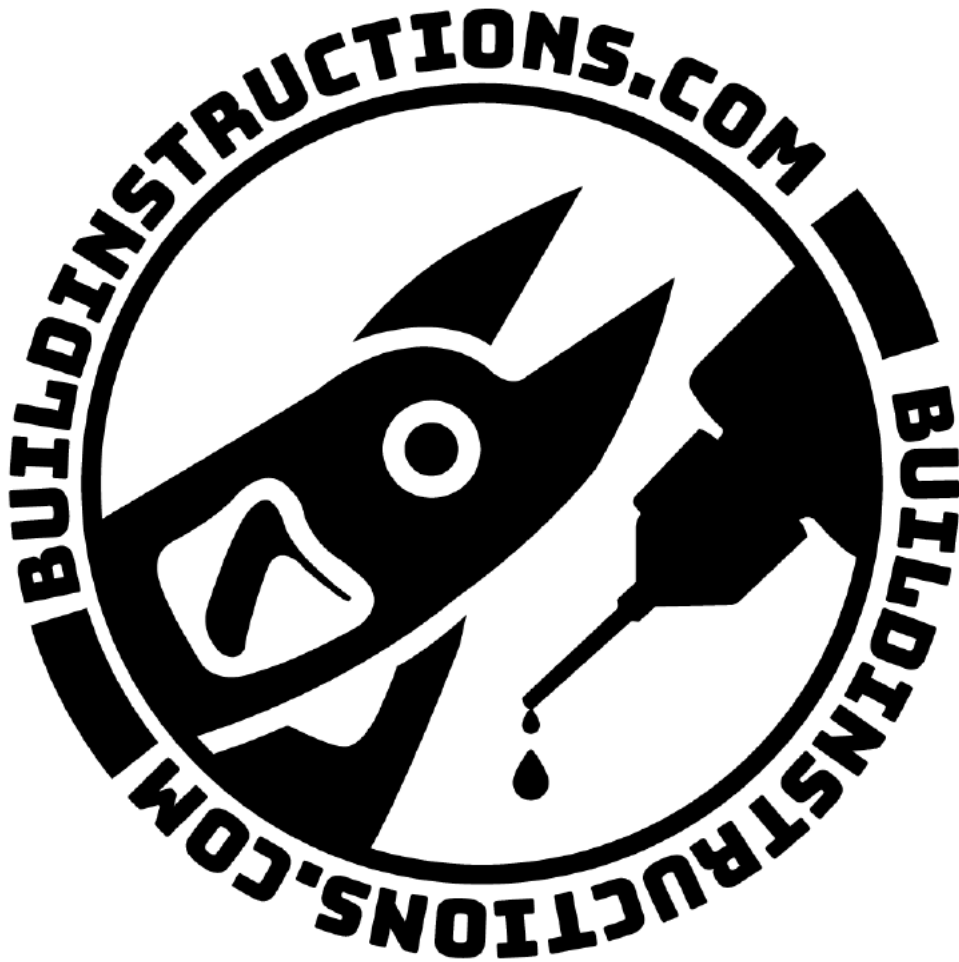




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

ALARITH STONEGUARD



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

ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.

FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.

SPA POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETTO 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



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



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

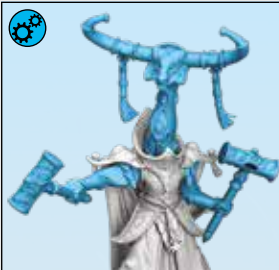


- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

• BUILD VARIANTS • VARIANTES D'ASSEMBLAGE • MONTA TERNATIVOS
• BAUVARIANTEN • VARIANTI D'ASSEMBLAGGIO



- Assemblies for build variants are colour coded.
- Les assemblages de variantes ont un code couleur.
- Las instrucciones para montajes alternativos se indican con un color diferente.
- Optionen für Bauvarianten sind farblich markiert.
- Le diverse varianti d'assemblaggio sono divise per colore.



