn Beastriders son una sola miniatura. Dos ogor Thegns van a lomos del Stonehorn. Uno de los Thegns está armado con un lanzarpones (Harpoon Launcher), el otro porta una trampa de cadenas (Chaintrap) o un buitre de sangre. Los Thegns también pueden lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Stonehorn usa sus cuernos (Horns) para pulverizar al enemigo y puede lanzar terribles golpes con sus pezuñas machacadoras (Crushing Hooves).

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Thegn con un buitre de sangre puede soltarlo para que cace en cada una de tus fases de disparo. Cuando lo haga, elige una unidad a 30" o menos del Thegn. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades a 30" o menos del Thegn. Tira un dado; con un 1, 2 o 3 la unidad que eligió tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que elegiste tú sufre una herida mortal.

**Esqueleto de piedra.** Reduce a la mitad, redondeando hacia arriba, todo el Damage y heridas mortales que se le inflijan a esta miniatura.

**Carga atronadora.** Si un Frostlord en Stonehorn está a 12" o menos de alguna miniatura enemiga al inicio de tu fase de carga, debe intentar cargar, aunque haya corrido en la fase de movimiento. Cuando esta miniatura complete su movimiento de carga, elige una unidad enemiga a 1" o menos de él; esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

**Esqueleto de piedra.** Reduce a la mitad, redondeando hacia arriba, todo el Damage y heridas mortales que se le inflijan a esta miniatura.

## BESCHREIBUNG

Stonehorn Beastriders sind ein einzelnes Modell. Zwei Thegns sitzen auf dem Rücken des Stonehorns. Einer der Thegns ist mit einem Harpoon Launcher bewaffnet, der andere trägt entweder eine Chaintrap oder einen Blutgeier. Die Thegns können zusätzlich mit Punches and Kicks attackieren. Das Stonehorn pulverisiert Feinde mit seinen Horns und zertritt sie mit seinen Crushing Hooves.

## FÄHIGKEITEN

**Erderschütternder Angriff:** Wenn sich ein Stonehorn zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12" um feindliche Modelle befindet, muss es versuchen anzugreifen, selbst wenn es in der Bewegungsphase gerannt ist! Nachdem dieses Modell seine Angriffsbewegung beendet hat, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 1"; die gewählte Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen.

**Steinskelett:** Halbiere jeglichen Schaden (Damage) und alle tödlichen Verwundungen, die dieses Modell erleidet (runde auf).

**Blutgeier:** Ein Thegn mit Blutgeier kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen auf die Jagd schicken. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um den Thegn. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um den Thegn. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

## DESCRIZIONE

Gli Stonehorn Beastriders sono un singolo modello. Due ogor Thegns si trovano sulla schiena dello Stonehorn. Uno dei Thegns è armato con un Harpoon Launcher, l'altro porta un Chaintrap oppure un Blood Vulture. I Thegns possono anche attaccare con Punches and Kicks. Lo Stonehorn usa i suoi Horns per polverizzare i nemici e può infliggere danni terribili con i Crushing Hooves.

## ABILITÀ

**Carica Dirompente:** se uno Stonehorn si trova entro 12" da qualunque modello nemico all'inizio della tua fase di carica, deve tentare di caricare, anche se ha corso nella fase di movimento! Dopo che uno Stonehorn ha completato il proprio movimento di carica, scegli un'unità nemica entro 1"; essa subisce D6 ferite mortali.

**Scheletro di Pietra:** dimezza (arrotondando per eccesso) i danni e le ferite mortali inflitte a questo modello.

**Blood Vulture:** un Thegn con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. Quando lo fa scegli un'unità entro 30" dal Thegn. Poi l'avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dal Thegn. Tira un dado: con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dall'avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto tu subisce una ferita mortale.

KEYWORDS

DESTRUCTION, OGOR, BEASTCLAW RAIDERS, MONSTER, STONEHORN BEASTRIDERS

# THUNDERTUSK BEASTRIDERS



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Frost-wreathed Ice		18"			See below		
Chaintrap		12"	1	4+	3+	-	3
Harpoon Launcher		20"	1	4+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Beastriders' Punches and Kicks		1"	6	4+	4+	-	1
Thundertusk's Crushing Blows		2"	4	3+	☀	-1	D3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Frost-wreathed Ice	Crushing Blows
0-2	8"	6 mortal wounds	2+
3-4	7"	D6 mortal wounds	3+
5-7	6"	D3 mortal wounds	3+
8-9	5"	D3 mortal wounds	4+
10+	4"	1 mortal wound	4+

## DESCRIPTION

Thundertusk Beastriders are a single model. Two ogor Thegns are carried on the Thundertusk's back. One of the Thegns is armed with a Harpoon Launcher; the other carries either a Chaintrap or a Blood Vulture. The Thegns can also lash out with Punches and Kicks. The Thundertusk can pound foes with Crushing Blows of its hooves and tusks, or shatter them with blasts of magical Frost-wreathed Ice.

## ABILITIES

**Blasts of Frost-wreathed Ice:** In the shooting phase, pick a unit within 18" that is visible to the Thundertusk. Roll a dice; on a 2 or more that unit is struck and suffers a number of mortal wounds shown on the damage table above.

**Numbing Chill:** Your opponent must subtract 1 from any hit rolls that target this model in the combat phase.

**Blood Vulture:** A Thegn with a Blood Vulture can release it to hunt in each of your shooting phases.

When he does so, pick a unit within 30" of the Thegn. Your opponent then picks one of their own units within 30" of the Thegn. Roll a dice; on 1, 2 or a 3 the unit your opponent picked suffers a mortal wound. On a 4, 5 or 6 the unit you picked suffers a mortal wound.

