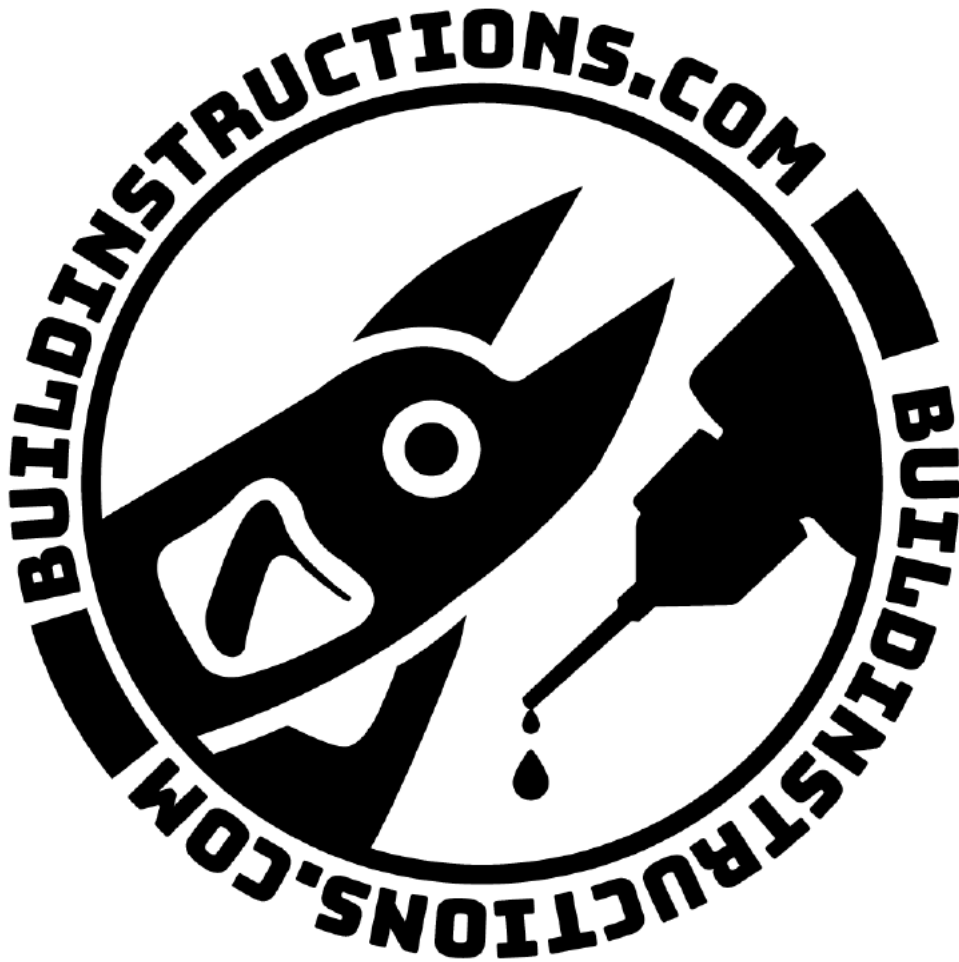




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

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

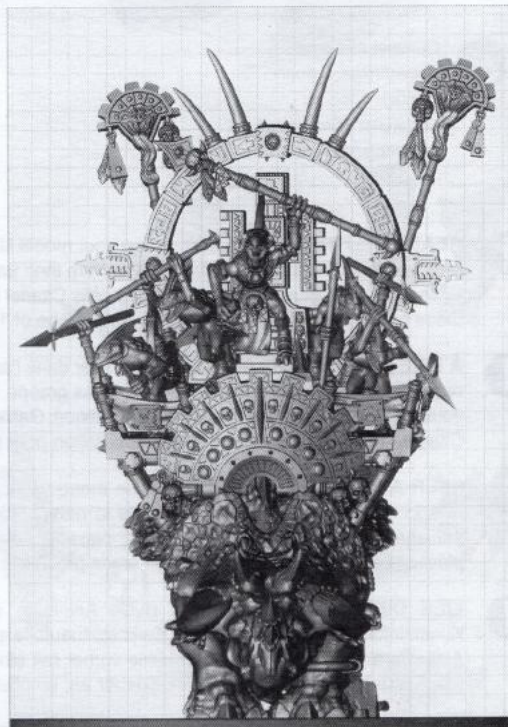
SERAPHON

ENGINE OF THE GODS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 6



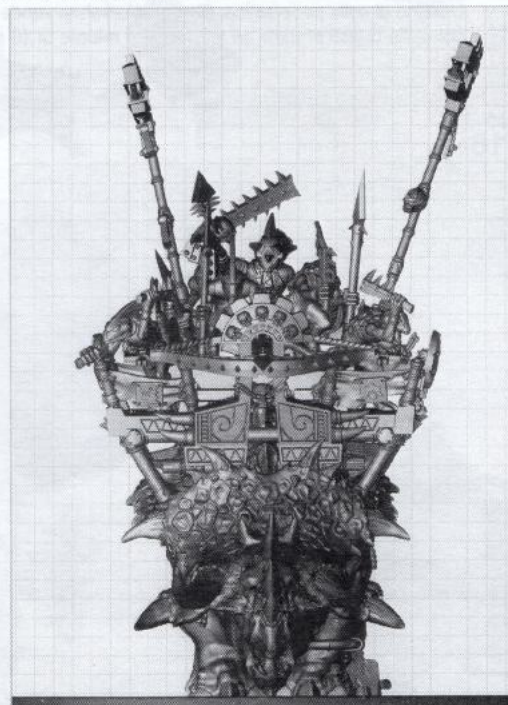
STEGADON



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 4

7 - 8



 Special instruction - Please read Instructions spéciales - Lire attentivement Instrucción especial: Por favor, léela Besondere Anweisung - Bitte lesen Istruzioni speciali - Leggi attentamente	 Stage complete Étape terminée Paso completado Schritt abgeschlossen Fase completa	 Detail view Vue détaillée Vista detallada Alternative Ansicht Visuale del dettaglio
 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	 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
 Optional assembly Assemblage optionnel Montaje opcional Optionaler Zusammenbau Assemblaggio opzionale	 Do not glue the components Ne pas coller les éléments No pegar los componentes Bitte die Teile nicht kleben Non incollare i componenti	 Rotate part Faire pivoter Girar la pieza Teil drehen Ruota il componente

! READ THIS FIRST: 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.

! À LIRE EN PREMIER : 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.

! LEER ANTES DE MONTAR: 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.

! LIES DIES ZUERST: 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.

! LEGGI PRIMA QUESTO: 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.

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

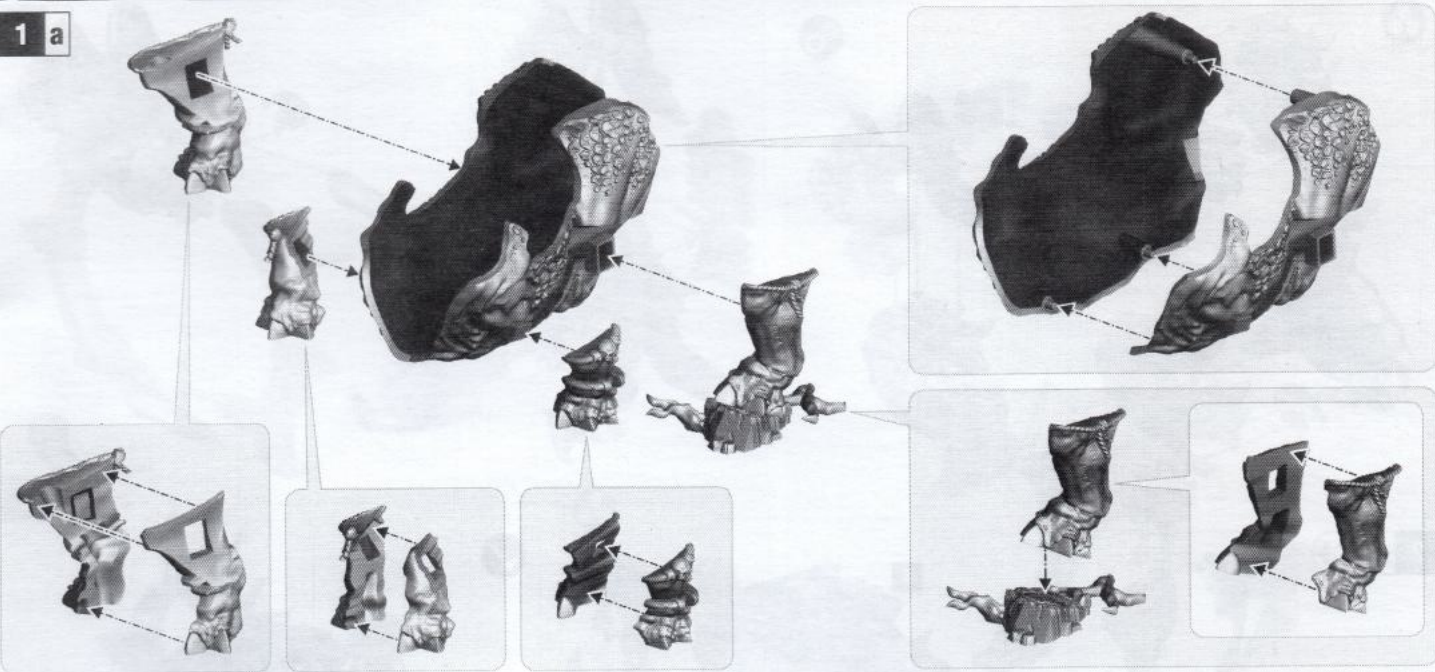


Citadel mouldline remover
Ébarboir Citadel
Herramienta para rebabas Citadel
Gussgratentferner
Attrezzo per ripulire Citadel

