



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

BuildInstructions.com

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

START COLLECTING!

BEASTS OF CHAOS





• **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 Pincés de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.

GER VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.

ITA PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

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



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



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



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



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



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

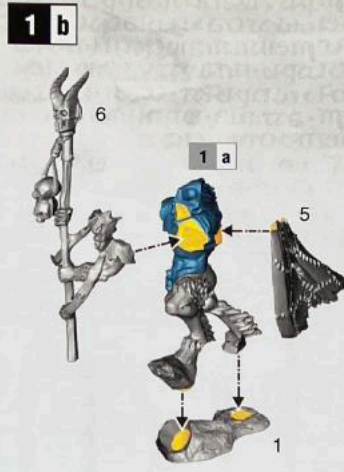
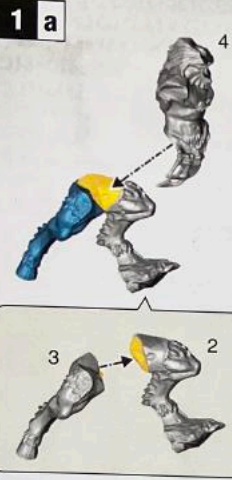


- Citadel fine detail cutters
- Pincés de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



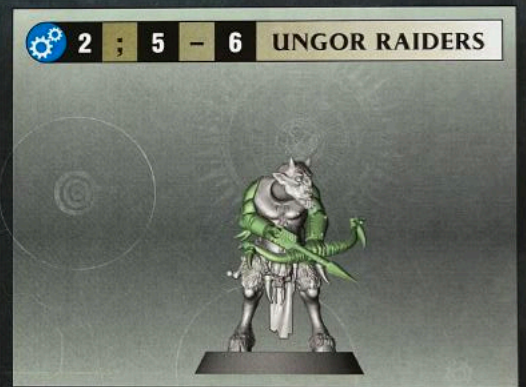
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

1 GREAT BRAY-SHAMAN

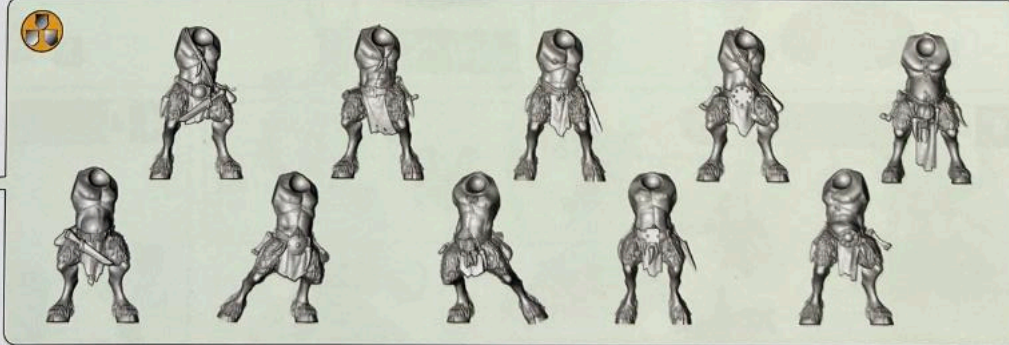


2 - 6 UNGORS / UNGOR RAIDERS

- ! 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

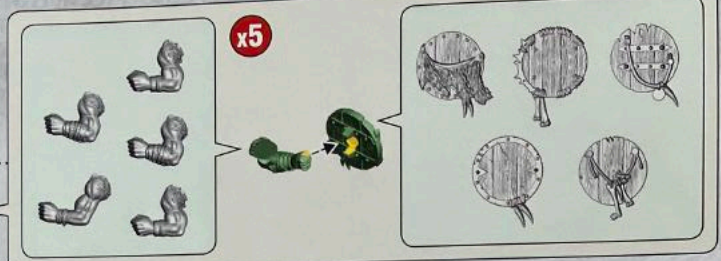
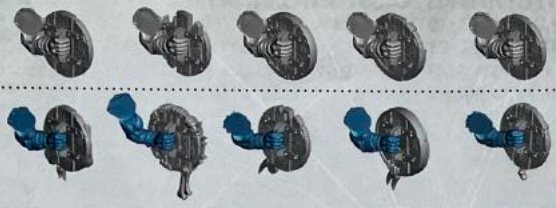


- ! FOLLOW STEP 2 FOR ALL VARIANTS · SUIVRE L'ÉTAPE 2 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE EL PASO 2 PARA TODAS LAS VARIANTES · FOLGE SCHRITT 2 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LE FASI 2 PER TUTTE LE VARIANTI

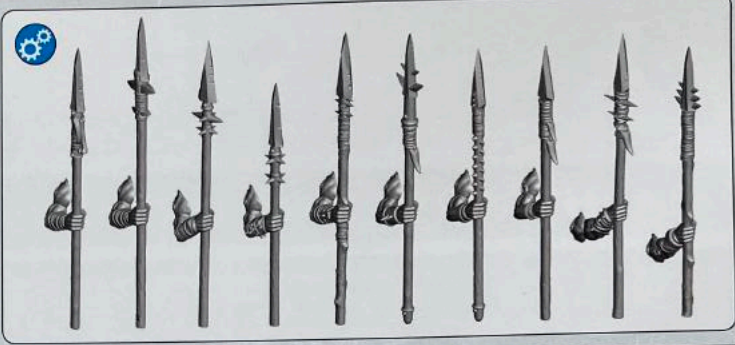
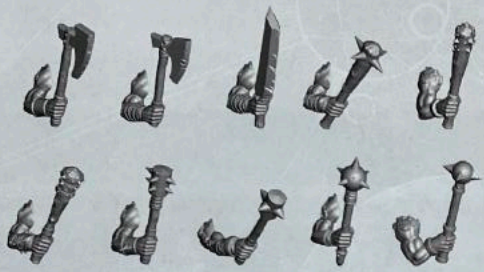


• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES
 • AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

3 a



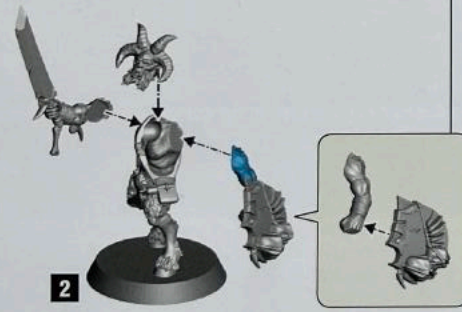
3 b



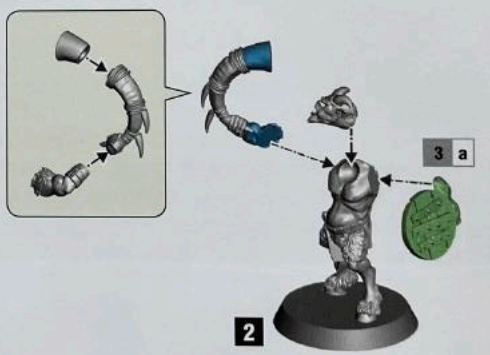
3 c



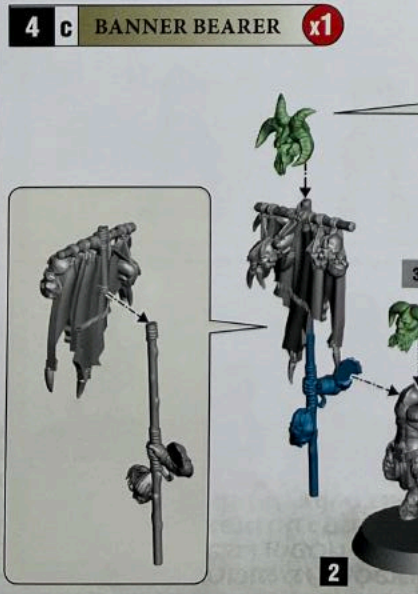
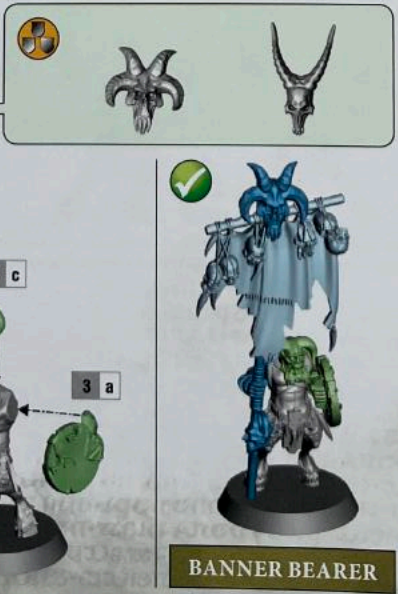
4 a HALFORN x1



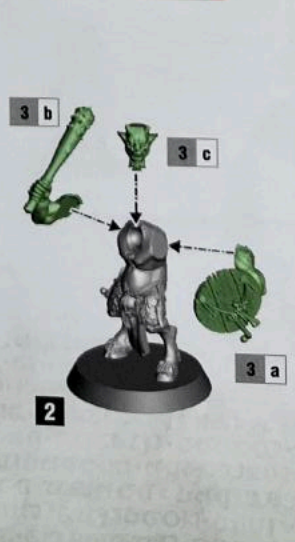
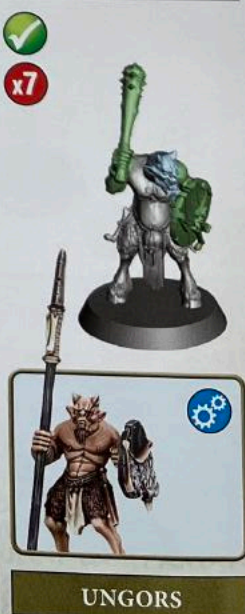
4 b BRAYHORN x1



4 c BANNER BEARER x1



4 d UNGORS x7





• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES
• AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

