



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

BuildInstructions.com

ALARITH STONEMAGE





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

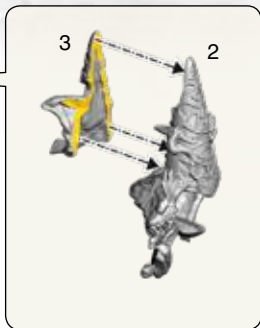
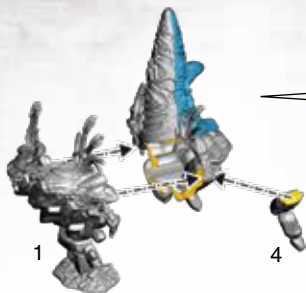
ENG BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will 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 Pincas 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.

1**2**

3 a

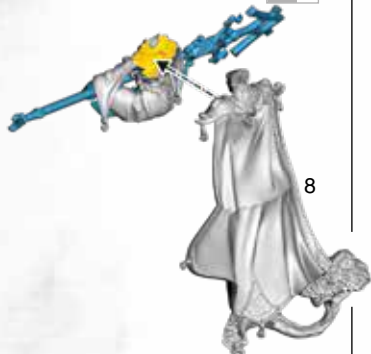
5

6



3 b

3 a

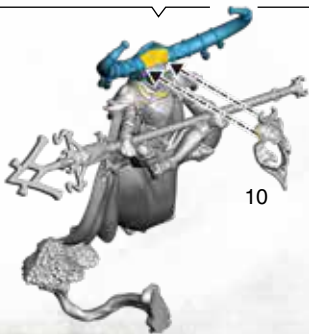
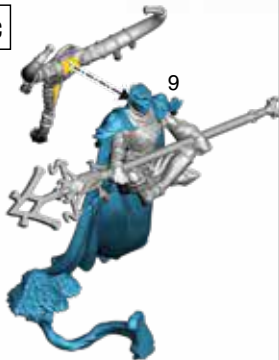


8



3 c

9



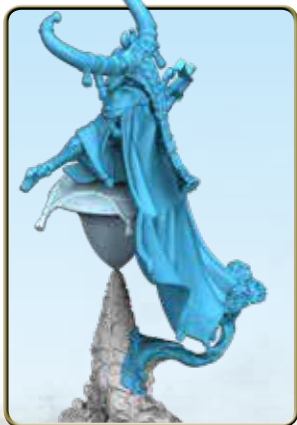
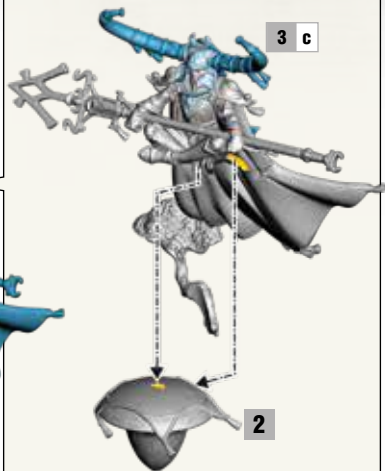
10

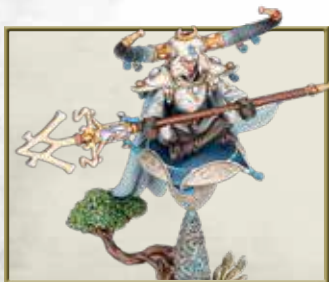
4



Ø
40mm

3 c







ALARITH STONEMAGE

First amongst Teclis' disciples to learn the ways of the aelementiri, the Stonemages bring the might of the mountain to the battlefield. They can control rocks, boulders and even gravity itself to crush and confound their adversaries.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of the High Peaks	3"	D3	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

An Alarith Stonemage is a single model armed with a Staff of the High Peaks.

ABILITIES

Stonemage Stance: *A Stonemage is able to adopt a stance that allows them to deliver blows with shattering force. Nearby Alarith Stoneguard can emulate their movements to land equally powerful attacks.*

At the start of the combat phase, you can say that this model will adopt the Stonemage Stance. If you do so, this model and any friendly **ALARITH STONEGUARD** units wholly within 12" of this model cannot make a pile-in move in that phase. However, until the end of that phase, improve the Rend characteristic of melee weapons used by this model and those friendly units by 1.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast 1 spell in your hero phase and attempt to unbind 1 spell in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Gravitic Redirection spells.

Gravitic Redirection: *The caster reduces gravity around them to almost zero, redirecting the force to weigh down a nearby foe.*

Gravitic Redirection has a casting value of 5. If successfully cast, until your next hero phase, the caster can fly.

In addition, you can pick 1 enemy unit within 18" of the caster. If you do so, that unit suffers 1 mortal wound and, until your next hero phase, that unit's Move characteristic is halved and it cannot fly.