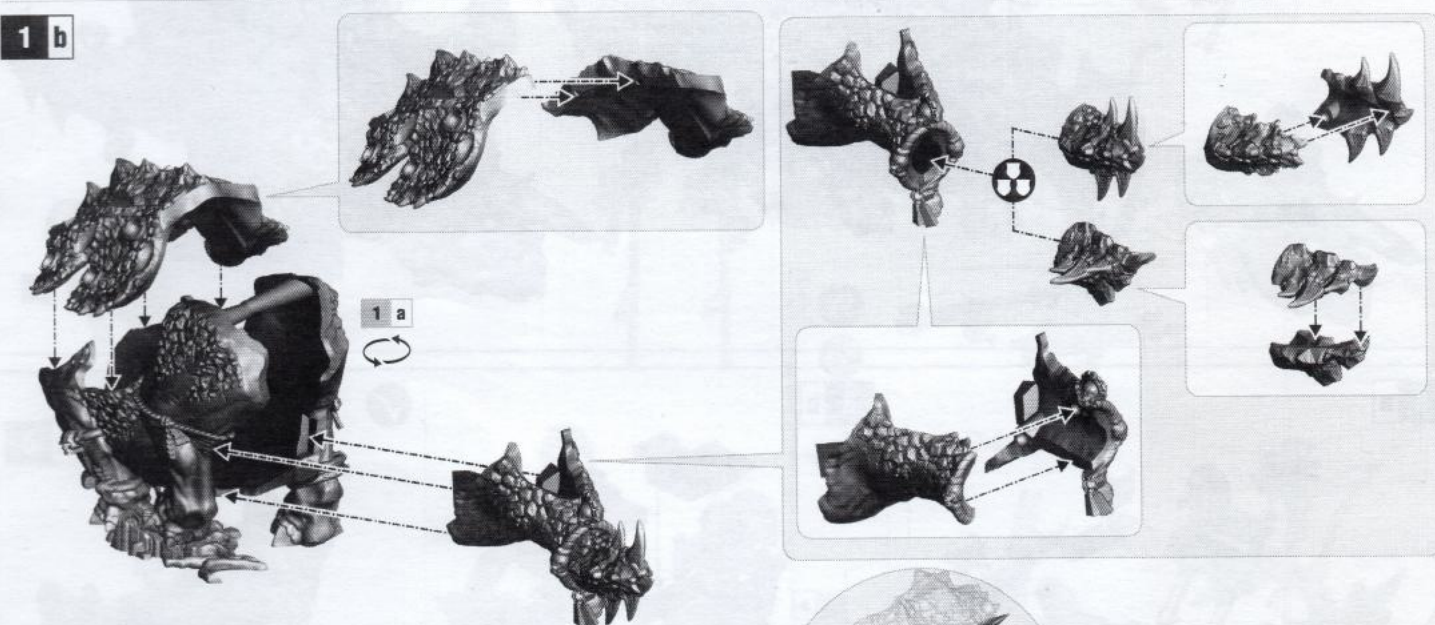


Follow steps 1-4 for all variants • Suivre les étapes 1-4 pour toutes les variantes • Sigue los pasos 1-4 para todas las variantes
Folge den Schritten 1-4 für alle Varianten • Segui le fasi da 1-4 per tutte le varianti

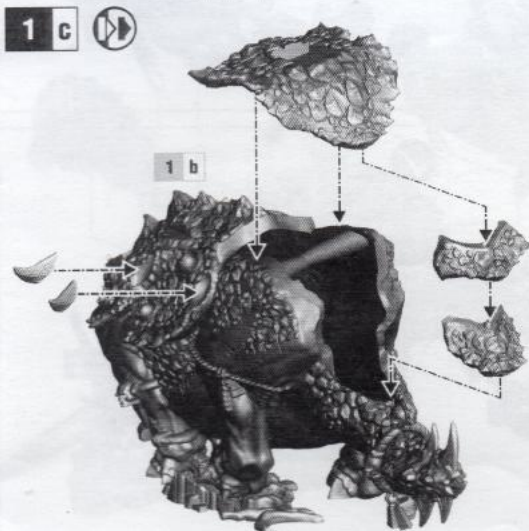
1 a



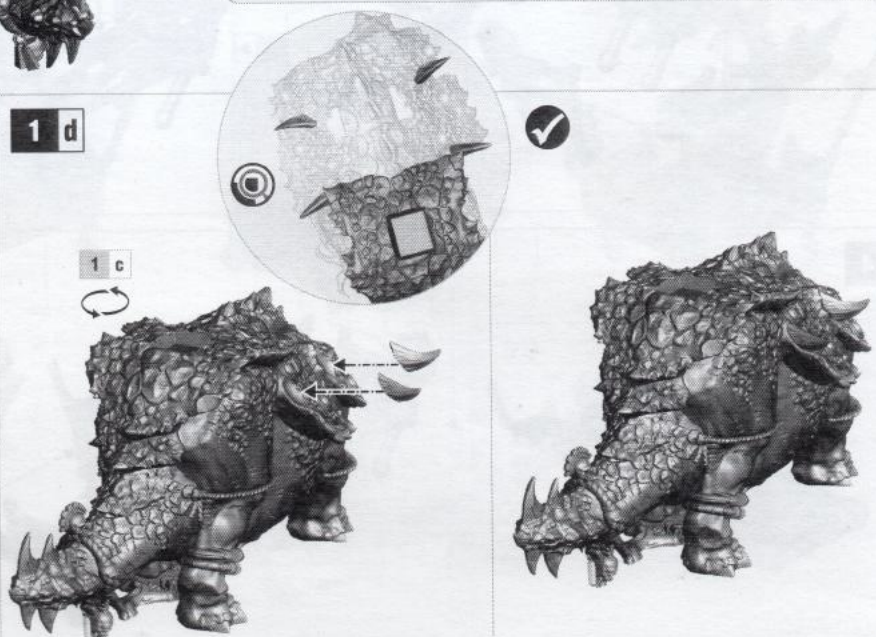
1 b



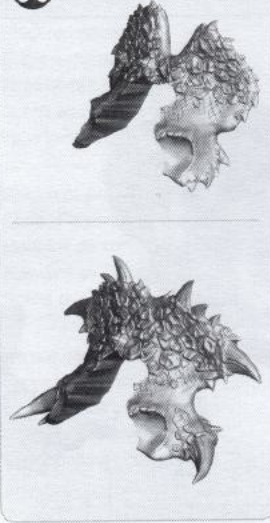
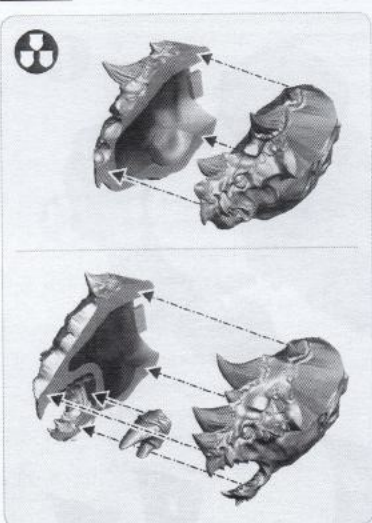
1 c