5 a



5 b



5 c



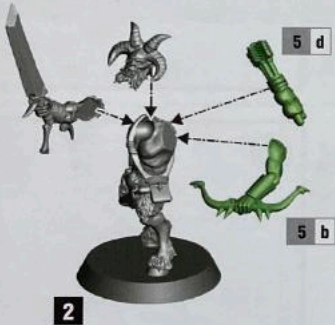
5 d



6 a HALFHORN x1



6 b BRAYHORN x1



HALFHORN

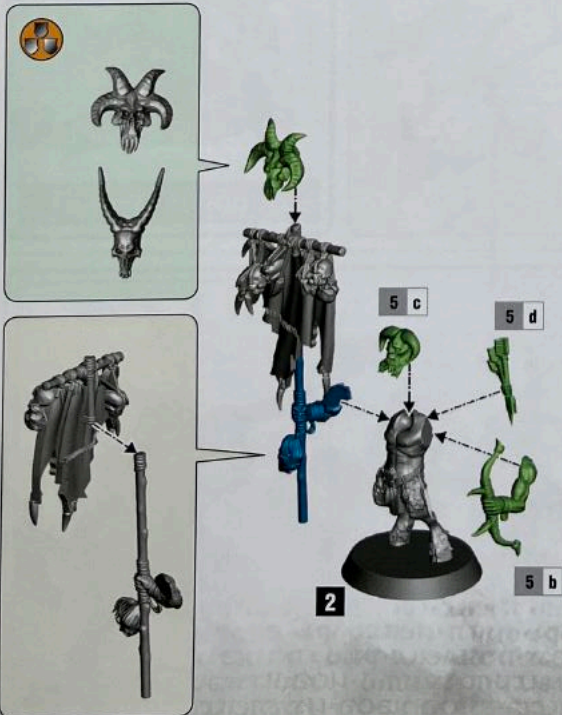


BRAYHORN

6 c BANNER BEARER x1



6 d UNGOR RAIDERS x7



BANNER BEARER



UNGOR RAIDERS



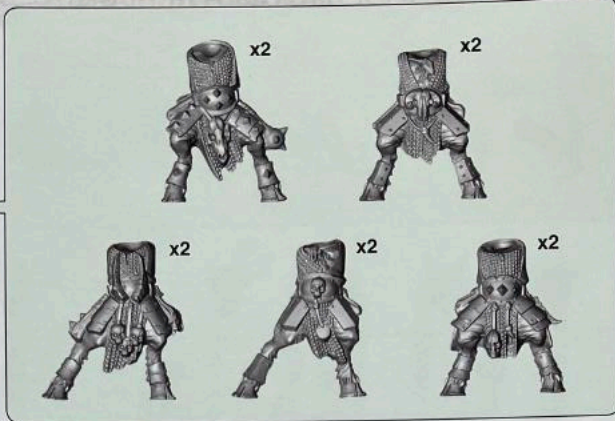
7 BESTIGORS

• INTERCHANGEABLE PARTS • ÉLÉMENTS INTERCHANGEABLES • PARTES INTERCAMBIABLES
 • AUSTAUSCHBARE TEILE • COMPONENTI INTERCAMBIABILI

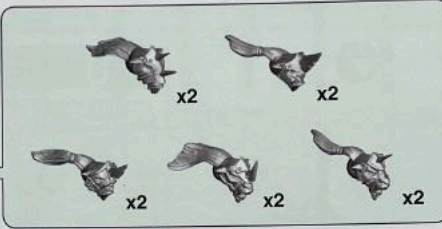
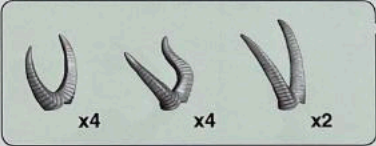
7 a  x10



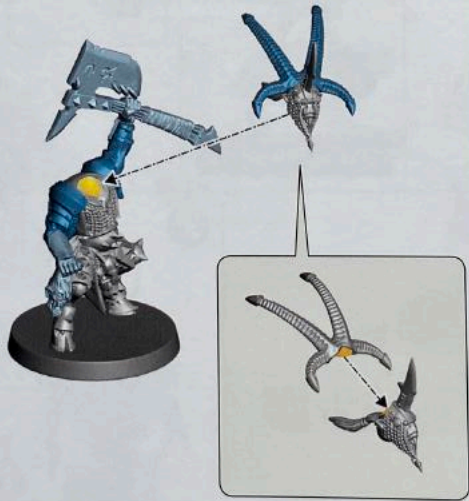
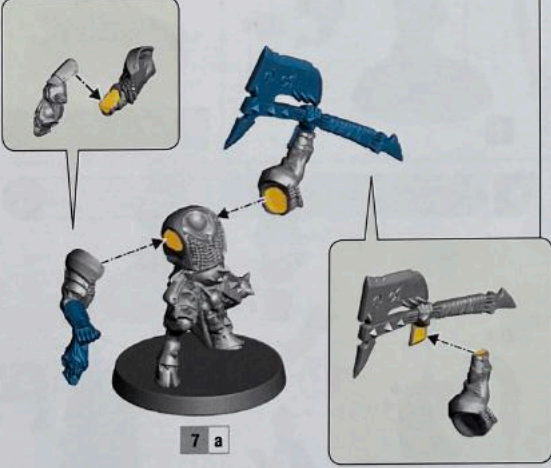
Ø 32mm



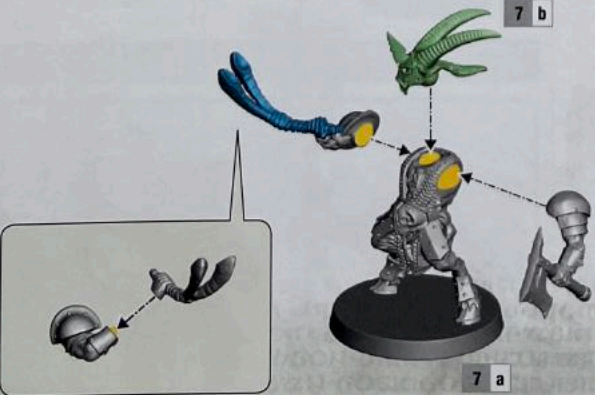
7 b  x9



7 c GOUGE-HORN x1



7 d BRAYHORN x1



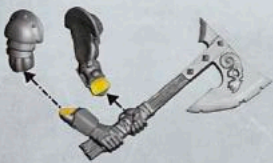
7 e BANNER BEARER **x1**



7 f

- USE MATCHING PARTS · UTILISER LES ÉLÉMENTS CORRESPONDANTS
- USA LAS PIEZAS QUE CORRESPONDAN · VERWENDE DIE PASSENDE TEILE
- USA LE PARTI CORRISPONDENTI

A **x2**



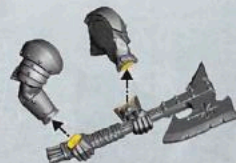
B **x2**



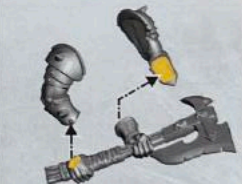
C **x2**



D **x2**



E **x2**



7 g BESTIGORS **x7**



8 - 10 CYGOR / GHORGON



- 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

8 - 9 CYGOR

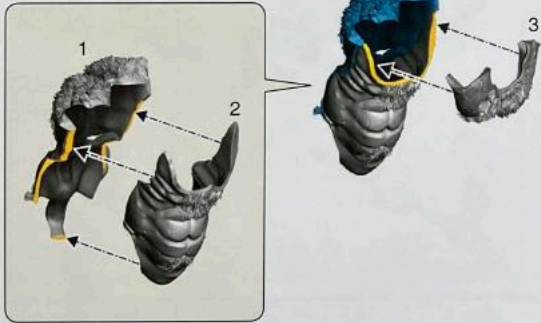


8 ; 10 GHORGON

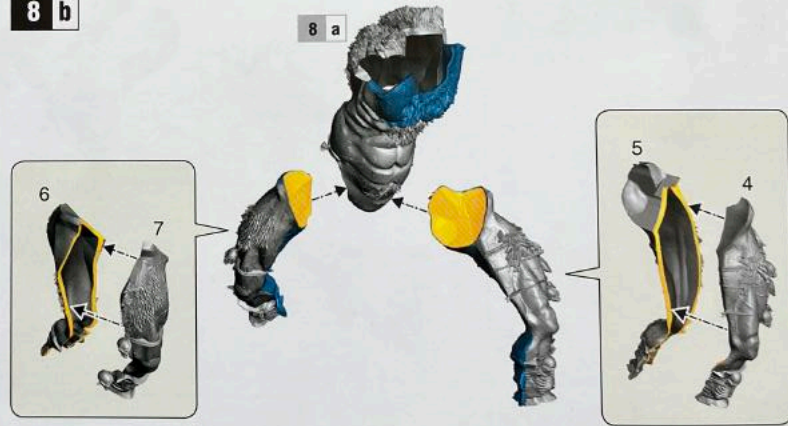


- FOLLOW STEP 8 FOR ALL VARIANTS · SUIVRE L'ÉTAPE 8 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE EL PASO 8 PARA TODAS LAS VARIANTES · FOLGE SCHRITT 8 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LE FASI 8 PER TUTTE LE VARIANTI