1 a

24

22

23



31



1 b TRUESTONE SENESCHAL



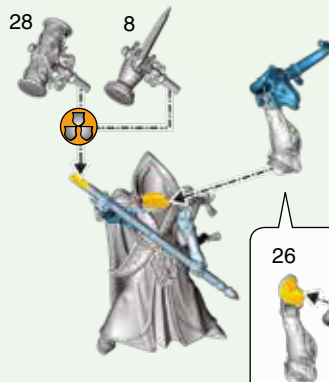
1 c STONEGUARD 1



1 b



1 c



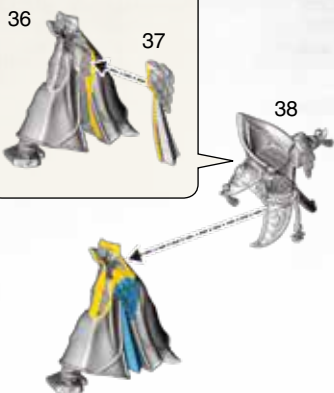
1 d



Ø 32mm



2 a

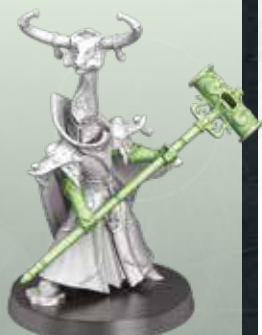


2 b



STANDARD BEARER

2 c



STONEGUARD 2

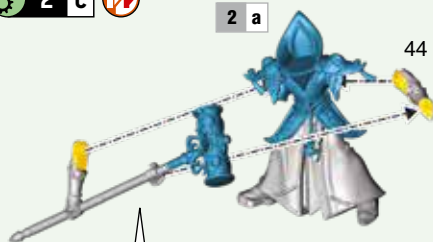
2 b



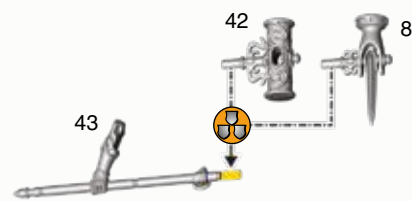
2 a



2 c



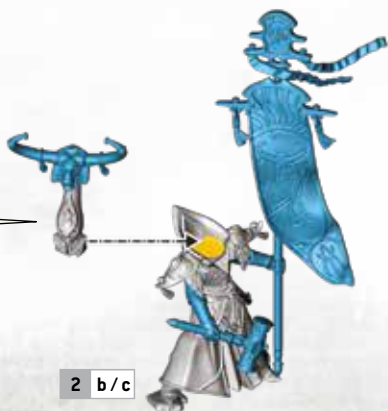
2 a



2 d



2 b/c



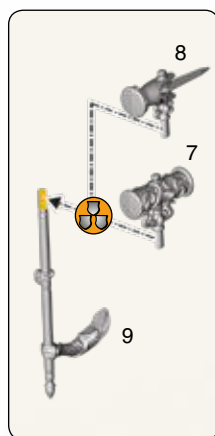
2 e



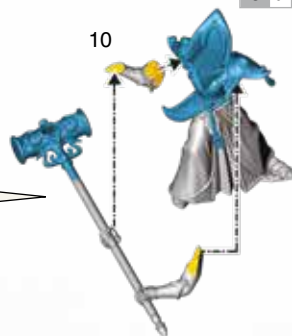
3 a STONEGUARD 3



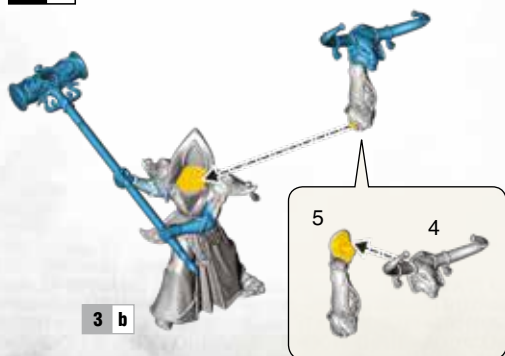
3 b



3 a



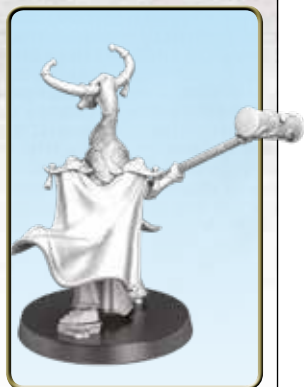
3 c



3 d

3 c

Ø
32mm

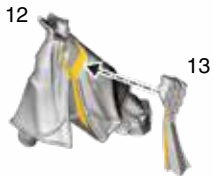


4 a STONEGUARD 4

12

13

14



16

15

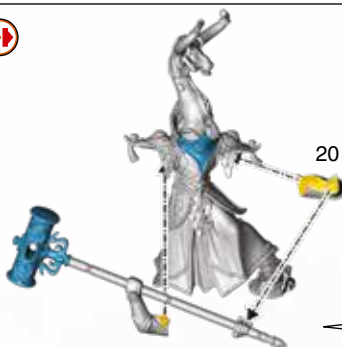


4 b



17

4 a

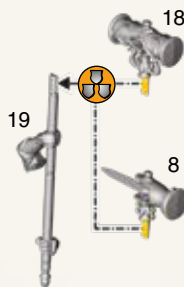


20

19

18

8

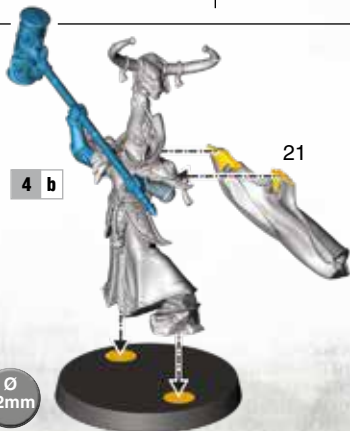


4 c

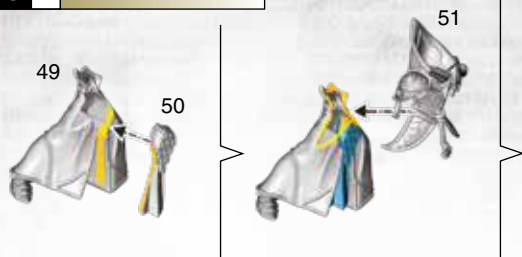
4 b

21

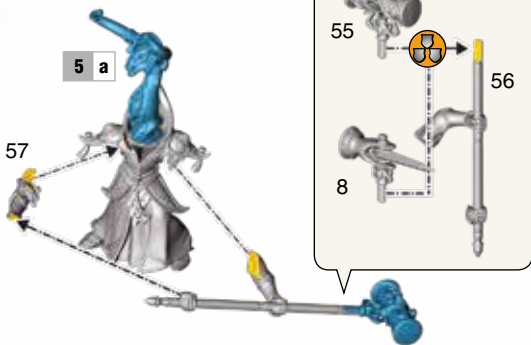
Ø
32mm



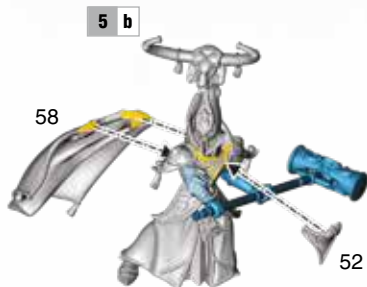
5 a STONEGUARD 5



5 b



5 c



5 d



BASE DRYAD BARK

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL

LAYER HOETH BLUE

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

BASE CELESTRA GREY

LAYER WHITE SCAR

BASE GREY KNIGHTS STEEL

SHADE NULN OIL

LAYER RUNEFANG STEEL

CITADEL
COLOUR



ALARITH STONEGUARD

The Alarith temples accept the mountain as their master and, in doing so, inherit part of its strength and resilience. They fight as immovable objects, wielding magical hammers that can crush enemy skulls in a single, perfectly measured blow.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Mallet or Diamondpick Hammer	1"	2	3+	3+	-1	1
Stratum Hammer(s)	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Alarith Stoneguard has any number of models. The unit is armed with one of the following weapon options: Stone Mallet; or Diamondpick Hammer.

TRUESTONE SENESCHAL:

1 model in this unit can be a Truestone Seneschal. A Truestone Seneschal can be armed with a pair of Stratum Hammers instead of the unit's weapon option.