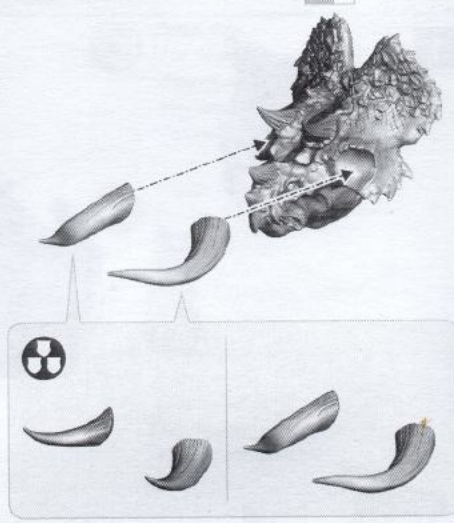
1 d



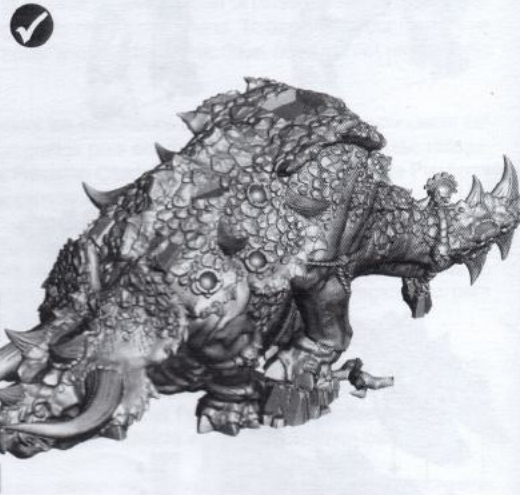
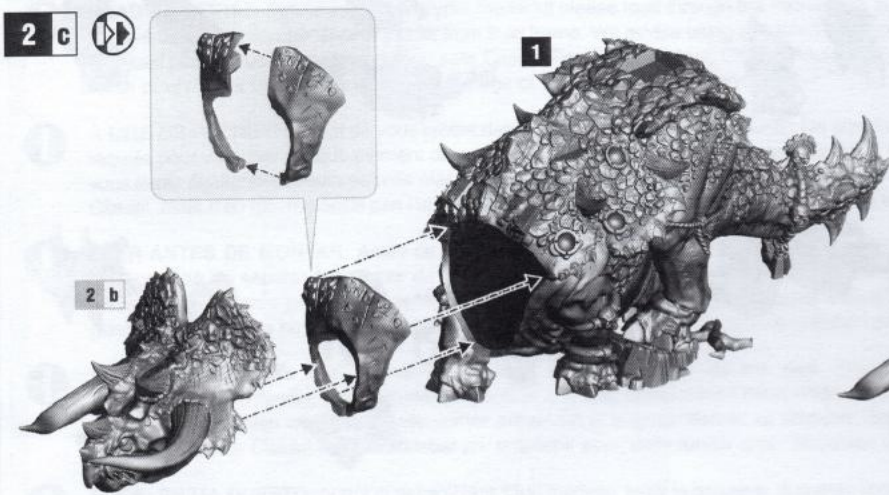
2 a



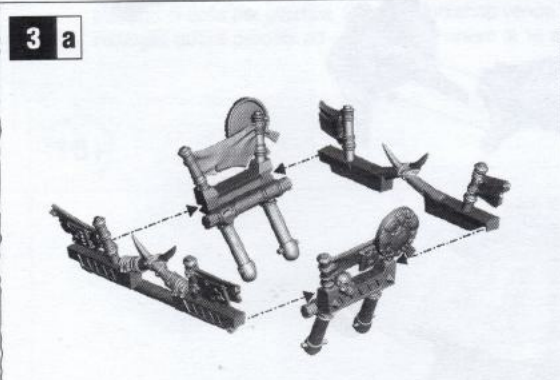
2 b



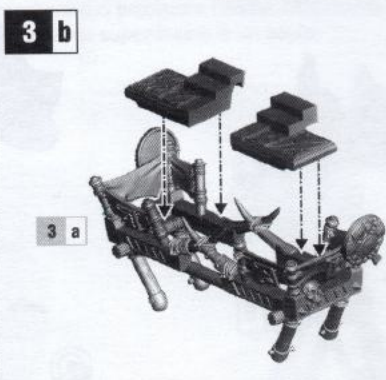
2 c



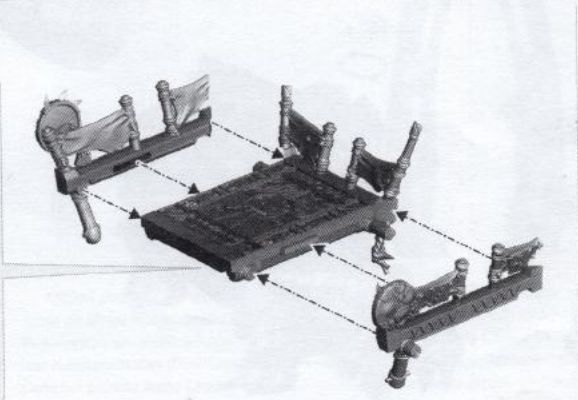
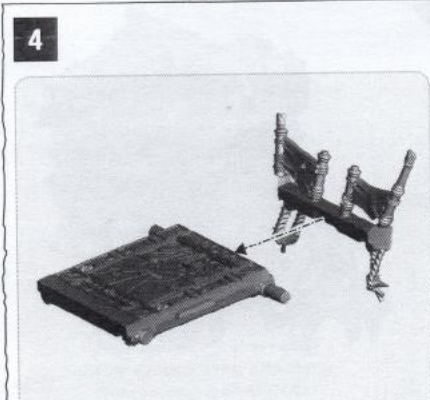
3 a