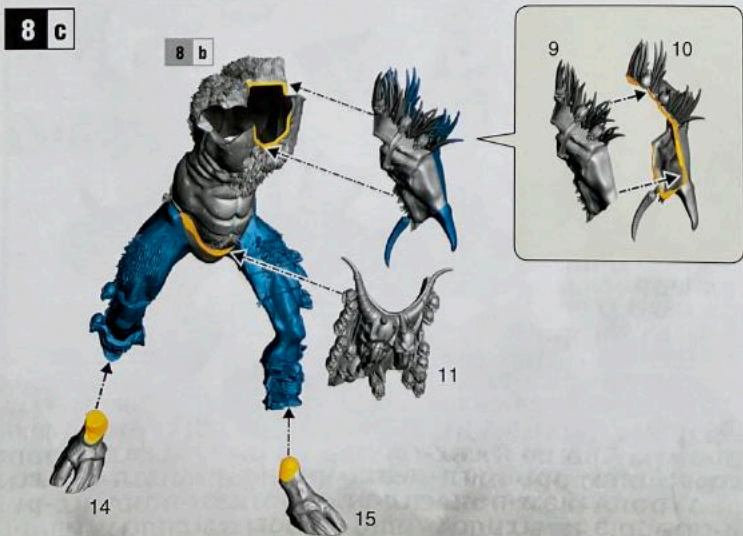
8 a



8 b



8 c



8 d

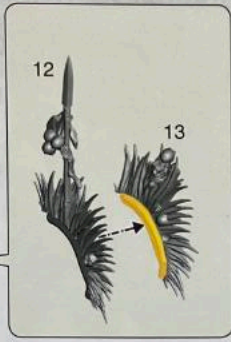


8 e

8 d

12

13



8



8 f

8 e



9 CYGOR

9 a

18

17

43

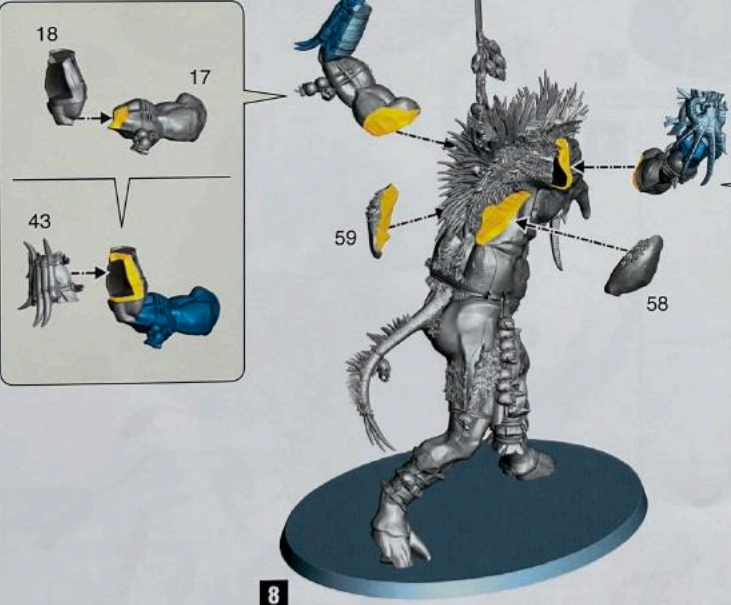
59

58

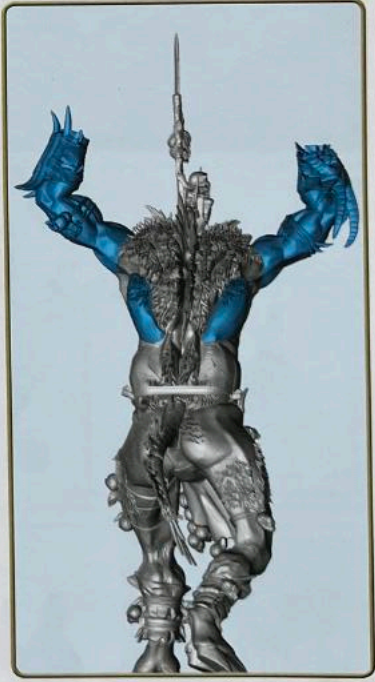
22

23

53



8



9 b

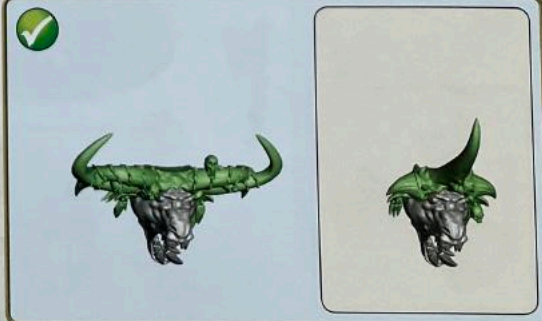
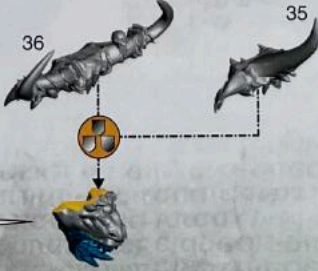
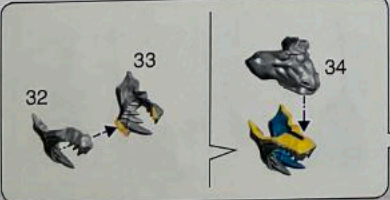
32

33

34

36

35





• CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD

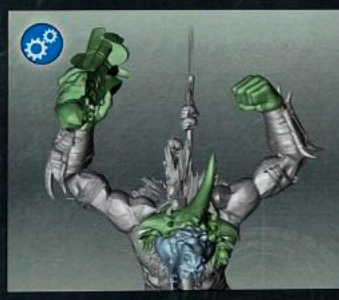
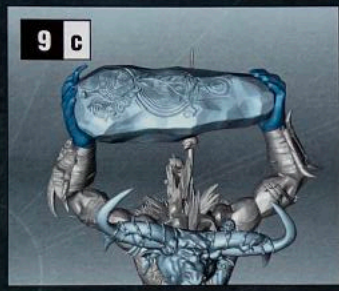
• CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER

• ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR

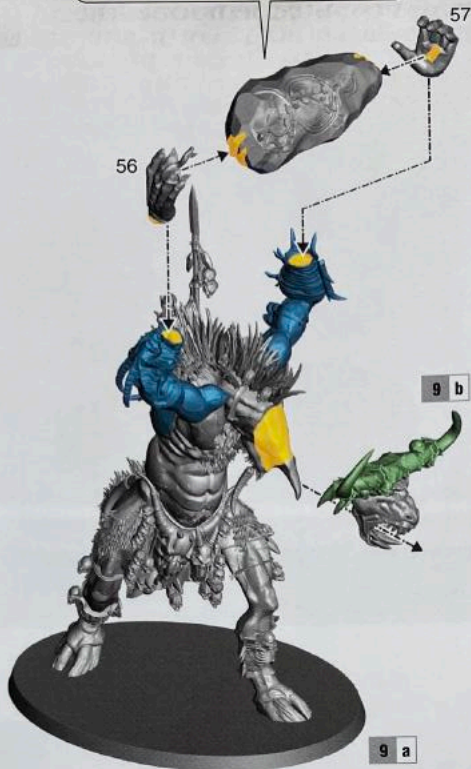
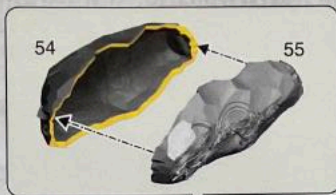
• WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST

• SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

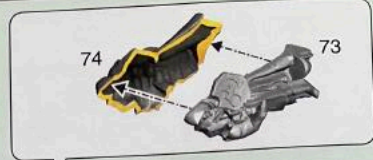
9 c



9 c

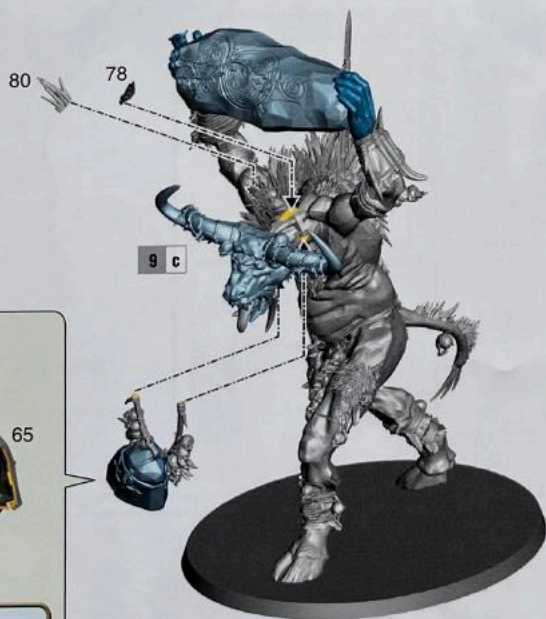


9 b

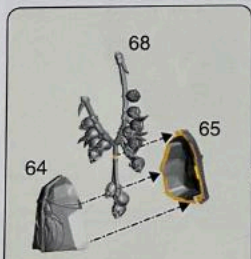


9 b

9 d



9 c



9 e



9 d



66

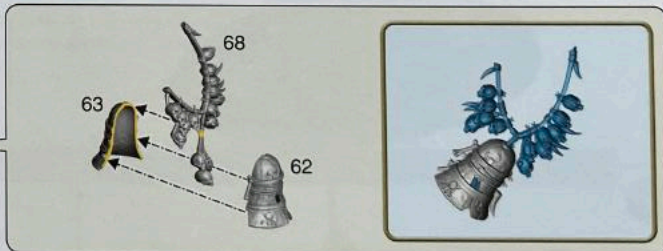
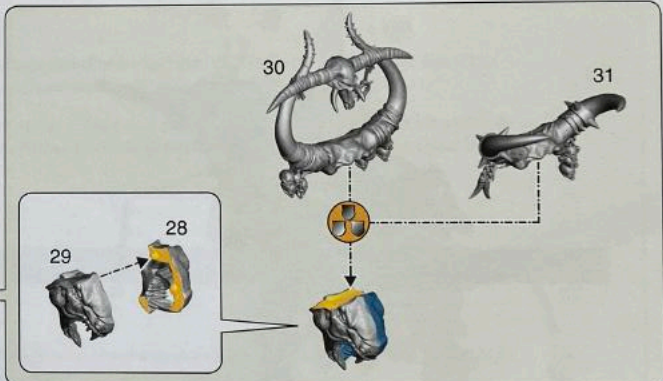
63

62

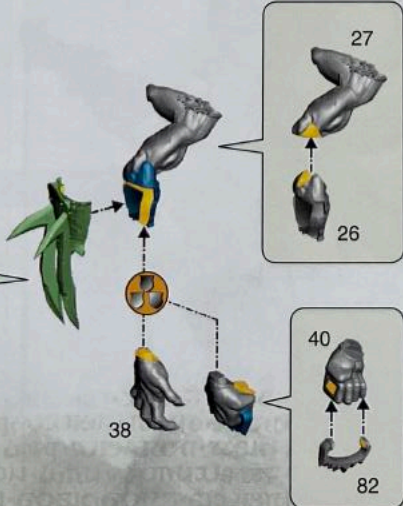
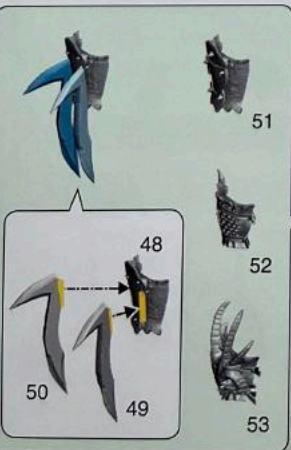


10 GHORGON

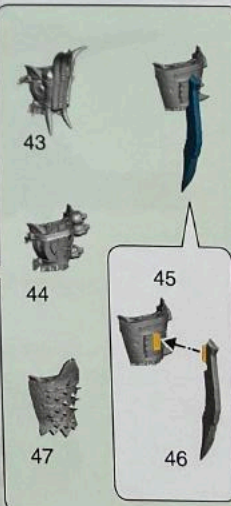
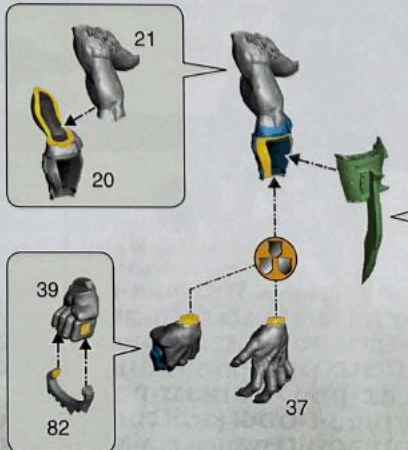
10 a



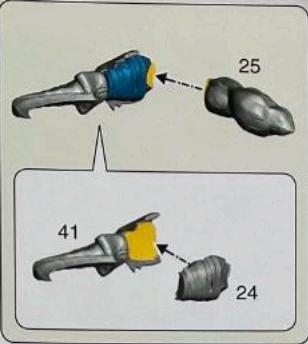
10 b



10 c



10 d



10 a



19



42



10 c



10 b

10 e



10 f



70

69

66

65

71

67

75

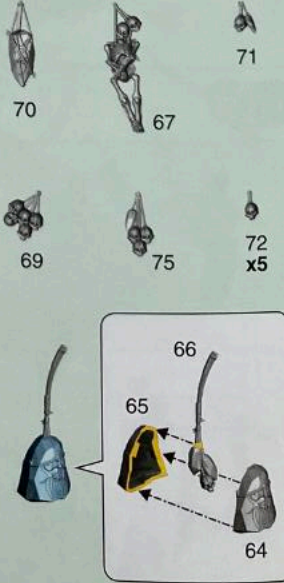
64

72

x5

77

64



BEASTS OF CHAOS

BAEROGG'S DESECRATORS PROFANATEURS DE BAEROGG PROFANADORES DE BAEROGG BAEROGGS ENTWEIHER DISSACRATORI DI BAEROGG

ENGLISH

ORGANISATION

Baerogg's Desecrators consists of the following units:

- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unit of Bestigors
- 1 unit of Ungors or Ungor Raiders
- 1 Cygor or Ghorgon

ABILITIES

Anarchic Ferocity: *Baerogg channels wild Chaos energies onto the battlefield, imbuing his bestial forces with unnatural savagery.*

You can re-roll wound rolls of 1 for attacks made by units from this battalion whilst they are wholly within 12" of this battalion's **GREAT BRAY-SHAMAN**.