## DESCRIPTION

Des Thundertusk Beastriders sont une figurine individuelle. Le Thundertusk porte deux Thegns ogors sur son dos. Un des Thegns est armé d'un Lance-harpon (Harpoon Launcher); le second emporte soit un Piège à Chaîne (Chaintrap), soit un Vautour de Sang. Les Thegns se battent également à Coups de Poing et de Pied (Punches and Kicks). Le Thundertusk peut asséner des Coups Fracassants (Crushing Blows) avec des sabots et ses défenses, ou faire voler ses ennemis en éclats en leur crachant des Sphères de Givre (Frost-wreathed Ice) magiques dessus.

## APTITUDES

**Sphères de Givre:** À la phase de tir, choisissez une unité à 18" ou moins et visible du Thundertusk. Jetez un dé; sur 2 ou plus, l'unité choisie est frappée et subit autant de blessures mortelles qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus.

**Frisson Paralysant:** Votre adversaire doit soustraire 1 à tout jet de touche ciblant un Thundertusk à la phase de combat.

**Vautour de Sang:** À chacune de vos phases de tir, un Thegn avec Vautour de Sang peut le peut le libérer pour chasser.

Lorsqu'il le fait, choisissez une unité à 30" ou moins du Thegn. Votre adversaire choisit alors une de ses unités à 30" ou moins du Thegn. Jetez un dé; sur 1, 2 ou 3, l'unité que votre adversaire a choisie subit une blessure mortelle; sur 4, 5 ou 6, c'est l'unité que vous avez choisie qui subit une blessure mortelle.

## DESCRIPCIÓN

Los Thundertusk Beastriders son una sola miniatura Dos ogor Thegns van a lomos del Stonehorn. Uno de los Thegns está armado con un lanzarpones (Harpoon Launcher), el otro porta una trampa de cadenas (Chaintrap) o un buitre de sangre. Los Thegns también pueden lanzar puñetazos y patadas (Punches and Kicks). El Thundertusk puede acabar con los enemigos con los golpes machacadores (Crushing Blows) de sus pezuñas y colmillos o destruirlos con explosiones de frío entumecedor.

## HABILIDADES

**Buitre de sangre.** Un Thegn con un buitre de sangre puede soltarlo para que cace en cada una de tus fases de disparo. Cuando lo haga, elige una unidad a 30" o menos del Thegn. A continuación, tu oponente elige una de sus unidades a 30" o menos del Thegn. Tira un dado; con un 1, 2 o 3 la unidad que eligió tu oponente sufre una herida mortal. Con un 4, 5 o 6 la unidad que elegiste tú sufre una herida mortal.

**Frío entumecedor.** Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear cuyo objetivo sea esta miniatura en la fase de combate.

**Ráfagas de escarcha.** En la fase de disparo, elige una unidad que esté a 18" o menos y que sea visible para el Thundertusk. Tira un dado; con un 2 o más, esa unidad sufre el número de heridas mortales indicado en la tabla superior.

## BESCHREIBUNG

Thundertusk Beastriders sind ein einzelnes Modell. Zwei Thegns sitzen auf dem Rücken des Thundertusks. Einer der Thegns ist mit einem Harpoon Launcher bewaffnet, der andere trägt entweder eine Chaintrap oder einen Blutgeier. Die Thegns können zusätzlich mit Punches and Kicks attackieren. Der Thundertusk erschlägt Feinde mit den Crushing Blows seiner Hufe und Hauer oder lässt sie durch magisches Frost-wreathed Ice zu Eis erstarren und zerspringen.

## FÄHIGKEITEN

**Frost-wreathed Ice:** Wähle in der Fernkampfphase eine Einheit innerhalb von 18", die für den Thundertusk sichtbar ist. Wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr wird die Einheit getroffen und erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die du der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnimmst.

**Lähmende Kälte:** Dein Gegner muss in der Nahkampfphase 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die dieses Modell zum Ziel haben.

**Blutgeier:** Ein Thegn mit Blutgeier kann ihn in jeder deiner Fernkampfphasen auf die Jagd schicken. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 30" um den Thegn. Dein Gegner wählt dann eine seiner eigenen Einheiten innerhalb von 30" um den Thegn. Wirf einen Würfel. Bei einer 1, 2 oder 3 erleidet die von deinem Gegner gewählte Einheit eine tödliche Verwundung. Bei einer 4, 5 oder 6 erleidet die von dir gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

## DESCRIZIONE

I Thundertusk Beastriders sono un singolo modello. Due ogor Thegns si trovano sulla schiena del Thundertusk. Uno dei Thegns è armato con un Harpoon Launcher, l'altro porta un Chaintrap oppure un Blood Vulture. I Thegns possono anche attaccare con Punches and Kicks. Il Thundertusk può schiacciare i nemici con i Crushing Blows delle sue zanne e dei suoi zoccoli, o frantumarli con esplosioni di magico Frost-wreathed Ice.

## ABILITÀ

**Esplosioni di Frost-wreathed Ice:** durante la fase di tiro scegli un'unità entro 18" che sia visibile al Thundertusk. Tira un dado; con 2 o più quell'unità viene colpita e subisce il numero di ferite mortali indicato dalla tabella dei danni in alto.

**Intirizzimento:** il tuo avversario deve sottrarre 1 da qualunque tiro per colpire diretto su questo modello durante la fase di combattimento.

**Blood Vulture:** un Thegn con un Blood Vulture può inviarlo a caccia in ognuna delle tue fasi di tiro. Quando lo fa scegli un'unità entro 30" dal Thegn. Poi l'avversario sceglie una delle proprie unità entro 30" dal Thegn. Tira un dado; con un risultato di 1, 2 o 3 l'unità scelta dall'avversario subisce una ferita mortale. Con un risultato di 4, 5 o 6 l'unità che hai scelto tu subisce una ferita mortale.