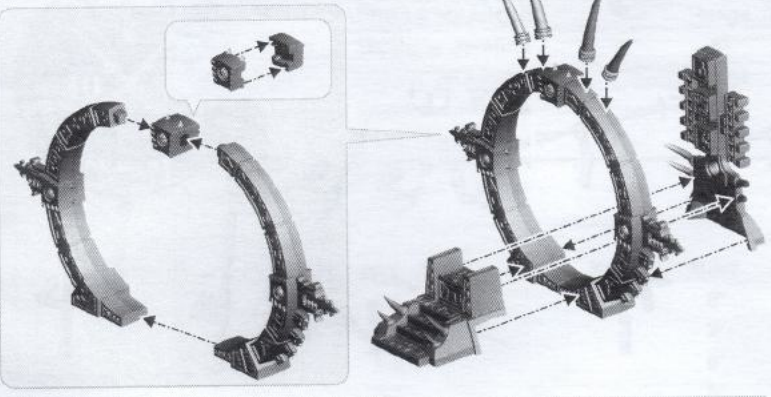
3 b



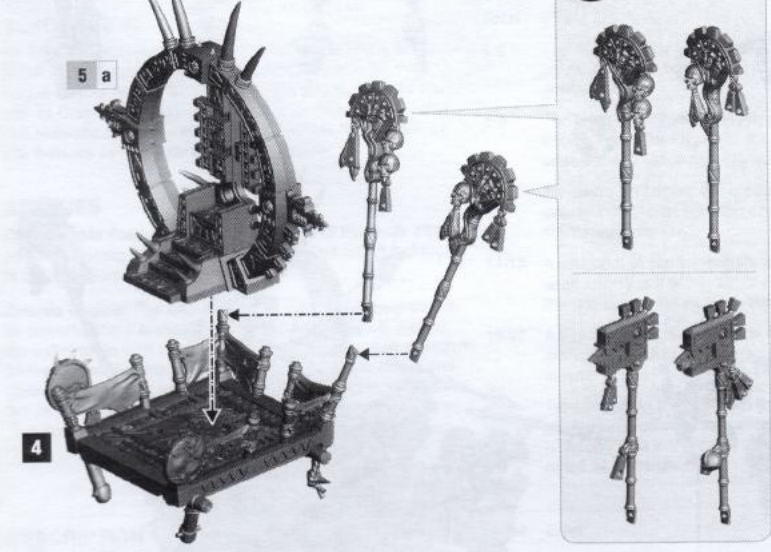
4



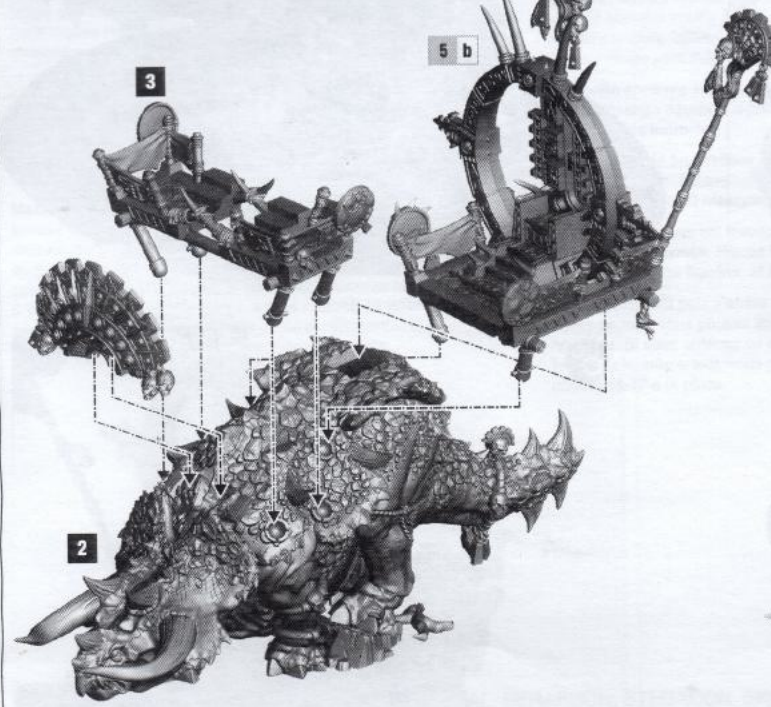
5 a



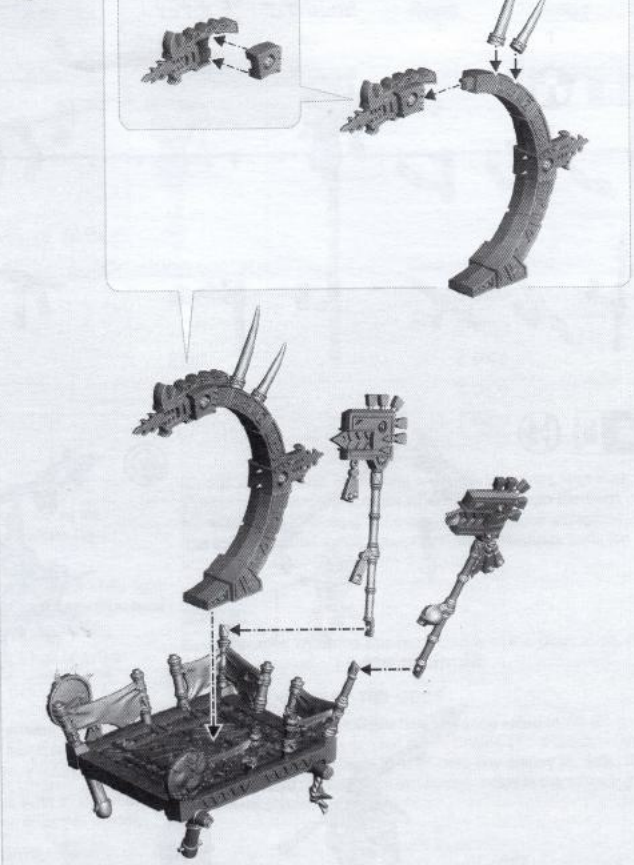
5 b



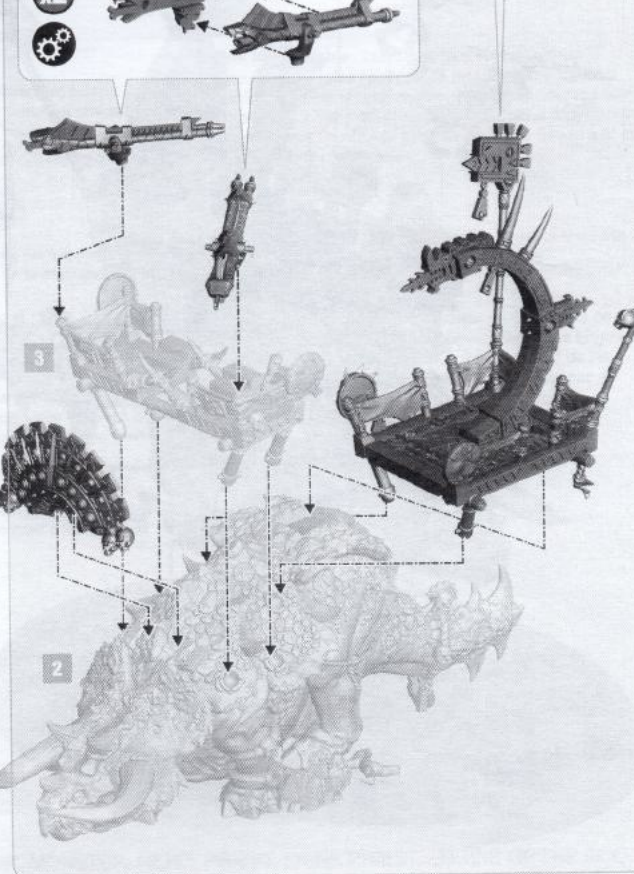
5 c



5 d



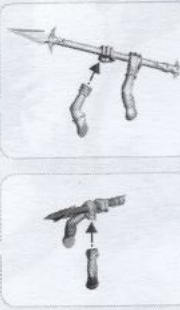
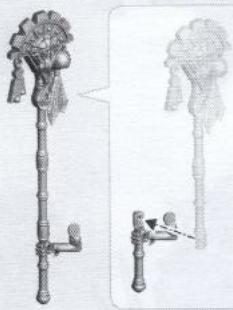
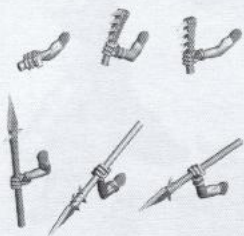
5 e



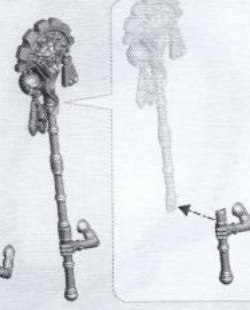
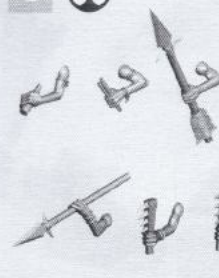
6 a x5



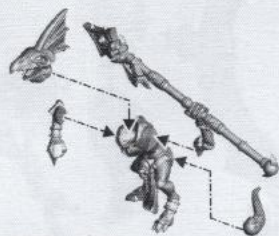
R



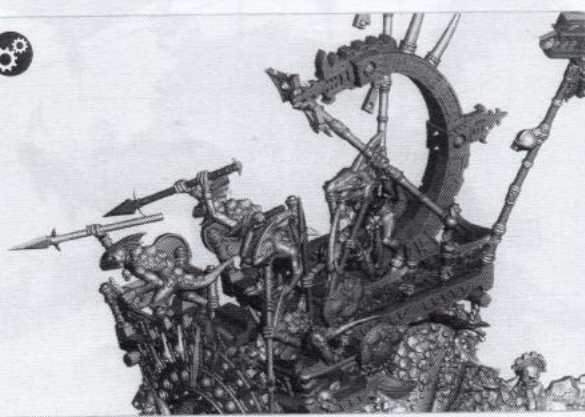
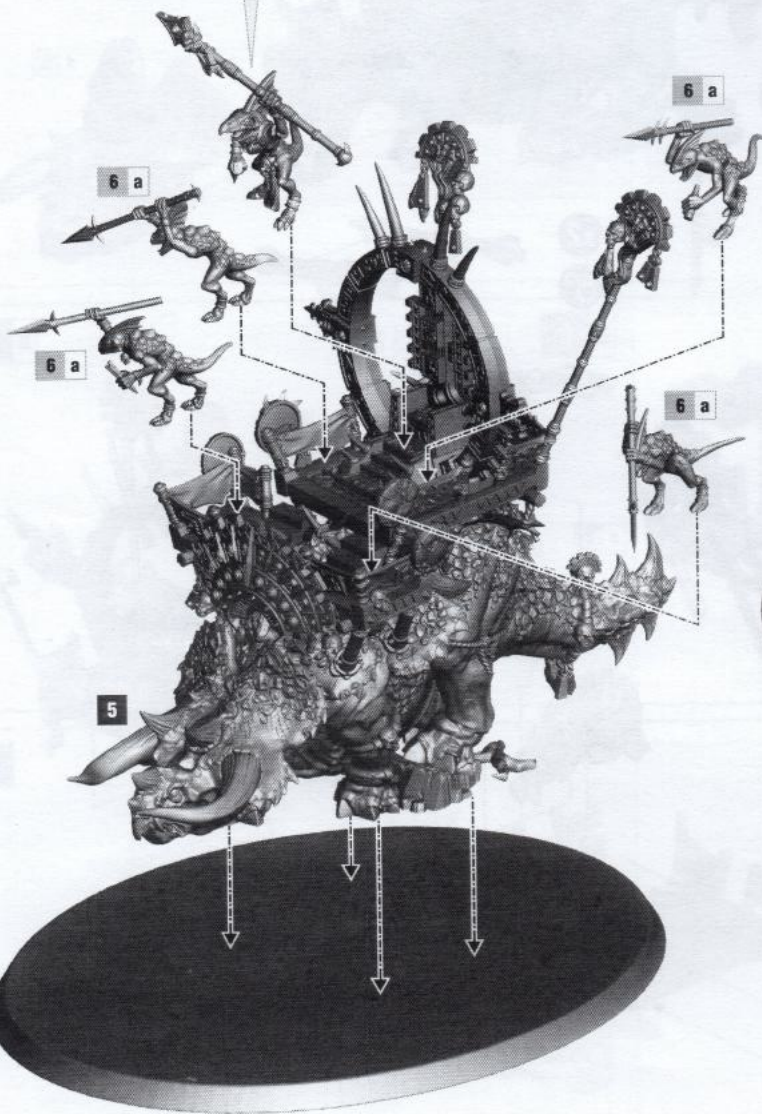
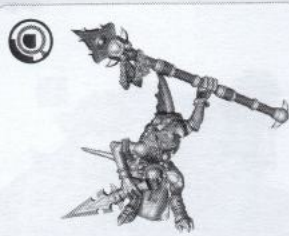
L



6 b



Skink Priest



ENGINE OF THE GODS



MISSILE WEAPONS

Meteoric Javelins

Range

8"

Attacks

4

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Sharpened Horns

Range

2"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

Crushing Stomps

1"

✱

4+

4+

-

1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Crushing Stomps	Cosmic Engine
0-2	8"	3D6	3 dice
3-4	7"	2D6	3 dice
5-6	6"	2D6	2 dice
7-8	5"	D6	2 dice
9+	4"	D6	1 dice

DESCRIPTION

An Engine of the Gods is a single model crewed by a Skink Priest and a number of skinks. The Stegadon bearing the engine attacks with its Sharpened Horns and flattens the foe with its Crushing Stomps, while the skinks riding in its howdah hurl Meteoric Javelins – enchanted projectiles that transmute into meteors as they soar towards the enemy.