FRANÇAIS

ORGANISATION

Un bataillon de Profanateurs de Baerogg contient les unités suivantes:

- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unité de Bestigors
- 1 unité d'Ungors ou d'Ungor Raiders
- 1 Cygor ou Ghorgon

APTITUDES

Férocité Anarchique: *Baerogg canalise les énergies du Chaos sur le champ de bataille, gorgeant ses forces bestiales d'une sauvagerie surnaturelle.*

Vous pouvez relancer les jets pour blesser de 1 pour les attaques effectuées par les unités de ce bataillon aussi longtemps qu'elles se trouvent entièrement à 12" ou moins de son **GREAT BRAY-SHAMAN**.

ESPAÑOL

ORGANIZACIÓN

Los Profanadores de Baerogg están formados por las siguientes unidades:

- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unidad de Bestigors
- 1 unidad de Ungors o Ungor Raiders
- 1 Cygor o Ghorgon

HABILIDADES

Ferocidad anárquica: *Baerogg canaliza energías salvajes del Caos en el campo de batalla, imbuyendo salvajismo antinatural a sus fuerzas bestiales.*

Puedes repetir tiradas para herir de 1 de ataques realizados por unidades de este batallón mientras se encuentren completamente a 12" o menos del **GREAT BRAY-SHAMAN** de este batallón.

DEUTSCH

ORGANISATION

Baeroggs Entweiher bestehen aus den folgenden Einheiten:

- 1 Great Bray-Shaman
- 1 Einheit Bestigors
- 1 Einheit Ungors oder Ungor Raiders
- 1 Cygor oder Ghorgon

FÄHIGKEITEN

Anarchische Wildheit: *Baerogg kanalisiert wilde Chaosenergien auf das Schlachtfeld und erfüllt seine bestialischen Streitkräfte mit unnatürlicher Wildheit.*

Du kannst Verwundungswürfe von 1 für Attacken von Einheiten dieses Bataillons wiederholen, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um den Great Bray-Shaman dieses Bataillons befinden.

ITALIANO

ORGANIZZAZIONE

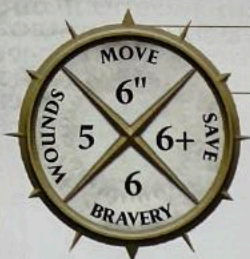
I Dissacratori di Baerogg sono formati dalle seguenti unità:

- 1 Great Bray-Shaman
- 1 unità di Bestigors
- 1 unità di Ungors o di Ungor Raiders
- 1 Cygor o Ghorgon

ABILITÀ

Ferocia Anarchica: *Baerogg incanala le energie selvagge del Chaos sul campo di battaglia, riempiendo le sue forze bestiali di violenza sovranaturale.*

Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi sferrati dalle unità di questo battaglione fintanto che si trovano interamente entro 12" dal **GREAT BRAY-SHAMAN** di questo battaglione.



GREAT BRAY-SHAMAN

Through profane sacrifices and malefic rituals, the Great Bray-Shamans harness the anarchic Chaos energies that emanate from the wilds to invigorate their bestial allies and unleash devastation upon their foes.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fetish Staff	2"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A Great Bray-Shaman is a single model armed with a Fetish Staff.

ABILITIES

Infuse with Bestial Vigour: Raw chaotic energy emanates from the Bray-Shaman, imbuing surrounding beastmen with strength.

At the start of your movement phase, add 3" to the Move characteristic of models in friendly **BRAYHERD** units wholly within 12" of any friendly **GREAT BRAY-SHAMANS** until the end of that phase.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast one spell in your hero phase, and attempt to unbind one spell in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Devolve spells.

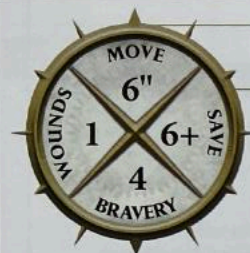
DEVOLVE

Delving into the minds of its enemies, the Bray-Shaman magnifies the savage and animalistic parts of the foes' psyche until they are little more than growling beasts.

Devolve has a casting value of 7. If successfully cast, pick an enemy unit within 18" of the caster that is visible to them and not within 3" of any friendly units. Your opponent must move that unit up to 2D6" so that each model in the unit ends its move as close as possible to a model from the friendly unit that was closest to it at the start of the move.

KEYWORDS

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, HERO, WIZARD, GREAT BRAY-SHAMAN



UNGORS

The smallest of the gor-kin, Ungors are vicious and spiteful creatures. They are the lowest creatures in the hierarchy of the wilds, subject to savage torments by the larger beastmen, and they take out their bitter hatred on the civilised races.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ungor Blade	1"	1	4+	4+	-	1
Gnarled Shortspear	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Ungors has any number of models. The unit is armed with one of the following weapon options: Ungor Blade and Half-shield; or Gnarled Shortspear and Half-shield.

HALFHORN: The leader of this unit is a Halfhorn. Add 1 to the Attacks characteristic of a Halfhorn's Ungor Blade or Gnarled Shortspear.

BRAYHORN: 1 in every 10 models in this unit can have a Brayhorn. A unit that includes any Brayhorns can run and still charge later in the same turn.

BANNER BEARER: 1 in every 10 models in this unit can be a Banner Bearer. A unit that includes any Banner Bearers can move an extra 1" when it runs or piles in.

ABILITIES

Baying Hatred: The bitter resentment and hatred felt by the ungors is only magnified when they gather in large herds.

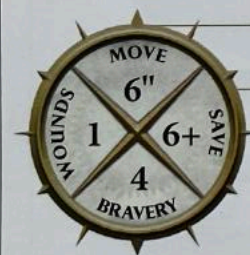
You can re-roll hit rolls of 1 for attacks made by this unit while it has 20 or more models, or re-roll hit rolls of 1 and 2 for attacks made by this unit while it has 30 or more models.

Half-shields: Though crudely fashioned, the shields carried by ungor herds serve well enough to fend off their assailants' attacks.

Add 1 to save rolls for attacks made with melee weapons that target this unit.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, UNGORS



UNGOR RAIDERS

What Ungor Raiders lack in strength they make up for in cruel cunning. They are the most man-like of all Beasts of Chaos, and with rudimentary bows they rain deadly hails of arrows down upon their enemies.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Raider Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Jagged Shank	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Ungors has any number of models, each armed with a Raider Bow and Jagged Shank.

HALFHORN: The leader of this unit is a Halfhorn. Add 1 to hit rolls for attacks made with a Halfhorn's Raider Bow.

BRAYHORN: 1 in every 10 models in this unit can have a Brayhorn. A unit that includes any Brayhorns can run and still shoot later in the same turn.

BANNER BEARER: 1 in every 10 models in this unit can be a Banner Bearer. A unit that includes any Banner Bearers can move an extra 1" when it runs or piles in.

ABILITIES

Vile Invaders: Ungor Raiders tend to range ahead of the beastherd, killing the enemy's sentries and positioning themselves for sudden ambushes.

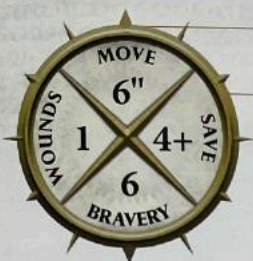
After armies are set up, but before the first battle round begins, this unit can move up to 6".

Baying Anger: When assembled in larger herds, Ungor Raiders are capable of unleashing devastating volleys of arrows from their shortbows.

You can re-roll hit rolls of 1 for attacks made by this unit with missile weapons while it has 20 or more models, or re-roll hit rolls of 1 and 2 for attacks made by this unit with missile weapons while it has 30 or more models.

KEYWORDS

CHAOS, UNGOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS



BESTIGORS

Bestigors are the elite warriors of the Brayherds, mighty creatures who arm themselves with the best weapons and armour plundered from the civilised lands. They serve as bodyguards to their Beastlord and as shock troops on the battlefield.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Despoiler Axe	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIPTION

A unit of Bestigors has any number of models, each armed with a Despoiler Axe.

GOUGE-HORN: The leader of this unit is a Gouge-horn. Add 1 to the Attacks characteristic of a Gouge-horn's Despoiler Axe.

BRAYHORN: 1 in every 10 models in this unit can have a Brayhorn. A unit that includes any Brayhorns can run and still charge later in the same turn.

BANNER BEARER: 1 in every 10 models in this unit can be a Banner Bearer. A unit that includes any Banner Bearers can move an extra 1" when it runs or piles in.

ABILITIES

Despoilers: Bestigors reserve the greatest part of their hatred for those who champion and defend the values of order and civilisation.

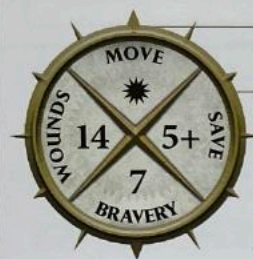
Add 1 to hit rolls for attacks made by this unit that target enemy units with 10 or more models. In addition, you can re-roll hit rolls of 1 for attacks by this unit that target **ORDER** units.

Bestial Charge: Always at the forefront of a Brayherd, Bestigors launch themselves at their foes with unbridled ferocity.

Add 1 to the Attacks characteristic of this unit's melee weapons if it made a charge move in the same turn.