KEYWORDS

ORDER, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, HERO, WIZARD, STONEMAGE



ALARITH STONEMAGE

Premiers des disciples de Teclis à avoir appris la voie des aelementiri, les Stonemages transportent la puissance de la montagne sur le champ de bataille. Ils peuvent contrôler les pierres, et même la gravité, pour écraser et confondre leurs adversaires.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Bâton des Sommets	3"	D3	3+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

Un Alarith Stonemage est une figurine individuelle armée d'un Bâton des Sommets.

APTITUDES

Posture du Stonemage:

Un Stonemage peut adopter une posture qui lui permet de porter des coups avec une force fracassante. Les Alarith Stoneguards à proximité peuvent imiter ses mouvements pour asséner des coups tout aussi puissants.

Au début de la phase de combat, vous pouvez dire que cette figurine va adopter la Posture du Stonemage. Si vous le faites, cette figurine et les unités d'ALARITH STONEGUARD amies qui sont entièrement à 12" ou moins de cette figurine ne peuvent pas faire de mouvement d'engagement à cette phase. Toutefois, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Perforation des armes de mêlée utilisées par cette figurine et par les unités amies concernées.

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 Inflexion Gravitique.

Inflexion Gravitique: *Le lanceur réduit presque à zéro la gravité autour de lui, redirigeant la force pour accabler un ennemi proche.*

Inflexion Gravitique a une valeur de lancement de 5. S'il est lancé avec succès, jusqu'à votre prochaine phase des héros, le lanceur peut voler.

De plus, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" ou moins du lanceur. Si vous le faites, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle et, jusqu'à votre prochaine phase des héros, sa caractéristique de Mouvement est divisée par deux et elle ne peut pas voler.

MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, HÉROS, SORCIER, STONEMAGE



ALARITH STONEMAGE

Primero entre los discípulos de Teclis en aprender los caminos de los aelementiri, los Stonemages llevan el poder de la montaña al campo de batalla. Pueden controlar rocas, peñascos e incluso la gravedad para aplastar y confundir a sus adversarios.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Báculo de los Picos Altos	3"	1D3	3+	3+	-1	1D3

DESCRIPCIÓN

Un Alarith Stonemage es una miniatura única armado con un Báculo de los Picos Altos.

HABILIDADES

Postura de stonemage. *Un stonemage es capaz de adoptar una postura que le permite dar golpes con una fuerza demoledora. Una Alarith Stoneguard cercana puede emular sus movimientos para lanzar ataques igual de potentes.*

Al inicio de la fase de combate, puedes anunciar que esta miniatura adoptará la Postura de Stonemage. Si lo haces, esta miniatura y cualquier unidad **ALARITH STONEGUARD** amiga a 12" o menos de esta miniatura no puede efectuar un movimiento de agrupamiento en esa fase. Sin embargo, hasta el final de esa fase, mejora en 1 el atributo de las armas de combate usadas por esta miniatura y esas unidades amigas.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar 1 hechizo en tu fase de héroe e intentar disipar 1 hechizo en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos **Proyector mágico**, **Escudo místico** y **Redirección gravítica**.

Redirección gravítica. *El lanzador reduce la gravedad a su alrededor a casi cero, redirigiendo la fuerza sobre un enemigo cercano.*

Redirección gravítica tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, el lanzador puede volar hasta tu fase de héroe siguiente.

Además, si eliges 1 unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Si lo haces, esa unidad sufre 1 herida mortal y, hasta tu siguiente fase de héroe, el atributo de **Movimiento** de esa unidad se reduce a la mitad y no puede volar.

CLAVES

ORDEN, AELE, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, HÉROE, MAGO, STONEMAGE



ALARITH STONEMAGE

Die Stonemages, die ersten unter Teclis' Jüngern, die die Wege der Aelementiri lernten, bringen die Macht des Bergs aufs Schlachtfeld. Sie können Steine, Felsen und sogar die Schwerkraft selbst kontrollieren, um ihre Gegner zu verwirren und zu zerquetschen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacks	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab der hohen Gipfel	3"	W3	3+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Alarith Stonemage ist ein einzelnes Modell und mit einem Stab der hohen Gipfel bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Stonemage-Haltung: *Ein Stonemage kann eine Haltung einnehmen, die ihm erlaubt, Hiebe mit zerschmetternder Kraft zu führen. Alarith Stoneguard in der Nähe kann seine Bewegungen nachahmen, um ebenso mächtige Treffer zu landen.*

Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du ansagen, dass dieses Modell die Stonemage-Haltung einnimmt. Wenn du das tust, können dieses Modell und alle befreundeten **ALARITH-STONEGUARD**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden, in dieser Phase keine Nachrücken-Bewegung ausführen. Verbessere bis zum Ende dieser Phase den Wuchtwert von Nahkampfwaffen dieses Modells und dieser befreundeten Einheiten um 1.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gravitationsumleitung*.