STANDARD BEARER: 1 in every 5 models in this unit can be a Standard Bearer. A Standard Bearer is armed with a Stratum Hammer instead of the unit's weapon option. You can re-roll battleshock tests for units that include any Standard Bearers.

ABILITIES

Crushing Blow: *The Stoneguard land blows with the power of a mountain avalanche.*

If the unmodified hit roll for an attack made with a Stone Mallet is 6, add 1 to the damage inflicted if that attack is successful.

Diamondpick Hammer:

The diamond spike on this hammer can pierce through any armour.

If the unmodified hit roll for an attack made with a Diamondpick Hammer is 6, that attack inflicts 1 mortal wound on the target and the attack sequence ends (do not make a wound or save roll).

Pair of Stratum Hammers:

A stratum hammer carries the weight of aeons-old rock.

You can re-roll hit rolls for a pair of Stratum Hammers.



ALARITH STONEGUARD

Les temples alariths acceptent la montagne comme leur maître et, ce faisant, héritent d'une partie de sa force et de sa robustesse. Ils combattent tels des objets immuables, maniant des marteaux magiques pouvant fracasser un crâne d'un seul coup mesuré.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessier	Perf.	Dégâts
Maillet de Pierre ou Pic de Diamant	1"	2	3+	3+	-1	1
Marteau(x) à Strates	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIPTION

Une unité d'Alarith Stoneguard se compose de n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options d'armes suivantes : Maillet de Pierre ; ou Pic de Diamant.

TRUESTONE SENESCHAL :

1 figurine de cette unité peut être un Truestone Seneschal. Il peut être armé d'une paire de Marteaux à Strates à la place de l'option d'arme de l'unité.

PORTE-ÉTENDARDS : 1 figurine de cette unité sur 5 peut être un Porte-étendard. Un Porte-étendard est armé d'un Marteau à Strates à la place de l'option d'arme de l'unité. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités qui incluent un ou plusieurs Porte-étendards.

APTITUDES

Coup Écrasant : *Les Stoneguards frappent avec la puissance d'une avalanche.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Maillet de Pierre est 6, ajoutez 1 aux dégâts infligés si l'attaque est réussie.

Pic de Diamant : *La pointe de diamant de ce marteau peut percer n'importe quelle armure.*

Si le jet de touche non modifié pour une attaque de Pic de Diamant est 6, l'attaque inflige 1 blessure mortelle à la cible et la séquence d'attaque se termine (ne faites pas de jet de blessure ni de sauvegarde).

Paire de Marteaux à Strates :

Un marteau à strates possède la densité des pierres d'antan.

Vous pouvez relancer les jets de touche pour une paire de Marteaux à Strates.



ALARITH STONEGUARD

Los templos de Alarith aceptan la montaña como su maestra y, al hacerlo, heredan parte de su fuerza y resistencia. Luchan como objetos inmóviles, empuñando martillos Magiaal que pueden aplastar cráneos enemigos en un solo golpe perfectamente medido.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Mazo de piedra o martillo picadiamante	1"	2	3+	3+	-1	1
Martillo(s) de estrato	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Alarith Stoneguard tiene cualquier número de miniaturas. La unidad está armada con una de las siguientes opciones de armas: mazo de piedra, o martillo picadiamante.

TRUESTONE SENESCHAL:

1 miniatura de esta unidad puede ser un Truestone Seneschal. Un Seneschal Truestone puede armarse con un par de martillos de estrato en lugar de la opción de arma de la unidad.

PORTAESTANDARTE: 1 de cada 5 miniaturas de esta unidad puede ser un portaestandarte. Un portaestandarte está armado con un martillo de estrato en lugar de la opción de arma de la unidad. Puedes repetir las tiradas de acobardamiento para las unidades que incluyan portaestandarte.

HABILIDADES

Golpe demoledor. *El Stoneguard asesta un golpe con toda la potencia de la avalancha de una montaña.*

Si la tirada para impactar sin modificar de un ataque efectuado con un mazo de piedra es 6, suma 1 al Daño infligido si ese ataque tiene éxito.

Martillo picadiamante.

El picadiamante de este martillo puede atravesar cualquier armadura.