KEYWORDS

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, BESTIGORS



CYGOR

The cyclopean eye of a Cygor allows it to see the flows of magic that wend across the battlefield. As they tear their way through the ranks of the enemy, they feast upon spells as well as the sorcerous souls of those who cast them.

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Desecrated Boulder	★	1	4+	2+	-2	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Horns	2"	★	4+	3+	-1	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Desecrated Boulder	Massive Horns
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

DESCRIPTION

A Cygor is a single model armed with Massive Horns and a Desecrated Boulder.

ABILITIES

Soul-eater: Feeding off the swirling winds of magic, Cygors pose an incredible threat to spellcasters.

This model can attempt to unbind 2 spells in the enemy hero phase in the same manner as a **WIZARD**. In addition, each time it unbinds a spell, the caster suffers 1 mortal

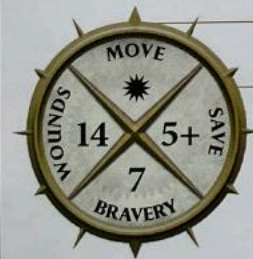
wound and you can heal 1 wound allocated to this model.

Ghostsight: Cygors are blind to all except sorcery, which appear as motes of blazing light in perpetual darkness.

You can re-roll failed hit rolls for attacks made by this model that target a **WIZARD**.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, WARHERD, MONSTER, CYGOR



GHORGON

Ghorgons are the largest Warherd creatures, warped to massive proportions by their rapacious bloodgreed. These colossal beasts slash at their foes with bladed limbs, reaching through carnage to grab those enemies whose flesh is most delectable.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Butchering Blades	2"	★	3+	3+	-1	3
Huge Slaving Maw	1"	1	4+	★	-1	D6

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Butchering Blades	Huge Slaving Maw
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

DESCRIPTION

A Ghorgon is a single model armed with Butchering Blades and a Huge Slaving Maw.

ABILITIES

Ravenous Bloodgreed: The bloodgreed of Ghorgons exceeds even that which afflicts the rest of the Warherd, and drives them to terrifying violent acts of savagery.

Each unmodified wound roll of 6 for attacks made by this model inflicts D3 mortal wounds on the target in addition to any normal damage.

Swallow Whole: The huge, cavernous maw of a Ghorgon can swallow a man whole – a grisly fate for any warrior.

Each time this model attacks, you can pick an enemy model within 1" of this model after all of this model's attacks have been resolved and roll a dice. If the roll is equal to or greater than that enemy model's Wounds characteristic, it is slain.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, WARHERD, MONSTER, GHORGON



GREAT BRAY-SHAMAN

Grâce à des sacrifices profanes et des rituels maléfiques, les Great Bray-Shamans exploitent l'énergie anarchique du Chaos qui émane des étendues sauvages pour revigorer leurs alliés bestiaux et déchaîner la dévastation sur leurs ennemis.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bâton à Fétiches	2"	1	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Great Bray-Shaman est une figurine individuelle armée d'un Bâton à Fétiches.

APTITUDES

Élan Bestial: Une énergie chaotique brute émane du Bray-Shaman, conférant une grande force aux bêtes proches.

Au début de votre phase de mouvement, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement des figurines des unités **BRAYHERD** amies qui sont entièrement à 12" ou moins d'un ou plusieurs **GREAT BRAY-SHAMANS** jusqu'à la fin de la phase.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros, et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Régression.

RÉGRESSION

Envahissant l'esprit de ses ennemis, le Bray-Shaman amplifie la bestialité de leur psyché jusqu'à en faire des bêtes grognantes.

Régression a une valeur de lancement de 7. S'il est lancé avec succès, choisissez une unité ennemie visible du lanceur, à 18" ou moins de lui et à plus de 3" de toute unité amie. Votre adversaire doit déplacer l'unité choisie de jusqu'à 2D6", de sorte que chaque figurine de l'unité termine son mouvement aussi près que possible d'une figurine de l'unité de votre armée dont elle était la plus proche au début du mouvement.

MOTS-CLÉS

CHAOS, GOR, BÊTES DU CHAOS, BRAYHERD, HÉROS, SORCIER, GREAT BRAY-SHAMAN



UNGORS

Plus petits représentants de l'engeance des gors, les Ungors sont des créatures cruelles et rancunières, situées au plus bas rang de la hiérarchie sauvage, tourmentées par les gors plus grands, et assouvissant leur haine sur les races civilisées.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lame d'Ungor	1"	1	4+	4+	-	1
Lancecourte	2"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité d'Ungors se compose de n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options d'armes suivantes: Lame d'Ungor et Demi-bouclier, ou Lancecourte et Demi-bouclier.

HALFHORN: Le leader de cette unité est un Halfhorn. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de sa Lame d'Ungor ou Lancecourte.

BRILLECORNE: 1 figurine de cette unité sur 10 peut avoir une Braillecorno. Une unité qui en inclut une ou plusieurs peut courir et quand même charger plus tard au même tour.

PORTE-BANNIÈRES: 1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-bannière. Une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-bannières peut se déplacer de 1" supplémentaire quand elle court ou engage.

APTITUDES

Haine Brillante: La rancœur des ungors est encore amplifiée quand ils se réunissent en grandes harades.

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées par cette unité tant qu'elle inclut 20 figurines ou plus, ou relancer les jets de touche de 1 et 2 pour les attaques effectuées par cette unité tant qu'elle inclut 30 figurines ou plus.

Demi-boucliers: Même si ces boucliers sont de facture rudimentaire, cela suffit à les protéger de quelques attaques.

Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques effectuées avec des armes de mêlée qui ciblent cette unité.

MOTS-CLÉS

CHAOS, BÊTES DU CHAOS, BRAYHERD, UNGORS



UNGOR RAIDERS

Les Ungor Raiders pallient leur défaut de force par la ruse et la cruauté. Ils sont les plus humanoïdes des Bêtes du Chaos, et avec leurs arcs rudimentaires, ils font pleuvoir des grêles de traits sur leurs ennemis.

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Arc de Pillard	18"	1	4+	4+	-	1
ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Surin Dentelé	1"	1	5+	5+	-	1

DESCRIPTION

Une unité d'Ungor Raiders se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'un Arc de Pillard et d'un Surin Dentelé.

HALFHORN: Le leader de cette unité est un Halfhorn. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec son Arc de Pillard.

BRILLECORNES: 1 figurine de cette unité sur 10 peut avoir une Braillecorno. Une unité qui en inclut une ou plusieurs peut courir et tirer plus tard au même tour.

PORTE-BANNIÈRES: 1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-bannière. Une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-bannières peut se déplacer de 1" supplémentaire quand elle court ou engage.

APTITUDES

Colère Brillante: Regroupés en grandes harades, les Ungor Raiders peuvent lâcher des volées de flèches dévastatrices avec leurs arcs courts.

Vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées par cette unité avec des armes à projectiles tant qu'elle inclut 20 figurines ou plus, ou relancer les jets de touche de 1 et 2 pour les attaques effectuées par cette unité avec des armes à projectiles tant qu'elle inclut 30 figurines ou plus.

Infâmes Envahisseurs: Ces Ungors se portent en avant de la harde pour abattre les sentinelles.

Après le placement des armées, mais avant le début du premier round de bataille, cette unité peut se déplacer de jusqu'à 6".

MOTS-CLÉS

CHAOS, UNGOR, BÊTES DU CHAOS, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS



BESTIGORS

Les Bestigors sont les soldats d'élite des Brayherds, de puissantes créatures qui s'équipent des meilleures armes et armures volées aux terres civilisées. Ils servent de gardes du corps aux Beastlords et de troupes de choc sur le champ de bataille.

DESCRIPTION

Une unité de Bestigors se compose de n'importe quel nombre de figurines, chacune armée d'une Hache de Spoliateur.

GOUGE-HORN: Le leader de cette unité est un Gouge-horn. Ajoutez 1 à la caractéristique Attaques de sa Hache de Spoliateur.

BRILLECORNES: 1 figurine de cette unité sur 10 peut avoir une Brillecorne. Une unité qui inclut une ou plusieurs Brillecornes peut courir et quand même charger plus tard au même tour.

PORTE-BANNIÈRES: 1 figurine de cette unité sur 10 peut être un Porte-bannières. Une unité qui inclut un ou plusieurs Porte-bannières peut se déplacer de 1" supplémentaire quand elle court ou engage.

APTITUDES

Spoliateurs: Les Bestigors vouent la majeure partie de leur haine aux défenseurs des valeurs de l'ordre et de la civilisation.

Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées par cette unité qui ciblent des unités ennemies incluant 10 figurines ou plus. En outre, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour les attaques effectuées par cette unité qui ciblent les unités de l'ORDRE.

Charge Bestiale: Toujours en première ligne des Brayherds, les Bestigors se jettent sur leurs ennemis avec une férocité débridée.

Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes de mêlée de cette unité lors d'un tour où elle a fait un mouvement de charge.

MOTS-CLÉS

CHAOS, GOR, BÊTES DU CHAOS, BRAYHERD, BESTIGORS



CYGOR

L'œil de cyclope d'un Cygor lui permet de voir les flux de magie qui circulent sur le champ de bataille. Alors qu'il se fraie un chemin dans les rangs adverses, il se nourrit des sortilèges et des âmes des sorciers qui les ont lancés.

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Pierre Profanée	☀	1	4+	2+	-2	D6

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Énormes Cornes	2"	☀	4+	3+	-1	1

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Mouvement	Pierre Profanée	Énormes Cornes
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

DESCRIPTION

Un Cygor est une figurine individuelle armée d'Énormes Cornes et d'une Pierre Profanée.

APTITUDES

Mangeur d'Âmes: Les Cygors se nourrissent des vents de magie, ils constituent une terrible menace pour les jeteurs de sorts.

Cette figurine peut tenter de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse, de la même manière qu'un SORCIER. En outre, chaque fois qu'elle dissipe un sort, le lanceur

subit 1 blessure mortelle et vous pouvez guérir 1 blessure allouée à cette figurine.

Vue Spirituelle: Les Cygors sont aveugles à tout hormis à la sorcellerie, qui leur apparaît sous forme de volutes de lumière.

Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques effectuées par cette figurine qui ciblent un SORCIER.

MOTS-CLÉS

CHAOS, BULLGOR, BÊTES DU CHAOS, WARHERD, MONSTRE, CYGOR



GHORGON

Les Ghorgons sont les plus grands spécimens des Warherds, dont l'appétit vorace les a fait muter pour atteindre ces proportions gigantesques. Ils découpent l'ennemi avec leurs membres lamés, fendant le carnage pour saisir les proies de choix.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lames Équarriuses	2"	☀	3+	3+	-1	3
Grande Gueule Écumante	1"	1	4+	☀	-1	D6

TABLEAU DE DÉGÂTS

Blessures Subies	Mouvement	Lames Équarriuses	Grande Gueule Écumante
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

DESCRIPTION

Un Ghorgon est une figurine individuelle armée de Lames Équarriuses et d'une Grande Gueule Écumante.