ABILITIES

Unstoppable Stampede: When an Engine of the Gods attacks with its Crushing Stomps, add 1 to any wound rolls if it charged in the same turn.

Cosmic Engine: The Engine of the Gods is an ancient device, so powerful that it is capable of disrupting the natural laws of the universe. In your hero phase, roll a number of dice as shown on the Cosmic Engine column of the damage table above and consult the following table. If there is a **SLANN** within 10", it can flex its will to better control the engine; roll one additional dice, then discard one of your choice before adding them together.

Total Effect

- 1-2** The Engine of the Gods shakes violently as the universe resists its pull. This model suffers D3 mortal wounds.
- 3-5** The great dial thrums furiously and a brilliant white light shines forth. The Engine of the Gods and any **SERAPHON** units within 3" each heal D3 wounds.
- 6-9** An enemy unit within 25" is hit with a bolt of azure energy that shoots from the engine, suffering D6 mortal wounds.
- 10-13** A whirlpool of starfire engulfs the enemy. Roll a dice for each enemy unit within 10". If the result is 4 or higher, the unit suffers D3 mortal wounds.
- 14-17** A **SERAPHON** unit is called forth from Azyr to join your army. Set up all of its models within 8" of this model, at least 9" away from the enemy.
- 18+** Time crawls to a halt around your army. After this turn, you can immediately take another. If you roll this result a second time in the same turn, you count as having rolled 14-17 instead.

Steadfast Majesty: Stegadons are fearless beasts, and their stubborn refusal to back down when faced by even the most fearsome foes inspires great courage in the lesser seraphon that swarm around them. You can re-roll battleshock tests for units of **SKINKS** within 5" of any **STEGADONS**.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Engine of the Gods spell, in addition to any others they know.

SUMMON ENGINE OF THE GODS

Summon Engine of the Gods has a casting value of 10. If successfully cast, you can set up an Engine of the Gods within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

DESCRIPTION

Une Engine of the Gods est une figurine individuelle conduite par un Skink Priest et quelques skinks. Le Stegadon qui porte la machine attaque avec ses Cornes Affûtées (Sharpened Horns) et lamine l'ennemi avec ses Pas Écrasants (Crushing Stomps), tandis que les skinks à bord du howdah jettent des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) – des projectiles enchantés qui se transmutent en météores en filant sur leurs cibles.

APTITUDES

Ruée Implacable: Quand cette figurine attaque avec ses Pas Écrasants, ajoutez 1 aux jets de blessure si elle a chargé dans le même tour.

Machine Cosmique: L'Engine of the Gods est une machine antique, si puissante qu'elle est capable de perturber les lois naturelles de l'univers. À votre phase des héros, jetez autant de dés qu'indiqué dans le tableau de dégâts ci-dessus (à la colonne Machine Cosmique) et consultez le tableau suivant. S'il y a un **SLANN** à 10" ou moins, il peut infléchir sa volonté pour mieux contrôler la machine: jetez un dé supplémentaire, puis défaussez celui de votre choix avant de faire le total.

Total Effet

- 1-2** L'Engine of the Gods tremble violemment comme l'univers résiste à son attraction. Cette figurine subit D3 blessure mortelles.
- 3-5** Le grand cadran vrombit furieusement et une brillante lumière blanche irradie de son centre. D3 blessures subies par cette figurine et par chaque unité **SERAPHON** à 3" ou moins sont soignées.
- 6-9** Une unité ennemie à 25" ou moins est frappée par un éclair d'énergie azurée qui jaillit de la machine, et subit D6 blessures mortelles.
- 10-13** Un tourbillon de feu stellaire avale l'ennemi. Jetez un dé pour chaque unité ennemie à 10" ou moins. Sur 4 ou plus, l'unité subit D3 blessures mortelles.
- 14-17** Une unité **SERAPHON** est invoquée depuis Azyr pour se joindre à votre armée. Placez toutes ses figurines à 8" ou moins de cette figurine, et à au moins 9" de l'ennemi.
- 18+** Le temps ralentit puis s'arrête autour de votre armée. Après ce tour, vous pouvez immédiatement en faire un nouveau. Si vous obtenez ce résultat une deuxième fois dans le même tour, vous comptez comme ayant obtenu 14-17 à la place.

Majesté Inébranlable: Les Stegadons sont des bêtes sans peur, et leur refus opiniâtre de reculer même face aux adversaires les plus effrayants inspire un grand courage aux seraphons plus chétifs qui grouillent autour d'eux. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités de **SKINKS** à 5" ou moins d'au moins un **STEGADON**.

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer la Machine Divine, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LA MACHINE DIVINE

Invoquer la Machine Divine a une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une Engine of the Gods à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

DESCRIPCIÓN

Un Engine of the Gods es una sola miniatura. El Stegadon que lo transporta ataca con sus cuernos afilados (Sharpened Horns) y pisotones, mientras que los skinks que escoltan al Skink Priest lanzan jabalinas meteoricas (Meteoric Javelins), proyectiles mágicos que caen sobre el enemigo convertidos en meteoritos.

HABILIDADES

Estampida imparable. Suma 1 a las tiradas para herir de los pisotones del Engine of the Gods si ha cargado este mismo turno.

Artillugio cósmico. El Engine of the Gods es un dispositivo arcano tan poderoso que puede subvertir las leyes del universo. En tu fase de héroe, tira el número de dados que indique la columna Cosmic Engine de la Damage Table y consulta la siguiente tabla de resultados. Además, si hay un SLANN a 10" o menos, puede domeñar la máquina con su poder mental; tira un dado adicional y descarta el dado que quieras antes de sumar el resultado.

Total	Efecto
1-2	El Engine of the Gods tiembla violentamente bajo la resistencia del universo. La miniatura sufre 1D3 heridas mortales.
3-5	El artefacto emite una luz blanca. El Engine of the Gods y todas las unidades SERAPHON a 3" o menos se curan cada uno 1D3 heridas.
6-9	Una unidad enemiga a 25" o menos es alcanzada por un rayo de energía procedente del artefacto y sufre 1D6 heridas mortales.
10-13	Un torbellino de fuego estelar engulle al enemigo. Tira un dado por cada unidad enemiga a 10" o menos. Con un 4 o más, la unidad sufre 1D3 heridas mortales.
14-17	Una unidad SERAPHON llega desde Azyr para unirse a tu ejército. Despliega todas sus miniaturas a 8" o menos de esta miniatura, como mínimo a 9" del enemigo.
18+	El tiempo se detiene alrededor de tu ejército. Después de tu turno, puedes jugar otro turno. Si vuelves a obtener este resultado, considéralo como uno de 14-17.

Majestuoso y firme. Los Stegadons son bestias temerarias cuya resolución ante los enemigos más terribles inspira coraje en los seraphon de menor tamaño. Puedes repetir los chequeos de acobardamiento de las unidades de SKINKS a 5" o menos de un STEGADON.

MAGIA

Los SLANN WIZARDS conocen el hechizo Invocar Engine of the Gods además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR ENGINE OF THE GODS

Invocar Engine of the Gods tiene dificultad de lanzamiento 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Engine of the Gods a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

BESCHREIBUNG

Eine Engine of the Gods ist ein einzelnes Modell. Sie wird von einem Skink Priest und einer Reihe von Skinks bemannt. Das Stegadon, das die Engine trägt, attackiert mit seinen Sharpened Horns und ebnet den Feind mit seinen Crushing Stomps ein, während die Skinks auf seiner Plattform Meteoric Javelins schleudern – verzauberte Geschosse, die sich in Meteore verwandeln, während sie auf den Feind zuschießen.

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn eine Engine of the Gods mit ihren Crushing Stomps attackiert, addierst du 1 zu allen Verwundungswürfen, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

Kosmische Maschine: Die Engine of the Gods ist eine uralte Maschine, die so mächtig ist, dass sie die Naturgesetze des Universums zu stören vermag. In deiner Heldenphase wirfst du eine Anzahl Würfel, die du der „Cosmic Engine“-Spalte der Schadenstabelle (Damage Table) oben entnimmst. Dann schaust du in der Tabelle rechts die Wirkung nach. Wenn sich ein SLANN innerhalb von 10" befindet, kann er seinen Willen spielen lassen, um die Engine besser zu kontrollieren; wirf einen zusätzlichen Würfel und lege dann einen deiner Wahl ab, bevor du die Wurfresultate addierst.