Si el resultado para impactar sin modificar de una tirada de ataque realizada con un pico picadiamante es 6, ese ataque inflige 1 herida mortal en el blanco y la secuencia de ataque acaba (no realices tirada para herir o salvar).

Pareja de martillos de estrato.

Un martillo de estrato tiene el peso de rocas con una antigüedad de eones.

Puedes repetir tiradas para impactar de una pareja de martillos de estrato.



ALARITH STONEGUARD

Die Alarith-Tempel nehmen den Berg als ihren Herrn an und erhalten einen Teil seiner Stärke und Widerstandskraft. Sie kämpfen unerschütterlich und führen magische Hämmer, die mit einem einzigen perfekt gezielten Schlag den Schädel eines Feindes zerschmettern.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Steinhammer oder Diamantspitzhammer	1"	2	3+	3+	-1	1
Stratumhammer/Stratumhämmer	1"	3	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Alarith Stoneguard besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Steinhammer; oder Diamantspitzhammer.

TRUESTONE SENESCHAL: 1 Modell in dieser Einheit kann ein Truestone Seneschal sein. Ein Truestone Seneschal kann mit einem Paar Stratumhämmer bewaffnet sein anstatt mit der Waffenoption der Einheit.

STANDARTRENTRÄGER:

1 von je 5 Modellen in dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Ein Standartenträger ist mit einem Stratumhammer anstatt mit der Waffenoption der Einheit bewaffnet. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten wiederholen, die mindestens einen Standartenträger enthalten.

FÄHIGKEITEN

Schmetterschlag: Die Hiebe der Stoneguard haben die Kraft einer Gebirgslawine.

Addiere bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einem Steinhammer 1 zum verursachen Schaden, wenn die Attacke erfolgreich ist.

Diamantspitzhammer:

Die Diamantspitze dieses Hammers kann jede Rüstung durchdringen.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einem Diamantspitzhammer verursacht diese Attacke beim Ziel 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungs- oder Schutzwurf ab).

Paar Stratumhämmer:

Ein Stratumhammer hat das Gewicht äonenalten Gesteins.

Du kannst Trefferwürfe für ein Paar Stratumhämmer wiederholen.



ALARITH STONEGUARD

I templi Alarith accettano la montagna come loro signora, ereditando così parte della sua forza e resistenza. Combattono come oggetti inamovibili, e brandiscono martelli magici in grado di sfondare i teschi con un unico colpo perfettamente eseguito.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Maglio di pietra o martello punta di diamante	1"	2	3+	3+	-1	1
Martello(i) dei sedimenti	1"	3	3+	4+	-	1

DESCRIZIONE

Un'unità di Alarith Stoneguard include un numero qualsiasi di modelli. L'unità è armata con una delle seguenti opzioni d'arma: maglio di pietra oppure martello punta di diamante.

TRUESTONE SENESCHAL:

1 modello di questa unità può essere un Truestone Seneschal. Un Truestone Seneschal può essere armato con una coppia di martelli dei sedimenti invece che con l'opzione d'arma dell'unità.

ALFIERE: 1 modello ogni 5 di questa unità può essere un Alfieri. L'Alfieri è armato con un martello dei sedimenti invece che con l'opzione d'arma dell'unità. Puoi ripetere i test di shock delle unità che includono uno o più Alfieri.

ABILITÀ

Colpi Schiaccianti: i colpi della Stoneguard hanno la forza di una valanga alpina.

Se il tiro per colpire non modificato di un attacco sferrato con un maglio di pietra è 6, aggiungi 1 ai danni inflitti se quell'attacco ha successo.

Martello Punta di Diamante: lo spuntone di diamante di questo martello può trapassare qualsiasi armatura.

Se il tiro per colpire non modificato di un attacco sferrato con un martello punta di diamante è 6, quell'attacco infligge al bersaglio 1 ferita mortale e la sequenza d'attacco termina (non effettuare un tiro per ferire o un tiro salvezza).

Coppia di Martelli dei Sedimenti: il martello dei sedimenti ha il peso di una roccia antica eoni.

Puoi ripetere i tiri per colpire della coppia di martelli dei sedimenti.

KEYWORDS

ORDINE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, STONEGUARD



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