APTITUDES

Soif de Sang Inextinguible: La soif de sang des Ghorgons dépasse de loin celle qui afflige les Warherds, et les pousse à des actes de sauvagerie d'une violence terrifiante.

Chaque jet de blessure non modifié de 6 obtenu pour les attaques effectuées par cette figurine inflige D3 blessures mortelles à la cible en plus des dégâts normaux.

Avalé Tout Rond: L'immense gueule caverneuse d'un Ghorgon peut avaler un homme entier – un sort atroce pour tout guerrier.

Chaque fois que cette figurine attaque, vous pouvez choisir une figurine ennemie à 1" ou moins de cette figurine après que toutes les attaques de cette figurine ont été résolues, puis jeter un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de Blessures de la figurine ennemie, elle est tuée.

MOTS-CLÉS

CHAOS, BULLGOR, BÊTES DU CHAOS, WARHERD, MONSTRE, GHORGON



GREAT BRAY-SHAMAN

Mediante sacrificios profanos y rituales maléficos, los Great Bray-Shamans emplean las anárquicas energías del Caos que emanan de los yermos para fortalecer a sus bestiales aliados y sembrar la devastación entre sus enemigos.

DESCRIPCIÓN

Un Great Bray-Shaman es una miniatura única armada con un báculo fetiche.

HABILIDADES

Infundir vigor bestial. *Emana pura energía caótica del Bray-Shaman, imbuyendo fuerza a las tropas que lo rodean.*

Al inicio de tu fase de movimiento, añade 3" al atributo Movimiento de las miniaturas de unidades **MANADA BESTIAL** amigas completamente a 12" o menos de un **GREAT BRAY-SHAMAN** amigo hasta el final de esa fase.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar un hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar un hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos **Proyectil mágico**, **Escudo místico** y **Contraevolución**.

CONTRAEVOLUCIÓN

Al introducirse en la mente de sus enemigos, el Bray-Shaman amplifica el salvajismo y las partes animales de la psique de sus enemigos hasta convertirlos en bestias aullantes.

Contraevolución tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador que sea visible para él y que no esté a 3" o menos de cualquier unidad amiga. Tu oponente debe mover esa unidad hasta 2D6" de forma que cada miniatura de la unidad acabe su movimiento lo más cerca posible de una miniatura de la unidad amiga que tuviera más cerca al inicio del movimiento.

CLAVES

CAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, MANADA BESTIAL, HÉROE, MAGO, GREAT BRAY-SHAMAN



UNGORS

Los Ungors son la variante de gor más pequeña, y eso los vuelve rencorosos y despiadados. Al estar en el punto más bajo de la jerarquía de los yermos, sufren los abusos de los demás hombres bestia, y se desquitan contra las razas civilizadas.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ungors tiene cualquier cantidad de miniaturas. La unidad está armada con una de las siguientes opciones de armas: filo Ungor y medioescudo; o lanza corta nudosa y medioescudo.

HALFHORN: El líder de esta unidad es un Halfhorn. Añade 1 al atributo Ataques del filo Ungor o la lanza corta nudosa de un Halfhorn.

CUERNO DE LA MANADA: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede tener un Cuerno de la manada. Una

unidad que incluya un Cuerno de la manada puede correr y luego cargar en el mismo turno.

ABANDERADO: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede ser un Abanderado. Una unidad que incluya un Abanderado puede mover 1" adicional cuando corra o se agrupe.

HABILIDADES

Medioescudos. *Aunque de factura burda, los escudos de las huestes Ungor les sirven para defenderse de los ataques de sus asaltantes.*

Añade 1 a las tiradas de salvación contra ataques realizados con armas de combate que tengan como blanco a esta unidad.

Odio aullante. *El resentimiento amargo y el odio de los Ungors se magnifica cuando se reúnen en grandes grupos.*

Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de ataques realizados por esta unidad mientras tenga 20 o más miniaturas, o repetir las tiradas para impactar de 1 y 2 de ataques realizados por esta unidad mientras tenga 30 o más miniaturas.

CLAVES

CAOS, BEASTS OF CHAOS, MANADA BESTIAL, UNGORS



UNGOR RAIDERS

La carencia de fuerza de los Ungor Raiders la compensan con su astucia cruel. Son las más humanoides de todas las Beasts of Chaos, y con sus arcos rudimentarios hacen caer letales lluvias de flechas sobre sus enemigos.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Ungors tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con un arco de asaltante y una cuchilla mellada.

HALFHORN: El líder de esta unidad es un Halfhorn. Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados con el arco de asaltante de un Halfhorn.

CUERNO DE LA MANADA: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede tener un Cuerno de la manada. Una unidad que incluya un Cuerno de la manada puede correr y luego disparar en el mismo turno.

ABANDERADO: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede ser un Abanderado. Una unidad que incluya un Abanderado puede mover 1" adicional cuando corra o se agrupe.

HABILIDADES

Invasores viles. *Los Ungor Raiders tienden a ir por delante matando centinelas enemigos y posicionándose para emboscadas súbitas.*

Después de que los ejércitos desplieguen, pero antes de que empiece la primera ronda de batalla, esta unidad puede mover hasta 6".

Ira aullante. *Cuando se reúnen en grandes grupos, los Ungor Raiders son capaces de liberar devastadoras lluvias de flechas.*

Puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de ataques realizados por esta unidad con armas a distancia mientras tenga 20 o más miniaturas, o repetir las tiradas para impactar de 1 y 2 de ataques realizados por esta unidad con armas a distancia mientras tenga 30 o más miniaturas.

CLAVES

CAOS, UNGOR, BEASTS OF CHAOS, MANADA BESTIAL, UNGOR RAIDERS

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Báculo fetiche	2"	1	4+	3+	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Filo Ungor	1"	1	4+	4+	-	1
Lanza corta nudosa	2"	1	5+	4+	-	1

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Arco de asaltante	18"	1	4+	4+	-	1
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Cuchilla mellada	1"	1	5+	5+	-	1



BESTIGORS

Los Bestigors son los guerreros de élite de las Manadas bestiales, poderosas criaturas que se atavían con las mejores armas y armaduras rapiñadas de las tierras civilizadas. Actúan como guardaespaldas de su Beastlord y como tropas de choque en batalla.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Bestigors tiene cualquier cantidad de miniaturas, cada una de ellas armada con una hacha despojadora.

GOUGE-HORN: El líder de esta unidad es un Gouge-horn. Añade 1 al atributo Ataques del hacha despojadora de un Gouge-horn.

CUERNO DE LA MANADA: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede tener un Cuerno de la manada. Una unidad que incluya un Cuerno de la manada puede correr y cargar en el mismo turno.

ABANDERADO: 1 de cada 10 miniaturas de esta unidad puede ser un Abanderado. Una unidad que incluya un Abanderado puede mover 1" adicional cuando corra o se agrupe.

HABILIDADES

Saqueadores. Los Bestigors reservan gran parte de su odio para aquellos que defienden los valores del orden y la civilización.

Añade 1 a las tiradas para impactar de ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades enemigas con 10

o más miniaturas. Adicionalmente, puedes repetir las tiradas para impactar de 1 de ataques de esta unidad que tengan como blanco unidades **ORDEN**.

Carga bestial. Siempre al frente de los suyos, los Bestigors se lanzan sobre el enemigo con ferocidad inigualable.

Añade 1 al atributo Ataques de las armas de combate de esta unidad en el que hayan realizado un movimiento de carga.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Hacha despojadora	1"	2	4+	3+	-1	1

CLAVES

CAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, MANADA BESTIAL, BESTIGORS



CYGOR

El ojo ciclópeo de un Cygor le permite ver los flujos de magia que serpentea a través del campo de batalla. Se abren paso brutalmente por las filas enemigas para devorar hechizos y las almas embrujadas de quienes los lanzan.

DESCRIPCIÓN

Un Cygor es una miniatura única armada con cuernos masivos y piedras profanadas.

HABILIDADES

Devorador de almas. Alimentándose de los torbellinos de los vientos de la magia, los Cygors son una amenaza increíble para los lanzadores de conjuros.

Esta miniatura puede intentar disipar 2 hechizos en la fase de héroe enemiga como si fuera un **MAGO**. Adicionalmente, cada vez que disipa un hechizo, el lanzador

sufre 1 herida mortal y puedes curar 1 herida asignada a esta miniatura.

Visión ultraterrena. Los Cygors son ciegos a todo, excepto a la magia, que se perfila en forma de motas de luz cegadora.

Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de ataques realizados por esta miniatura que tengan como blanco a un **MAGO**.

ARMAS A DISTANCIA	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Piedras profanadas	☀	1	4+	2+	-2	1D6

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Cuernos masivos	2"	☀	4+	3+	-1	1

TABLA DE DAÑO

Heridas recibidas	Movimiento	Piedras profanadas	Cuernos masivos
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

CLAVES

CAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, MANADA DE GUERRA, MONSTRUO, CYGOR



GHORGON

Los Ghorgons son las mayores criaturas de las Manadas de guerra, a las que su ansia de sangre ha mutado hasta proporciones masivas. Estas bestias colosales desgarran oponentes con sus brazos afilados, y engullen aquellos cuya carne es más deliciosa.

DESCRIPCIÓN

Un Ghorgon es una miniatura única armada con filos de matanza y unas grandes fauces rabiosas.

HABILIDADES

Ansia de sangre insaciable. El ansia de sangre de un Ghorgon excede incluso la que aflige al resto de los suyos y le lleva a violentos actos de salvajismo.

Cada resultado no modificado de 6 para herir con ataques realizados por esta miniatura inflige 1D3 heridas mortales en el blanco además de cualquier daño normal.

Tragar entero. Las enormes fauces cavernosas de un Ghorgon pueden tragarse a un hombre entero, un destino terrible para cualquier guerrero.

Cada vez que esta miniatura ataca, puedes elegir una miniatura enemiga a 1" o menos de esta miniatura después de que todos sus ataques se hayan resuelto. Tira un dado; si el resultado es igual o mayor que el atributo Heridas de la miniatura enemiga, ésta es eliminada.