Summe	Wirkung
1-2	Die Engine of the Gods erbebt heftig, als das Universum ihren Anstrengungen widersteht. Dieses Modell erleidet D3 tödliche Verwundungen.
3-5	Das große Rad surrt heftig, und ein strahlend weißes Licht leuchtet auf. Die Engine of the Gods und alle SERAPHON-Einheiten innerhalb von 3" heilen jeweils D3 Verwundungen.
6-9	Eine feindliche Einheit innerhalb von 25" wird von einem azurblauen Energieblitz getroffen, der aus der Engine hervorschießt, und erleidet D6 tödliche Verwundungen.
10-13	Ein Strudel aus Sternenfeuer hüllt den Feind ein. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 10". Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.
14-17	Eine SERAPHON-Einheit wird aus Azyr herbeigerufen, um sich deiner Armee anzuschließen. Stelle alle ihre Modelle innerhalb von 8" von diesem Modell und mindestens 9" vom Feind entfernt auf.
18+	Die Zeit kommt um deine Armee herum zum Stillstand. Nach diesem Zug kannst du sofort einen weiteren durchführen. Wenn du dieses Ergebnis ein zweites Mal im selben Zug erwürfelst, gilt es stattdessen als 14-17.

Standhafte Erhabenheit: Stegadons sind furchtlose Bestien, und ihre sture Weigerung, selbst angesichts der furchterregendsten Feinde zurückzuweichen, ruft in den niederen Seraphon, die um sie umschwärmen, großen Mut hervor. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten aus SKINKS innerhalb von 5" von STEGADONS wiederholen.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den Zauber Engine of the Gods herbeirufen.

ENGINE OF THE GODS HERBEIRUFEN

Engine of the Gods herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Engine of the Gods innerhalb von 15" vom Zauberwirker und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

DESCRIZIONE

Una Engine of the Gods è un singolo modello manovrato da uno Skink Priest e da alcuni skinks. Lo Stegadon che porta la macchina attacca con Sharpened Horns e schiaccia i nemici con Crushing Stomps, mentre gli skinks sul palanchino lanciano Meteoric Javelins, proiettili incantati che si trasformano in meteore mentre volano verso il nemico.

ABILITÀ

Corsa inarrestabile: quando una Engine of the Gods attacca con i Crushing Stomps, aggiungi 1 a qualsiasi tiro per ferire se ha caricato nello stesso turno.

Macchina Cosmica: la Engine of the Gods è un marchinegno antico così potente che è in grado di interferire con le leggi naturali dell'universo. Nella tua fase degli eroi tira il numero di dadi indicato nella colonna della Macchina Cosmica della tabella dei danni in alto e consulta la tabella seguente. Se c'è uno SLANN entro 10" esso può dedicare la sua volontà al controllo della macchina: tira un dado addizionale, poi scartano uno a tua scelta prima di sommarli.

Totale	Effetto
1-2	La Engine of the Gods trema con violenza mentre l'universo resiste alla sua attrazione. Questo modello subisce D3 ferite mortali.
3-5	L'intero quadrante risuona furiosamente e ne emerge una brillante luce bianca. La Engine of the Gods e qualsiasi unità di SERAPHON entro 3" sanano D3 ferite ciascuna.
6-9	Un'unità nemica entro 25" è colpita da un lampo di energia azzurra che parte dalla macchina, subendo D6 ferite mortali.
10-13	Un fuoco stellare inghiotte il nemico. Tira un dado per ciascuna unità nemica entro 10". Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali.
14-17	Un'unità di SERAPHON viene richiamata da Azyr per unirsi alla tua armata. Schiera tutti i suoi modelli entro 8" da questo modello, ad almeno 9" dal nemico.
18+	Il tempo rallenta e si ferma attorno alla tua armata. Dopo questo turno puoi effettuare immediatamente un altro. Se ottieni questo risultato una seconda volta nello stesso turno, considéralo invece come 14-17.

Valorosa Maestà: gli Stegadons sono bestie impavide, e il loro ostinato rifiuto di arrendersi anche di fronte ai nemici più temibili ispira grande coraggio nei seraphon inferiori che sciamano attorno ad essi. Puoi ripetere i test di shock delle unità di SKINKS entro 5" da qualsiasi STEGADON.

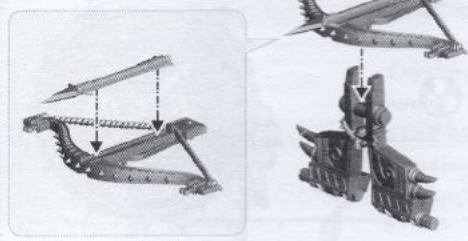
MAGIA

Gli SLANN WIZARDS conoscono l'incantesimo Evocare Engine of the Gods, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE ENGINE OF THE GODS

Evocare Engine of the Gods ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare una Engine of the Gods entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.

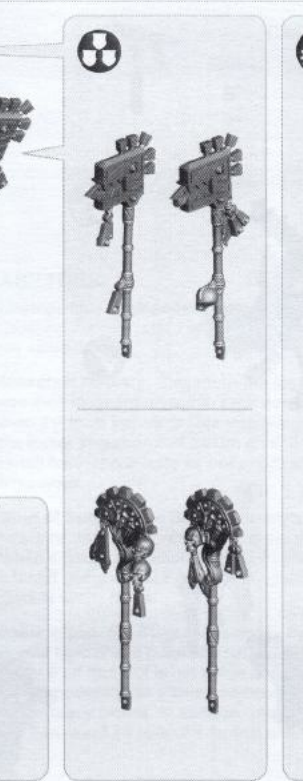
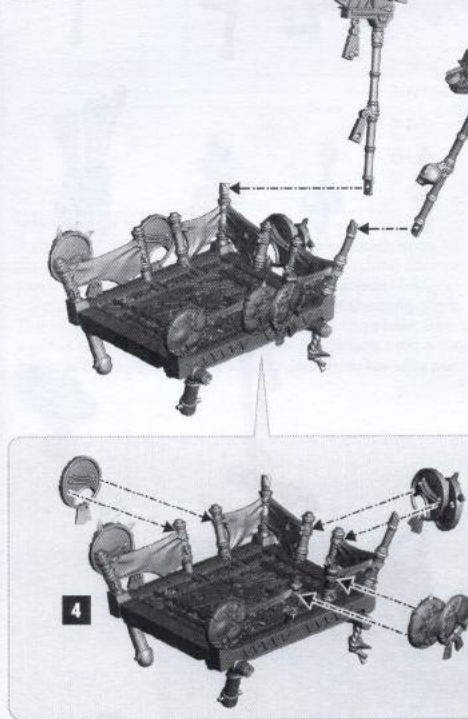
7 a