Gravitationsumleitung: *Der Zaubende reduziert die Gravitation um sich herum fast auf null und leitet die Kraft um, um einen nahen Feind niederzudrücken.*

Gravitationsumleitung hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, kann der Zaubende bis zu deiner nächsten Heldenphase fliegen.

Außerdem kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubenden wählen. Wenn du das tust, erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung und bis zu deiner nächsten Heldenphase wird der Bewegungswert der gewählten Einheit halbiert und sie kann nicht fliegen.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, HELD, ZAUBERER, STONEMAGE



ALARITH STONEMAGE

Primi tra i discepoli di Teclis ad apprendere i modi degli aelementiri, gli Stonemages portano in battaglia la potenza della montagna. Possono controllare rocce, macigni e persino la gravità per schiacciare i nemici e portare scompiglio fra i ranghi avversari.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Bastone degli alti picchi	3"	D3	3+	3+	-1	D3

DESCRIZIONE

Un Alarith Stonemage è un singolo modello armato con bastone degli alti picchi.

ABILITÀ

Postura dello Stonemage: *lo Stonemage è in grado di adottare una postura che gli permette di infliggere colpi devastanti. Gli Alarith Stoneguards possono emulare i suoi movimenti e sferrare attacchi altrettanto potenti.*

All'inizio della fase di combattimento puoi dire che questo modello adotterà la Postura dello Stonemage. Se lo fai, questo modello e qualsiasi unità di **ALARITH STONEGUARD** amica interamente entro 12" da esso non possono effettuare un movimento di ammassamento in quella fase. Tuttavia, fino alla fine di quella fase, migliora di 1 la caratteristica Impatto delle armi da mischia usate da questo modello e da quelle unità amiche.

MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 1 incantesimo nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 1 incantesimo nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Reindirizzamento Gravitazionale.

Reindirizzamento

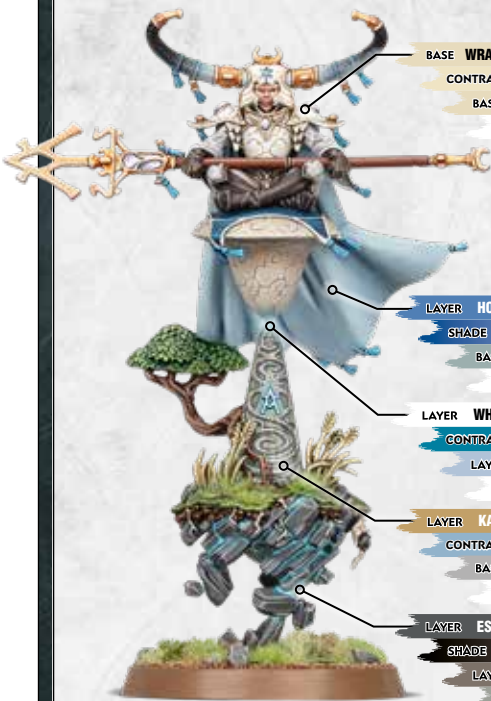
Gravitazionale: *il lanciatore riduce la gravità intorno a sé quasi a zero, e ne reindirizza la forza per schiacciare il nemico.*

Reindirizzamento Gravitazionale ha un valore di lancio di 5. Se lanciato con successo, fino alla tua successiva fase degli eroi il lanciatore può volare.

Inoltre, puoi scegliere 1 unità nemica entro 18" dal lanciatore. Se lo fai, quell'unità subisce 1 ferita mortale e fino alla tua successiva fase degli eroi la caratteristica Movimento di quell'unità viene dimezzata ed essa non può volare.

KEYWORDS

ORDINE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, AELEMENTIRI, ALARITH, EROE, MAGO, STONEMAGE



BASE **WRAITH BONE**

CONTRAST **SKELETON HORDE**

BASE **WRAITH BONE**

LAYER **WHITE SCAR**

LAYER **HOETH BLUE**

SHADE **DRAKENHOF NIGHTSHADE**

BASE **CELESTRA GREY**

LAYER **WHITE SCAR**

LAYER **WHITE SCAR**

CONTRAST **AKHELIAN GREEN**

LAYER **BLUE HORROR**

LAYER **WHITE SCAR**

LAYER **KARAK STONE**

CONTRAST **SPACE WOLVES GREY**

BASE **GREY SEER**

LAYER **WHITE SCAR**

LAYER **ESHIN GREY**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **STORMVERMIN FUR**

LAYER **ADMINISTRATUM GREY**

warhammer.com



993202100039



MADE IN
THE UK

Games Workshop Limited, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2020.