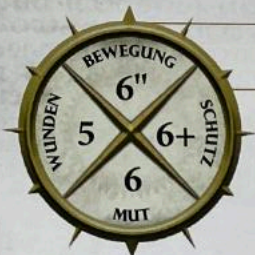
ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Filos de matanza	2"	☀	3+	3+	-1	3
Grandes fauces rabiosas	1"	1	4+	☀	-1	1D6

TABLA DE DAÑO

Heridas recibidas	Movimiento	Filos de matanza	Grandes fauces rabiosas
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

CLAVES

CAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, MANADA DE GUERRA, MONSTRUO, GHORGON



GREAT BRAY-SHAMAN

Durch gottlose Opfer und bössartige Rituale formen die Great Bray-Shamans die anarchischen Chaos-Energien aus der Wildnis, um ihre tierhaften Verbündeten zu kräftigen und ihre Feinde zu vernichten.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Fetisch-Stab	2"	1	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Great Bray-Shaman ist ein einzelnes Modell, das mit einem Fetisch-Stab bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Bestialische Kraft wecken: Rohe chaotische Energie des Bray Shamans gibt Tiermenschen in der Nähe Kraft.

Addiere zu Beginn deiner Bewegungsphase bis zum Ende der Phase 3" zum Bewegungswert von Modellen befreundeter **BRAYHERD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um befreundete **GREAT BRAY-SHAMANS** befinden.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Degeneration*.

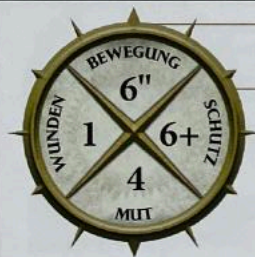
DEGENERATION

Indem er in den Geist seiner Feinde eindringt, erhöht der Bray-Shaman die wilden und tierhaften Teile der Psyche seiner Feinde, bis sie wenig mehr sind als knurrende Bestien.

Degeneration hat einen Zauberwert von 7. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die er sehen kann und die sich nicht innerhalb von 3" um befreundete Einheiten befindet. Dein Gegner muss diese Einheit bis zu 2W6" weit so bewegen, dass jedes Modell der Einheit seine Bewegung so nah wie möglich an einem Modell der befreundeten Einheit beendet, die ihr zu Beginn dieser Bewegung am nächsten war.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, HELD, ZAUBERER, GREAT BRAY-SHAMAN



UNGORS

Die kleinsten der Gorartigen, die Ungors, sind böse und gemeine Kreaturen. In der Hierarchie der Wildnis stehen sie auf der untersten Stufe, werden von den größeren Tiermenschen grausam gequält und leben ihren Hass gegen die zivilisierten Völker aus.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ungor-Klinge	1"	1	4+	4+	-	1
Knorriger Kurzspeer	2"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ungors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenooptionen bewaffnet: Ungor-Klinge mit Halbschild oder Knorriger Kurzspeer mit Halbschild.

HALFHORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Addiere 1 zum Attackenwert der Ungor-Klinge oder des Kurzspeers eines Halfhorns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Herdenhorn haben. Eine Einheit, die Herdenhörner enthält, kann rennen und im selben Zug noch angreifen.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Bannerträger sein. Eine Einheit, die Bannerträger enthält, kann sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt.

FÄHIGKEITEN

Gebrüllter Hass: Die Verbitterung und der Hass der Ungors wird in großen Herden nur stärker.

Solange die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen, oder Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen, solange die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht.

Halbschilde: Obwohl sie grob gefertigt sind, reichen die Schilde der Ungorherden aus, um Attacken abzuwehren.

Addiere 1 zu Schutzwürfen gegen Attacken mit Nahkampfwaffen, deren Ziel diese Einheit ist.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, UNGORS



UNGOR RAIDERS

Was Ungor Raiders an Kraft fehlt, machen sie mit grausamer Gerissenheit wett. Von allen Bestien des Chaos sind sie den Menschen am ähnlichsten, und mit einfachen Bögen lassen sie tödliche Pfeilregen auf ihre Feinde niederprasseln.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Raider-Bogen	18"	1	4+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gezackte Stichwaffe	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Ungors besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen, die jeweils mit einem Raider-Bogen und einer gezackten Stichwaffe ausgerüstet sind.

HALFHORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Halfhorn. Addiere 1 zum Trefferwurf von Attacken mit dem Raider-Bogen eines Halfhorns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Herdenhorn haben. Eine Einheit, die Herdenhörner enthält, kann rennen und im selben Zug noch schießen.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Bannerträger sein. Eine Einheit, die Bannerträger enthält, kann sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt.

FÄHIGKEITEN

Bössartige Eindringlinge: Ungor Raiders streifen meist vor der Bestienherde her, töten die Wachposten des Feindes und bereiten Hinterhalte vor.

Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, aber vor dem Beginn der ersten Schlachtrunde, kann sich diese Einheit bis zu 6" weit bewegen.

Gebrüllter Hass: Wenn sie große Herden bilden, können Ungor Raiders vernichtende Pfeilsalven mit ihren Kurzbögen abgeben.

Solange die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen, oder Trefferwürfe von 1 und 2 für Attacken mit Fernkampfwaffen dieser Einheit wiederholen, solange die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, UNGOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, UNGOR RAIDERS



BESTIGORS

Bestigors sind die Elitekrieger der Brayherds, mächtige Kreaturen, die sich mit den besten Waffen und Rüstungen ausstatten, die sie in den zivilisierten Landen geplündert haben. Sie dienen als Leibwachen ihres Beastlords und als Sturmtruppen auf dem Schlachtfeld.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Bestigors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle, die jeweils mit einer Schänderaxt bewaffnet sind.

GOUGE-HORN: Der Anführer dieser Einheit ist ein Gouge-horn. Addiere 1 zum Attackenwert der Schänderaxt eines Gouge-horns.

HERDENHORN: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Herdenhorn haben. Eine Einheit, die Herdenhörner enthält, kann rennen und im selben Zug noch angreifen.

BANNERTRÄGER: Je 1 von 10 Modellen dieser Einheit kann ein Bannerträger sein. Eine Einheit, die Bannerträger enthält, kann sich 1" weiter bewegen, wenn sie rennt oder nachrückt.

FÄHIGKEITEN

Schänder: Bestigors heben sich den größten Teil ihres Hasses für jene auf, die für Ordnung und Zivilisation stehen und diese Werte verteidigen.

Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken dieser Einheit, die

feindliche Einheiten mit 10 oder mehr Modellen als Ziel haben. Zusätzlich darfst du Trefferwürfe von 1 für Attacken dieser Einheit wiederholen, deren Ziel Einheiten der **ORDNUNG** sind.

Bestialischer Angriff: Die Bestigors kämpfen immer unmittelbar an der Front der Herde und werfen sich mit ungezügelter Wildheit auf den Feind.

Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRAYHERD, BESTIGORS



CYGOR

Das Zyklopeauge eines Cygors erlaubt ihm, den Fluss der Magie auf dem Schlachtfeld zu sehen. Während er durch die Reihen des Feindes pflügt, frisst er Zauber und die magischen Seelen derer, die sie wirken.

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Entweihter Felsbrocken	☀	1	4+	2+	-2	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gewaltige Hörner	2"	☀	4+	3+	-1	1

SCHADENSTABELLE

Erlittene Verwundungen	Bewegung	Entweihter Felsbrocken	Gewaltige Hörner
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

BESCHREIBUNG

Ein Cygor ist ein einzelnes Modell, das mit Gewaltigen Hörnern und einem Entweihten Felsbrocken bewaffnet ist.

FÄHIGKEITEN

Seelenfresser: Da sie sich von den Winden der Magie ernähren, sind Cygors extrem gefährlich für Zauberwirker.

Dieses Modell kann wie ein **ZAUBERER** in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Jedes Mal, wenn dieses Modell einen Zauber bannt, erleidet zudem der Zaubernde 1 tödliche Verwundung und du kannst 1 Verwundung heilen, die diesem Modell zugewiesen ist.

Geistersicht: Cygors sind allem außer Zauberei gegenüber blind, diese aber erscheint ihnen wie Flecken strahlenden Lichts in ewiger Dunkelheit.

Du darfst misslungene Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, deren Ziel ein **ZAUBERER** ist.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, WARHERD, MONSTER, CYGOR



GHORGON

Ghorgons sind die größten Kreaturen der Warherds, die durch ihre Blutgier zu gewaltiger Größe gewachsen sind. Diese kolossalen Bestien schlagen mit klingenbewehrten Gliedern um sich und greifen sich jene aus dem Getümmel, deren Fleisch am schmackhaftesten scheint.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Fleischerklingen	2"	☀	3+	3+	-1	3
Gewaltiges geiferndes Maul	1"	1	4+	☀	-1	W6

SCHADENSTABELLE

Erlittene Verwundungen	Bewegung	Fleischerklingen	Gewaltiges geiferndes Maul
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Ghorgon ist ein einzelnes Modell, das mit Fleischerklingen und einem Gewaltigen geifernden Maul kämpft.

FÄHIGKEITEN

Unstillbare Blutgier: Die Blutgier der Ghorgons übersteigt selbst die, die den Rest der Warherd befällt, und treibt sie zu erschreckend brutalen Gewalttaten.

Jeder unmodifizierte Verwundungswurf von 6 für Attacken dieses Modells fügt dem Ziel W3 tödliche Verwundungen zusätzlich zum normalen Schaden zu.

Ganz verschlingen: Der gewaltige Schlund eines Ghorgons kann einen Mann ganz verschlingen – ein grausiges Schicksal für jeden Krieger.

Jedes Mal, wenn dieses Modell attackiert, kannst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" um dieses Modell

wählen, nachdem alle Attacken dieses Modells abgehandelt wurden, und einen Würfel werfen. Sollte der Würfel gleich hoch oder höher ausfallen als der Wundenwert des feindlichen Modells, wird dieses getötet.

SCHLÜSSELWÖRTER

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, WARHERD, MONSTER, GHORGON



GREAT BRAY-SHAMAN

Tramite sacrifici profani e rituali malefici, i Great Bray-Shamans plasmano le anarchiche energie del Chaos emanate dalle terre selvagge per rinvigorire i loro bestiali alleati e scatenare devastazione tra i nemici.

DESCRIZIONE

Un Great Bray-Shaman è un singolo modello armato con bastone feticcio.

ABILITÀ

Infondere Vigore Bestiale: il Bray-Shaman emana energie anarchiche grezze che infondono nuova forza nei beastmen attorno.

All'inizio della tua fase di movimento aggiungi 3" alla caratteristica Movimento dei modelli delle unità del BRANCO BERCIANTE amiche interamente entro 12" da qualsiasi GREAT BRAY-SHAMAN amico fino alla fine della fase.

MAGIA

Questo modello è un MAGO. Può provare a lanciare un incantesimo nella tua fase degli eroi, e provare a dissipare un incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Regressione.

REGRESSIONE

Scavando nelle menti dei nemici, il Bray-Shaman amplifica gli aspetti più animaleschi e selvaggi della loro psiche fino a renderli null'altro che bestie ringhianti.