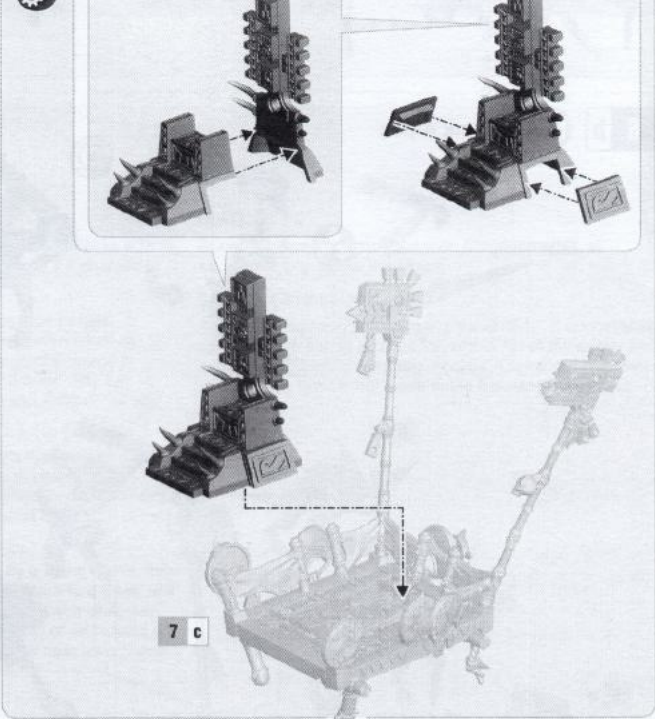
7 b



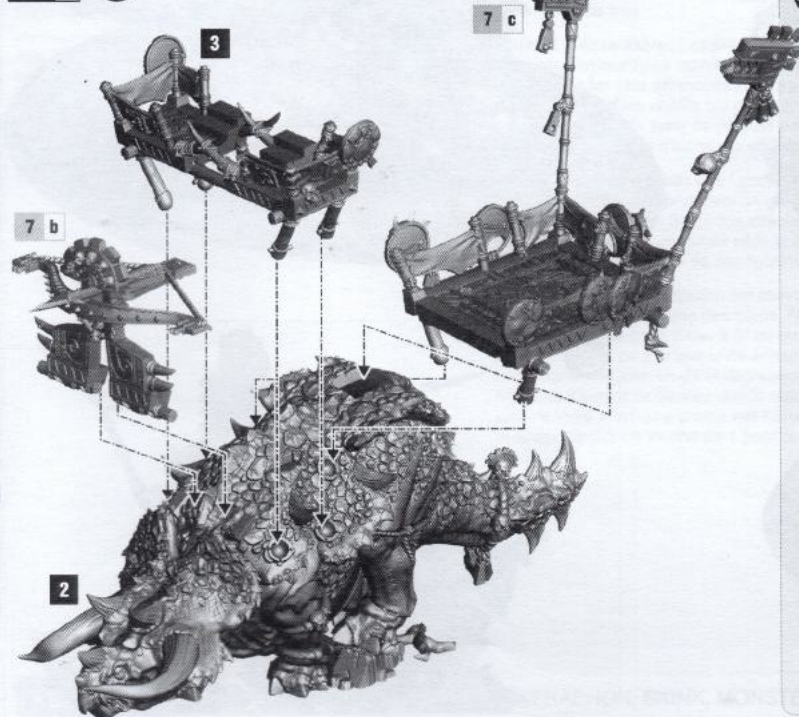
7 c



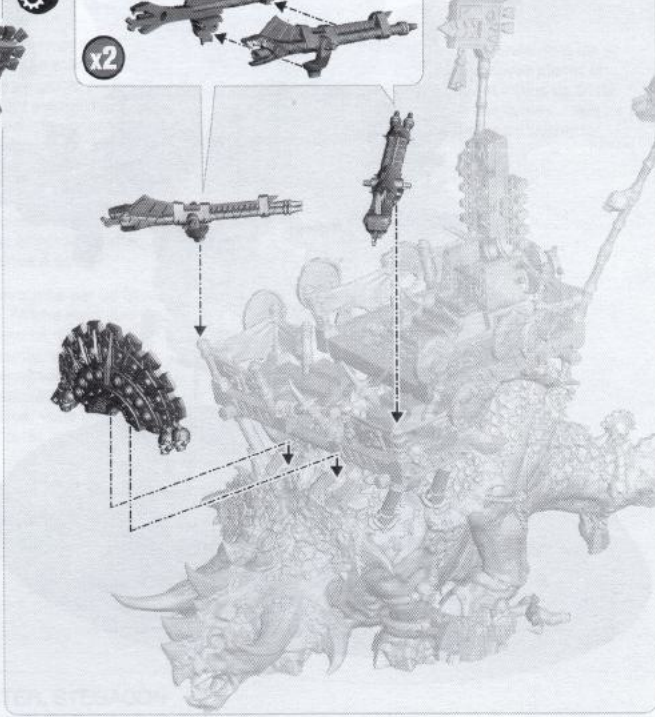
7 c



7 d



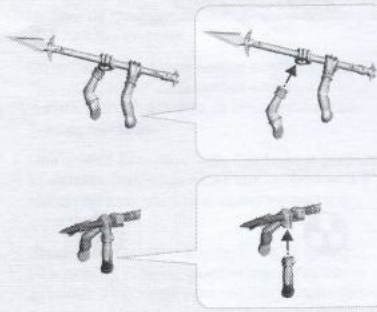
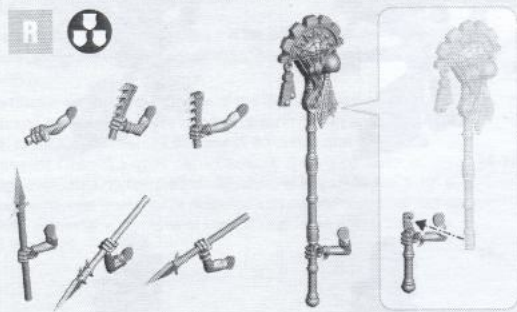
7 d



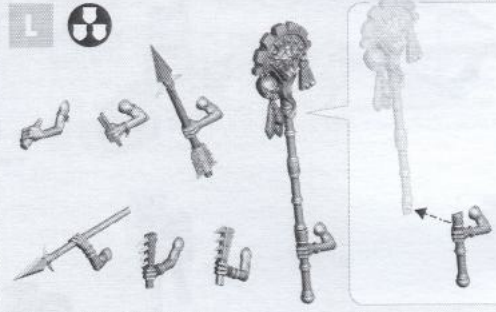
8 a x5



R



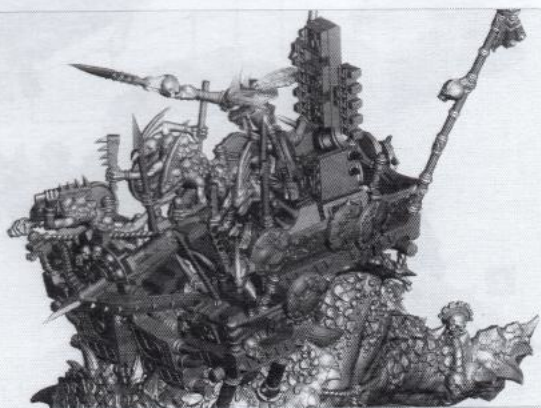
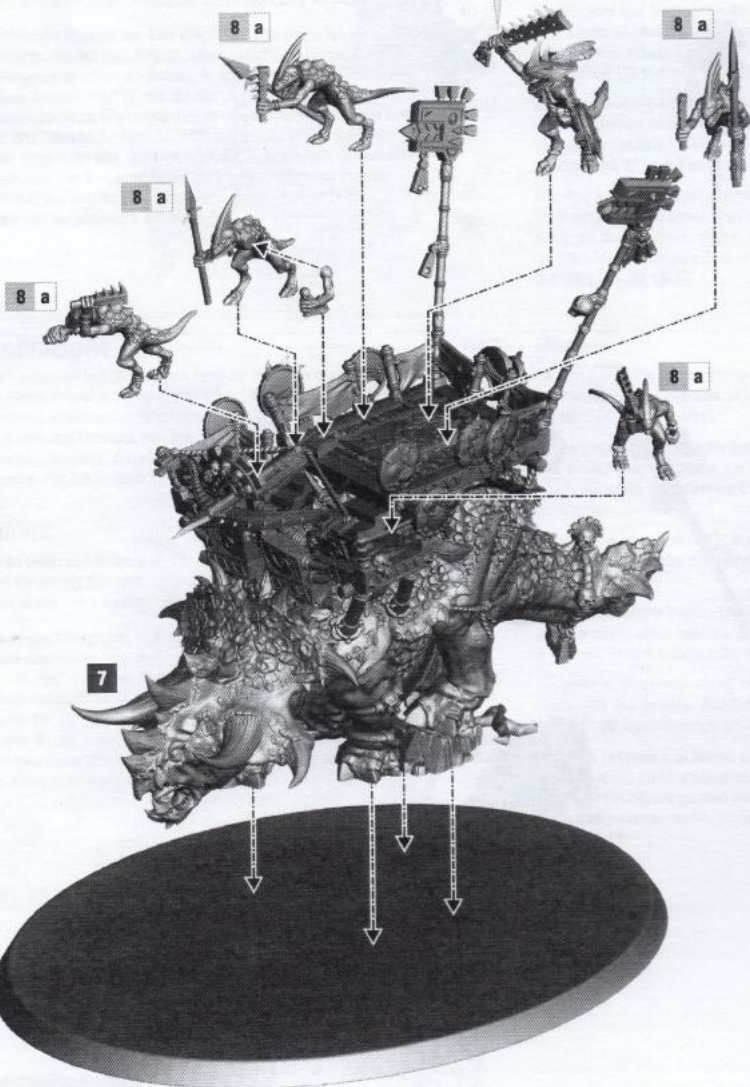
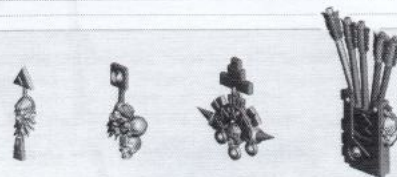
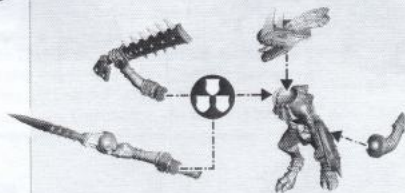
L



8 b



Skink Alpha



STEGADON



MISSILE WEAPONS

Meteoric Javelins

Range

8"

Attacks

4

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Skystreak Bow

25"

3

4+

3+

-1

D3

Sunfire Throwers

8"

See below

3+

3+

-

1

MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Massive Horns

2"

3

3+

3+

✱

2

Crushing Stomps

1"

✱

4+

3+

-

1

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered

Move

Massive Horns

Crushing Stomps

0-2

8"

-3

3D6

3-4

7"

-2

2D6

5-6

6"

-2

2D6

7-8

5"

-1

D6

9+

4"

-1

D6

DESCRIPTION

A Stegadon is a single model. It impales enemies upon its Massive Horns and pounds them with its Crushing Stomps. From its howdah, the Stegadon's skink crew hurl Meteoric Javelins that streak outwards in the form of shooting stars. The howdah also supports either a mighty Skystreak Bow or a set of Sunfire Throwers, and some Stegadons bear a Skink Alpha to battle, who directs nearby units from his lofty perch.

ABILITIES

Unstoppable Stampede: When a Stegadon attacks with its Crushing Stomps, add 1 to any wound rolls if it charged in the same turn.

Steadfast Majesty: Stegadons are fearless beasts, and their stubborn refusal to back down when faced by even the most fearsome foes inspires great courage in the lesser seraphon that swarm around them. You can re-roll battleshock tests for units of **SKINKS** within 5" of any **STEGADONS**.