Regressione ha un valore di lancio di 7. Se lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 18" dal lanciatore e visibile ad esso, che non sia entro 3" da unità amiche. L'avversario deve muovere quell'unità di un massimo di 2D6", in modo che ciascun modello dell'unità termini il proprio movimento il più vicino possibile al modello dell'unità amica che era più vicino ad esso all'inizio del movimento.

KEYWORDS

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRANCO BERCIANTE, EROE, MAGO, GREAT BRAY-SHAMAN



UNGORS

I più piccoli tra i gor-kin, gli ungors sono creature malvagie e spietate. Sono gli esseri più infimi nella gerarchia delle terre selvagge, soggetti ad orribili angherie da parte dei beastmen più grandi, e sfogano tutto il loro odio verso le razze civilizzate.

DESCRIZIONE

Un'unità di Ungors include un numero qualsiasi di modelli. L'unità è armata con una delle seguenti opzioni d'arma: lama degli ungors e semiscudo oppure lancia corta nodosa e semiscudo.

HALFHORN: il leader di questa unità è un Halfhorn. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi della lama degli Ungors o della lancia corta nodosa dell'Halfhorn.

CORNO DEL BERCIO: 1 modello ogni 10 di quest'unità può avere un corno del bercio. Un'unità che include corni del bercio può correre e comunque caricare in seguito nello stesso turno.

ALFIERE: 1 modello ogni 10 di quest'unità può essere un Alfieri. Un'unità che include Alfieri può muoversi di 1" addizionale quando corre o si ammassa.

ABILITÀ

Odio Berciante: l'odio e il risentimento degli ungors aumentano quando sono in grandi branchi.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità fintanto che include 20 o più modelli, o ripetere i tiri per colpire pari a 1 e 2 degli attacchi effettuati da questa unità fintanto che include 30 o più modelli.

Semiscudi: nonostante siano di fattura infima, gli scudi degli ungors sono piuttosto efficaci nel bloccare gli attacchi. Aggiungi 1 ai tiri salvezza contro gli attacchi effettuati con armi da mischia che hanno come bersaglio questa unità.

KEYWORDS

CHAOS, BEASTS OF CHAOS, BRANCO BERCIANTE, UNGORS



UNGOR RAIDERS

Quello che agli Ungor Raiders manca in termini di forza è ampiamente compensato da una crudele astuzia. Sono i Beasts of Chaos più simili agli umani, e con i loro rudimentali archi possono far piovere letali salve di frecce sui nemici.

DESCRIZIONE

Un'unità di Ungors include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con arco del predone e coltello seghettato.

HALFHORN: il leader di questa unità è un Halfhorn. Aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con l'arco del predone dell'Halfhorn.

CORNO DEL BERCIO: 1 modello ogni 10 di quest'unità può avere un Corno del bercio. Un'unità che include corni del bercio può correre e comunque tirare in seguito nello stesso turno.

ALFIERE: 1 modello ogni 10 di quest'unità può essere un Alfieri. Un'unità che include Alfieri può muoversi di 1" addizionale quando corre o si ammassa.

ABILITÀ

Invasori Malvagi: gli Ungor Raiders tendono a stare nell'avanguardia del branco bestiale per uccidere le sentinelle nemiche e prepararsi all'imboscata.

Dopo che le armate sono state schierate, ma prima dell'inizio del primo round di battaglia, questa unità può muoversi di un massimo di 6".

Rabbia Berciante: quando sono ammassati in branchi numerosi, gli Ungor Raiders sono in grado di scagliare devastanti salve di frecce dai loro archi.

Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità con armi da tiro fintanto che essa include 20 o più modelli, o ripetere i tiri per colpire pari a 1 e 2 degli attacchi effettuati da questa unità con armi da tiro fintanto che essa include 30 o più modelli.

KEYWORDS

CHAOS, UNGOR, BEASTS OF CHAOS, BRANCO BERCIANTE, UNGOR RAIDERS

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bastone feticcio	2"	1	4+	3+	-1	D3

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lama degli Ungors	1"	1	4+	4+	-	1
Lancia corta nodosa	2"	1	5+	4+	-	1

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Arco del predone	18"	1	4+	4+	-	1
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Coltello seghettato	1"	1	5+	5+	-	1



BESTIGORS

I Bestigors sono i guerrieri scelti dei branchi bercianti, possenti creature armate con le migliori armi e armature saccheggiate dalle terre civilizzate. Sul campo di battaglia fungono da guardie del corpo del Beastlord oppure da truppe d'urto.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Ascia profanatrice	1"	2	4+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Bestigors include un numero qualsiasi di modelli, ciascuno armato con ascia profanatrice.

GOUGE-HORN: il leader di questa unità è un Gouge-horn. Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi dell'ascia profanatrice del Gouge-horn.

CORNO DEL BERCIO: 1 modello ogni 10 di quest'unità può avere un corno del bercio. Un'unità che include corni del bercio può correre e comunque caricare in seguito nello stesso turno.

ALFIERE: 1 modello ogni 10 di quest'unità può essere un Alfieri. Un'unità che include Alfieri può muoversi di 1" addizionale quando corre o si ammassa.

ABILITÀ

Profanatori: i Bestigors riservano buona parte della loro rabbia per chi sostiene e difende i valori dell'ordine e della civiltà.

Aggiungi 1 ai tiri per colpire degli Attacchi effettuati da questa unità che hanno come bersaglio unità nemiche con 10 o più

modelli. Inoltre, puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati da questa unità che hanno come bersaglio unità dell'ORDINE.

Carica Bestiale: sempre sul fronte di un Branco Berciante, i Bestigors si scagliano sul nemico con ferocia sfrenata.

Aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle armi da mischia di questa unità in un turno in cui ha effettuato un movimento di carica.

KEYWORDS

CHAOS, GOR, BEASTS OF CHAOS, BRANCO BERCIANTE, BESTIGORS



CYGOR

L'occhio ciclopico di un Cygor consente di vedere il flusso della magia sul campo di battaglia. Mentre si aprono una strada verso i ranghi nemici, queste creature divorano gli incantesimi e le anime votate all'arcano che li lanciano.

ARMI DA TIRO	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Roccia dissacrata	☀	1	4+	2+	-2	D6
ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Corna massicce	2"	☀	4+	3+	-1	1

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Movimento	Roccia dissacrata	Corna massicce
0-3	8"	18"	8
4-6	6"	15"	7
7-9	5"	12"	5
10-12	4"	6"	4
13+	3"	3"	2

DESCRIZIONE

Un Cygor è un singolo modello armato con corna massicce e una roccia dissacrata.

ABILITÀ

Divoratore di Anime: nutrendosi dei turbinanti venti della magia, i Cygors rappresentano una incredibile minaccia per i maghi.

Questo modello può provare a dissipare 2 incantesimi nella fase degli eroi nemica allo stesso modo di un MAGO. Inoltre, ogni volta che esso dissipa un incantesimo,

il lanciatore subisce 1 ferita mortale e puoi sanare 1 ferita assegnata a questo modello.

Vista Spettrale: i Cygors non vedono nulla, soltanto la magia, che appare ai loro occhi come una scintilla di luce splendente nell'oscurità perpetua.

Puoi ripetere i tiri per colpire falliti degli attacchi effettuati da questo modello che hanno come bersaglio un MAGO.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, BRANCO DA GUERRA, MOSTRO, CYGOR



GHORGON

I Ghorgons sono le creature più grandi di un branco da guerra, cresciute fino a dimensioni colossali per la loro rapace sete di sangue. Queste enormi bestie sferzano i nemici con lame taglienti, facendosi strada verso quelli dalla carne più appetitosa.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lame da massacro	2"	☀	3+	3+	-1	3
Fauci sbavanti enormi	1"	1	4+	☀	-1	D6

TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Movimento	Lame da massacro	Fauci sbavanti enormi
0-3	8"	5	2+
4-6	6"	4	3+
7-9	5"	3	3+
10-12	4"	2	4+
13+	3"	1	4+

DESCRIZIONE

Un Ghorgon è un singolo modello armato con lame da massacro e fauci sbavanti enormi.

ABILITÀ

Brama Vorace di Sangue: la sete di sangue dei Ghorgons supera persino quella delle altre creature del branco da guerra e li spinge a commettere terrificanti e violenti atti di ferocia.

Ogni tiro non modificato pari a 6 degli attacchi effettuati da questo modello infligge D3 ferite mortali al bersaglio in aggiunta al normale danno.

Ingoiare per Intero: le immense e cavernose fauci di un Ghorgon possono ingoiare un uomo per intero, un fato terribile per qualsiasi guerriero.

Ogni volta che questo modello attacca puoi scegliere un modello nemico entro 1" da esso dopo che tutti gli attacchi di questo modello sono stati risolti e tirare un dado. Se il risultato è uguale o superiore alla caratteristica Ferite di quel modello nemico, quest'ultimo viene ucciso.

KEYWORDS

CHAOS, BULLGOR, BEASTS OF CHAOS, BRANCO DA GUERRA, MOSTRO, GHORGON



- BASE STEEL LEGION DRAB
- SHADE AGRAX EARTHSHADE
- LAYER TALLARN SAND
- LAYER USHABTI BONE



- BASE LEADBELCHER
- SHADE AGRAX EARTHSHADE
- LAYER IRONBREAKER
- LAYER RUNEFANG STEEL

- BASE KHORNE RED
- SHADE AGRAX EARTHSHADE
- LAYER WAZDAKKA RED
- LAYER WILD RIDER RED



- BASE MOURNFANG BROWN
- SHADE AGRAX EARTHSHADE
- LAYER DEATHCLAW BROWN
- LAYER KARAK STONE

- BASE DRYAD BARK
- SHADE NULN OIL
- LAYER GORTHOR BROWN
- LAYER KARAK STONE



- BASE MECHANICUS STANDARD GREY
- SHADE NULN OIL
- LAYER DAWNSTONE
- LAYER ADMINISTRATUM GREY

- BASE RHINOX HIDE
- SHADE NULN OIL
- LAYER DOOMBULL BROWN
- LAYER TALLARN SAND

- BASE ABADDON BLACK
- LAYER ESHIN GREY
- LAYER USHABTI BONE
- LAYER SCREAMING SKULL

- BASE ZANDRI DUST
- SHADE REIKLAND FLESHSHADE
- LAYER UNGOR FLESH
- LAYER PALLID WYCH FLESH

- BASE WARPLOCK BRONZE
- LAYER BRASS SCORPION
- LAYER HASHUT COPPER
- LAYER RUNEFANG STEEL

- BASE ZANDRI DUST
- SHADE AGRAX EARTHSHADE
- LAYER USHABTI BONE
- LAYER SCREAMING SKULL

- BASE ABADDON BLACK
- LAYER ESHIN GREY
- LAYER DAWNSTONE
- LAYER ADMINISTRATUM GREY