Gout of Sunfire: The Sunfire Throwers mounted on some howdahs unleash a great roiling cloud of cosmic flame. When a Stegadon attacks with its Sunfire Throwers, select a target unit and make one attack against it for each of its models within range.

Skink Alpha: If a Stegadon is ridden by a Skink Alpha, then in your hero phase the Alpha can give orders to a **SKINK** unit within 8". If that unit is not within 3" of an enemy unit, you can immediately roll a dice and move each of its models up to that many inches. In addition, until your next hero phase, you can re-roll hit rolls of 1 for that unit.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Stegadon spell, in addition to any others they know.

SUMMON STEGADON

Summon Stegadon has a casting value of 10. If successfully cast, you can set up a Stegadon within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The model is added to your army but cannot move in the following movement phase.

DESCRIPTION

Un Stegadon est une figurine individuelle. Il empale ses adversaires sur ses Immenses Cornes (Massive Horns) et les piétine sous ses Pas Écrasants (Crushing Stomps).

Du haut de son howdah, l'équipage skink du Stegadon jette des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) qui filent sur l'ennemi telles des étoiles filantes. Le howdah accueille également, soit un grand Arc Sillon-céleste (Skystreak Bow), soit un ensemble de Lance-feu du Soleil (Sunfire Throwers); certains Stegadons emportent en outre un Skink Alpha à la bataille, pour qu'il puisse diriger les unités proches depuis son perchoir.

APTITUDES

Ruée Implacable: Quand un Stegadon attaque avec ses Pas Écrasants, ajoutez 1 aux jets de blessure s'il a chargé dans le même tour.

Majesté Inébranlable: Les Stegadons sont des bêtes sans peur, et leur refus opiniâtre de reculer même face aux adversaires les plus effrayants inspire un grand courage aux seraphons plus chétifs qui grouillent autour d'eux. Vous pouvez relancer les tests de déroute pour les unités de **SKINKS** à 5" ou moins d'au moins un **STEGADON**.

Gerbe de Feu du Soleil: Les Lance-feu du Soleil montés sur certains howdahs projettent un gros nuage de flammes cosmiques. Quand un Stegadon attaque avec ses Lance-feu du Soleil, choisissez une unité cible et effectuez 1 attaque contre elle pour chacune de ses figurines à portée.

Skink Alpha: Si un Stegadon est chevauché par un Skink Alpha, alors à votre phase des héros, l'Alpha peut donner des ordres à une unité **SKINK** à 8" ou moins. Si cette unité est à plus de 3" d'une unité ennemie, vous pouvez immédiatement jeter un dé et déplacer chacune de ses figurines d'autant de pouces que le résultat. En outre, jusqu'à votre prochaine phase des héros, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette unité.

MAGIE

Les **WIZARDS SLANN** connaissent le sort Invoquer le Stegadon, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOQUER LE STEGADON

Invoquer le Stegadon à une valeur de lancement de 10. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer un Stegadon à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. La figurine est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINK, MONSTER, STEGADON

DESCRIPTION

Un Stegadon es una sola miniatura. Empala a sus enemigos en sus enormes cuernos (Massive Horns) y los aplasta a pisotones (Crushing Stomps). Desde su howdah, los skink lanzan jabalinas meteóricas (Meteoric Javelins) que caen sobre el enemigo como estrellas fugaces letales. El howdah también puede transportar un arco celestial (Skystreak Bow) o un sistema de lanzallamas solares (Sunfire Throwers), y en algunos viaja un Skink Alpha que comanda las unidades cercanas.

BESCHREIBUNG

Ein Stegadon ist ein einzelnes Modell. Es durchbohrt seine Feinde mit seinen Massive Horns und hämmert mit seinen Crushing Stomps auf sie ein. Von seiner Plattform aus schleudert die Skink-Besatzung des Stegadons Meteoric Javelins, die wie Sternschnuppen auf den Feind einprasseln. Die Plattform trägt außerdem entweder einen gewaltigen Skystreak Bow oder einen Satz Sunfire Throwers, und manche Stegadons tragen einen Skink Alpha in die Schlacht, der nahen Einheiten von seiner erhöhten Position aus Befehle erteilt.

DESCRIZIONE

Uno Stegadon è un singolo modello. Esso trafigge i nemici con Massive Horns e li calpesta con i suoi Crushing Stomps. Dal palanchino, l'equipaggio di skinks lancia Meteoric Javelins che colpiscono sotto forma di stelle cadenti. Il palanchino sfoggia inoltre un possente Skystreak Bow o una serie di Sunfire Throwers; alcuni Stegadons portano in battaglia uno Skink Alpha, che dirige le unità vicine dalla posizione sopraelevata.

HABILIDADES

Estampida imparable. Suma 1 a las tiradas para herir de los pisotones del Stegadon si ha cargado este mismo turno.

Majestuoso y firme. Los Stegadons son bestias temerarias cuya resolución ante los enemigos más temibles inspira coraje en los Seraphon de menor tamaño. Puedes repetir los cheques de acobardamiento de las unidades de **SKINKS** a 5" o menos de un **STEGADON**.

Lenguas de fuego solar. Los lanzallamas solares escupen torrentes de llamaradas cósmicas. Al atacar con los lanzallamas solares de un Stegadon, escoge un unidad objetivo y haz un ataque contra cada miniatura dentro del alcance.

Skink Alpha. Si un Stegadon transporta un Skink Alpha, en tu fase de héroe este puede dar órdenes a una unidad **SKINK** a 8" o menos. Si esa unidad no está a 3" o menos de una unidad enemiga, puedes tirar un dado de inmediato y mover cada miniatura hasta esas pulgadas. Además, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir los 1 en las tiradas para golpear de esa unidad.

FÄHIGKEITEN

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn ein Stegadon mit seinen Crushing Stomps attackiert, addierst du 1 zu allen Verwundungswürfen, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

Standhafte Erhabenheit: Stegadons sind furchtlose Bestien, und ihre sture Weigerung, selbst angesichts der furchterregendsten Feinde zurückzuweichen, ruft in den niederen Seraphon, die um sie umschwärmen, großen Mut hervor. Du kannst Kampfschocktests für Einheiten aus **SKINKS** innerhalb von 5" von **STEGADONS** wiederholen.

Sonnenfeuerschwall: Die an einigen Plattformen angebrachten Sunfire Throwers entfesseln eine große, tosende Wolke aus kosmischen Flammen. Wenn ein Stegadon mit seinen Sunfire Throwers attackiert, wählst du eine Zieleinheit und führst für jedes ihrer Modelle, das sich in Reichweite befindet, eine Attacke gegen sie durch.

Skink Alpha: Wenn ein Stegadon einen Skink Alpha trägt, kann er in deiner Heldenphase einer **SKINK**-Einheit innerhalb von 8" Befehle geben. Wenn sich diese Einheit nicht innerhalb von 3" von einer feindlichen Einheit befindet, kannst du sofort einen Würfel werfen und jedes ihrer Modelle maximal bis zum Wurfsergebnis in Zoll weit bewegen. Außerdem kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für diese Einheit wiederholen.

ABILITÀ

Corsa inarrestabile: quando uno Stegadon attacca con i Crushing Stomps, aggiungi 1 a qualsiasi tiro per ferire se ha caricato nello stesso turno.

Valorosa Maestà: gli Stegadons sono bestie impavide, e il loro ostinato rifiuto di arrendersi anche di fronte ai nemici più temibili ispira grande coraggio nei seraphon inferiori che sciamano attorno ad essi. Puoi ripetere i test di shock delle unità di **SKINKS** entro 5" da qualsiasi **STEGADON**.

Getto di Fuoco Solare: i Sunfire Throwers montati su alcuni palanchini scatenano una grande nube ribollente di fiamme cosmiche. Quando uno Stegadon attacca con i Sunfire Throwers, scegli un'unità bersaglio ed effettua un attacco contro di essa per ciascuno dei suoi modelli entro la gittata.

Skink Alpha: se uno Stegadon porta uno Skink Alpha, nella tua fase degli eroi questi può dare ordini a un'unità di **SKINKS** entro 8". Se quell'unità non si trova entro 3" da un'unità nemica, puoi immediatamente tirare un dado e muovere ciascuno dei suoi modelli di un numero di pollici massimo pari al risultato. Inoltre, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di quell'unità.

MAGIA

Los Slann Wizards conocen el hechizo Invocar Stegadon además de cualquier otro hechizo que conozcan.

INVOCAR STEGADON

Invocar Stegadon tiene dificultad de lanzamiento 10. Si se lanza con éxito, puedes desplegar un Stegadon a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La miniatura se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento.

MAGIE

SLANN WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den Zauber *Stegadon herbeirufen*.

STEGADON HERBEIRUFEN

Stegadon herbeirufen hat einen Zauberwert von 10. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du ein Stegadon innerhalb von 15" vom Zaubermagier und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Das Modell wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo Evocare Stegadon, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE STEGADON

Evocare Stegadon ha un valore di lancio di 10. Se è lanciato con successo, puoi schierare uno Stegadon entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Il modello viene aggiunto alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento.