



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

BuildInstructions.com

ELLANIA AND ELLATHOR

ECLIPSIAN WARSAGES





- 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.

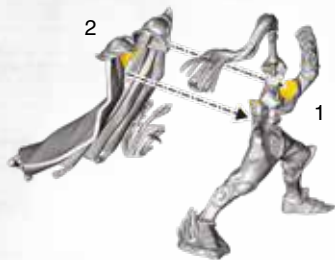
FRE AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle 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 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 a

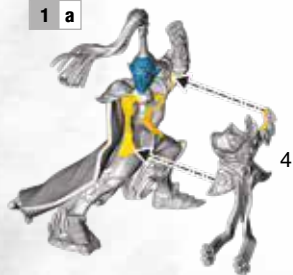


3



1 b

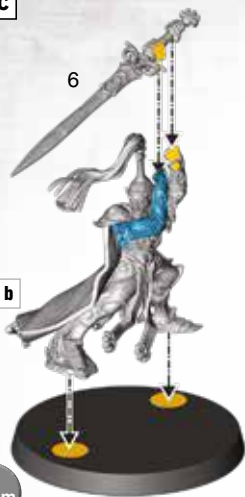
1 a



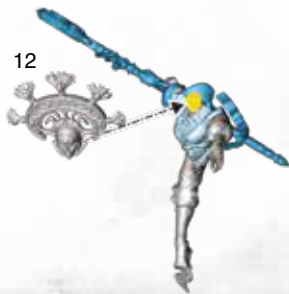
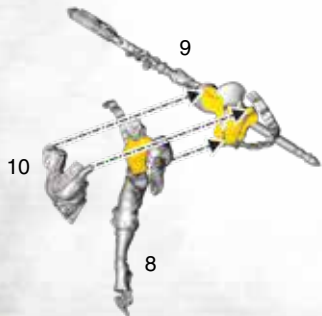
5



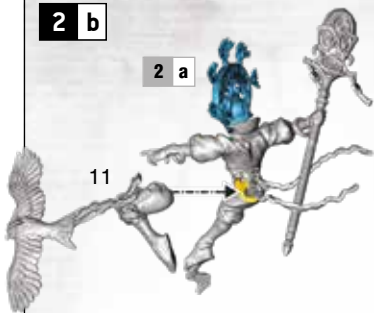
1 c



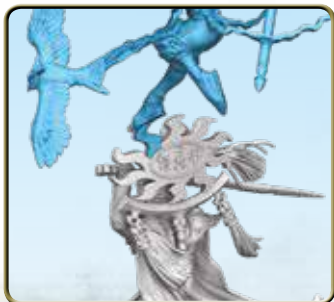
2 a



2 b



1 c





ELLANIA AND ELLATHOR

ECLIPSIAN WARSAGES

The twins Ellania and Ellathor are prodigies, lacking in experience, but making up for it with unalloyed excellence. Fate smiles upon them, for their patrons are gods – Teclis has gifted the mage Ellania with his tutelage, just as Tyrion favours Ellathor.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Altairi	1"	4	2+	3+	-2	See below
Dianaer	1"	2	3+	3+	-1	D3
Moonbright Talons	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Ellania and Ellathor are named characters that are a single model. They are armed with the blade Altairi and the staff Dianaer.

COMPANION: Ellania and Ellathor are accompanied by the lune-owl Atheane, who attacks with her Moonbright Talons.

ABILITIES

Aspect of Celessar: *Ellania enjoys the protection of Celessar and is accompanied by an owl familiar that grants her a measure of the moon-spirit's arcane knowledge and insight.*

Add 1 to casting, dispelling and unbinding rolls for this model.

Realm Wanderers: *Ellania and Ellathor travel the Mortal Realms searching for knowledge, helping any who fight for Order along the way.*

This model can be included as an ally in armies that have an **ORDER** general. In addition, if this model is within 3" of your general at the start of your hero phase, roll a dice. On a 4+, you receive 1 extra command point. However, this model can never be a general.

KEYWORDS

ORDER, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, HERO, WIZARD, ELLANIA AND ELLATHOR

Altairi: *Tyrion has gifted Ellathor with an enchanted blade of awesome power that blazes with increasing intensity from the moment it is unsheathed in battle.*

The Damage characteristic of Altairi is equal to the number of the current battle round.

In addition, once per battle in your shooting phase, you can declare that Ellathor will unleash a blazing sunbolt. If you do so, pick 1 point on the battlefield within 12" of this model that is visible to it and draw an imaginary straight line 1mm wide between that point and the closest point on this model's base. Roll a dice for each unit that has any models passed across by this line. On a 2+, that unit suffers a number of mortal wounds equal to the number of the current battle round.

Sudden Translocation: *Should Ellathor use Altairi for too long, he will start to be overwhelmed by its arcane power, and Ellania will be forced to transport him away from the battle lest he be transformed into a creature of blazing fury.*

At the end of the combat phase, roll a dice if this model fought in that phase. If the roll is less than the number of the current battle round or less than the number of wounds allocated to this model, heal up to D6 wounds allocated to this model then remove it from the battlefield. Then, set up this model anywhere on the battlefield that is more than 12" from any enemy models. If this is impossible, this model is removed from play but does not count as having been slain.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast 2 spells in your hero phase and attempt to unbind 2 spells in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Salvation of Hysh spells.

Salvation of Hysh: *A veil of magical energy like a shimmering aurora descends upon the caster, protecting them from harm.*

Salvation of Hysh has a casting value of 6. If successfully cast, until your next hero phase, roll a dice each time a wound or mortal wound is allocated to the caster. On a 5+, that wound or mortal wound is negated.



ELLANIA ET ELLATHOR

SAGES DE GUERRE ÉCLIPSIENS

Les jumeaux Ellania et Ellathor sont des prodiges, qui pallient leur manque d'expérience par leur excellence. Le destin leur sourit, car leurs mécènes sont des dieux : Teclis est le mentor de la magicienne Ellania, et Tyrion soutient Ellathor.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Altairi	1"	4	2+	3+	-2	Voir plus bas
Dianaer	1"	2	3+	3+	-1	D3
Serres d'Éclat Lunaire	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPTION

Ellania et Ellathor sont deux personnages nommés qui comptent comme une figurine individuelle. Ils sont armés de la lame Altairi et du bâton Dianaer.

COMPAGNON : Ellania et Ellathor sont accompagnés du hibou lunaire Atheane, qui attaque avec ses Serres d'Éclat Lunaire.

APTITUDES

Aspect de Ceennar :
Ellania bénéficie de la protection de Ceennar et elle est accompagnée par un familier hibou qui lui confère une partie de la sagesse et des connaissances mystiques de l'esprit de la lune.

Ajoutez 1 aux jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour cette figurine.

Vagabonds des Royaumes :

Ellania et Ellathor parcourent les Royaumes Mortels en quête de connaissances, et aident tous les défenseurs de l'Ordre qu'ils rencontrent.

Cette figurine peut être incluse en tant qu'allié dans les armées qui incluent un général de l'ORDRE. En outre, si cette figurine est à 3" ou moins de votre général au début de votre phase des héros, jetez un dé. Sur 4+, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire. Toutefois, cette figurine ne peut jamais être un général.

MOTS-CLÉS

ORDRE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, HÉROS, SORCIER, ELLANIA ET ELLATHOR

Altairi: *Tyrion a offert à Ellathor une puissante épée enchantée qui brille d'un éclat de plus en plus intense au fil de la bataille.*

La caractéristique de Dégâts d'Altairi est égale au numéro du round de bataille en cours.

En outre, une fois par bataille, à votre phase de tir, vous pouvez déclarer qu'Ellathor va tirer un trait de lumière solaire ardente. Si vous le faites, choisissez 1 point sur le champ de bataille visible et à 12" ou moins de cette figurine, et tracez une ligne imaginaire de 1 mm de large entre le point choisi et le point le plus proche du socle de la figurine. Jetez un dé pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines sont traversées par cette ligne. Sur 2+, l'unité concernée subit autant de blessures mortelles que le numéro du round de bataille en cours.

Téléportation Soudaine:
Si Ellathor utilise Altairi trop longtemps, il sera submergé par sa puissance, à tel point qu'Ellania sera forcée de le téléporter loin des combats pour lui éviter de se transformer en un être de fureur incandescente.

À la fin de la phase de combat, jetez un dé si cette figurine a combattu à cette phase. Si le résultat est inférieur au numéro du round de bataille en cours, ou inférieur au nombre de blessures allouées à cette figurine, guérissez jusqu'à D6 blessures allouées à cette figurine puis retirez-la du champ de bataille. Placez ensuite cette figurine n'importe où sur le champ de bataille à plus de 12" des figurines ennemies. Si c'est impossible, cette figurine est retirée du jeu mais ne compte pas comme ayant été tuée.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Elle peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros et de dissiper 2 sorts à la phase des héros ennemie. Elle connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Salut de Hysh.

Salut de Hysh: *Un voile d'énergie magique semblable à une aurore scintillante descend sur le lanceur pour le protéger.*

Salut de Hysh a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, jusqu'à votre prochaine phase des héros, jetez un dé chaque fois qu'une blessure ou une blessure mortelle est allouée au lanceur. Sur 5+, la blessure ou la blessure mortelle est annulée.



ELLANIA Y ELLATHOR

ECLIPSIAN WARSAGES

Los gemelos Ellania y Ellathor son prodigiosos. Lo que les falta en experiencia lo compensan de sobras con su talento para la excelencia. El destino les sonríe, pues sus patrones son dioses – Teclis ha puesto a Ellania bajo su tutela, y Tyrior ha hecho lo mismo con Ellathor.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Altairi	1"	4	2+	3+	-2	Ver abajo
Dianaer	1"	2	3+	3+	-1	1D3
Garras lunabrillante	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIPCIÓN

Ellania and Ellathor son personajes con nombre que son una miniatura única. Están armados con la espada Altairi y el báculo Dianaer.

COMPAÑERO: Ellania and Ellathor van acompañados del búho lunar Atheane, que ataca con sus garras lunabrillante.

HABILIDADES

Aspecto de Celennar.

Ellania disfruta de la protección de Celennar y va acompañada de un búho familiar que le transmite parte del conocimiento arcano y la sabiduría del espíritu lunar.

Suma 1 a las tiradas de lanzamiento, dispersión y disipación de esta miniatura.

Nómadas del reino.

Ellania and Ellathor viajan por los Reinos Mortales buscando el conocimiento y ayudando a cualquiera que luche en favor de la Orden.

Esta miniatura puede incluirse como aliada en ejércitos que tengan un general del **ORDEN**. Además, si esta miniatura se encuentra a 3" o menos de tu general al inicio de tu fase de héroe, tira un dado. Con un 4+, recibes 1 punto de mando adicional. No obstante, esta miniatura nunca puede ser un general.

CLAVES

ORDEN, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, HÉROE, MAGO, ELLANIA Y ELLATHOR

Altairi. *Tyrion ha entregado a Ellathor una espada encantada de poder asombroso, que brilla con intensidad creciente desde el mismo momento en que es desenfundada en batalla.*

El atributo Daño de Altairi es igual al número de la ronda de batalla actual.

Además, una vez por batalla en tu fase de disparo, puedes declarar que Ellathor lanza un rayo ardiente. En tal caso, elige 1 punto del campo de batalla a 12" o menos de esta miniatura y que sea visible para ella y traza una línea recta imaginaria de 1mm de ancho entre ese punto y el punto más cercano de la peana de esta miniatura. Tira un dado por cada unidad que tenga miniaturas más allá de esta línea. Con un 2+ dicha unidad sufre tantas heridas mortales como el número de la ronda de batalla actual.

Translocación súbita.

Si Ellathor utiliza a Altairi durante demasiado rato, empezará a verse superado por su poder arcano, y Ellania se verá forzada a sacarle del campo de batalla para evitar que se transforme en una criatura de furia incontrolable.

Al final de la fase de combate, tira un dado si esta miniatura ha combatido en esa fase. Si el resultado de la tirada es menor que la ronda de batalla actual o menor que el número de heridas asignadas a esta miniatura, cura hasta 1D6 heridas asignadas a esta miniatura y luego retírala del campo de batalla. A continuación, vuelve a desplegarla en cualquier punto del campo de batalla a más de 12" de toda miniatura enemiga. Si es imposible hacerlo así, esta miniatura es retirada del juego pero no cuenta como eliminada.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar 2 hechizos en tu fase de héroe e intentar disipar 2 hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Salvación de Hysh.

Salvación de Hysh. *Un velo de energía mágica similar a una aurora desciende sobre el lanzador, protegiéndole de todo mal.*

Salvación de Hysh tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, hasta tu siguiente fase de héroe tira un dado cada vez que se asigne una herida o unaa herida mortal al lanzador. Con un 5+, dicha herida o herida mortal es negada.



ELLANIA UND ELLATHOR

ECLIPSIAN WARSAGES

Die Zwillinge Ellania und Ellathor sind Wunderkinder mit herausragenden Fähigkeiten. Noch fehlt ihnen Erfahrung, aber es ist unverkennbar, dass ihnen das Schicksal gewogen ist, sind ihre Gönner doch Götter. Teclis hat die Magierin Ellania unterwiesen, während Tyrion Ellathor bevorzugt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Altairi	1"	4	2+	3+	-2	siehe unten
Dianaer	1"	2	3+	3+	-1	W3
Mondglanzkrallen	1"	2	3+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ellania und Ellathor sind namhafte Persönlichkeiten, die ein einzelnes Modell bilden. Sie sind mit der Klinge Altairi und dem Stab Dianaer bewaffnet.

BEGLEITER: Ellania und Ellethor werden begleitet von der Mondeule Atheane, die mit ihren Mondglanzkrallen attackiert.

FÄHIGKEITEN

Celemnars Präsenz:
Ellania genießt den Schutz Celemnars und wird von einem Eulenvertrauten begleitet, wodurch ihr ein wenig vom arkanen Wissen und der Weisheit des Mondgeistes zuteil wird.

Addiere 1 zu Zauberwürfen, Auflösungswürfen und Bannwürfen für dieses Modell.

Wanderer in den Reichen:

Ellania und Ellathor bereisen die Reiche der Sterblichen auf der Suche nach Wissen. Unterwegs stehen sie allen bei, die für die Ordnung kämpfen.

Dieses Modell kann als Verbündeter in eine Armee aufgenommen werden, die einen General der **ORDNUNG** hat. Wenn sich dieses Modell zu Beginn deiner Heldenphase innerhalb von 3" um deinen General befindet, wirf einen Würfel. Bei 4+ erhältst du 1 zusätzlichen Befehlspunkt. Dieses Modell kann niemals ein General sein.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, HELD, ZAUBERER, ELLANIA UND ELLATHOR

Altairi: *Tyrion hat Ellathor eine verzauberte Klinge von großer Macht geschenkt. Von dem Moment an, da sie in der Schlacht gezogen wird, strahlt die Waffe mit zunehmender Intensität.*

Der Schadenswert von Altairi entspricht der Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde.

Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Fernkampfphase ansagen, dass Ellathor einen lodernen Sonnenblitz entfesselt. Wenn du dies tust, wähle 1 Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 12" um dieses Modell, den dieses Modell sehen kann, und ziehe eine imaginäre, 1 mm breite, gerade Linie von jenem Punkt zu dem ihm nächsten Punkt am Base dieses Modells. Wirf einen Würfel für jede Einheit, bei der die Linie durch mindestens ein Modell verläuft. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit eine Anzahl tödliche Verwundungen, die der Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde entspricht.

Plötzlicher Ortswechsel:

Sollte Ellathor seine Waffe Altairi zu lange führen, könnte ihn deren arkane Macht überwältigen. Damit dies nicht geschieht und er sich nicht in ein Wesen loderner Wut verwandelt, muss ihn Ellania manchmal aus dem Schlachtgeschehen transportieren.

Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel, wenn dieses Modell in dieser Phase gekämpft hat. Ist das Ergebnis geringer als die Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde oder geringer als die Anzahl der Verwundungen, die diesem Modell zugewiesen sind, so heile bis zu W6 diesem Modell zugewiesene Verwundungen und entferne es vom Schlachtfeld. Stelle dieses Modell dann wieder irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo es weiter als 12" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Ist dies unmöglich, so wird dieses Modell aus dem Spiel genommen, zählt aber nicht als getötet.

MAGIE

Dieses Modell ist ein ZAUBERER. Es kann in deiner Heldenphase 2 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 2 Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Hyshs Erlösung*.

Hyshs Erlösung: *Ein magischer Energieschleier legt sich schillernd über den Zaubernden und schützt ihn vor Schaden.*

Hyshs Erlösung hat einen Zauberwert von 6. Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, so wirf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn dem Zaubernden eine Verwundung oder tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

SCHLÜSSELWÖRTER

ORDNUNG, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, HELD, ZAUBERER, ELLANIA UND ELLATHOR



ELLANIA ED ELLATHOR

SAGGI DA GUERRA ECLIPSIANI

I gemelli Ellania ed Ellathor sono dei prodigi la cui mancanza di esperienza è compensata da un'impareggiabile eccellenza. Il destino gli è favorevole, poiché i loro patroni sono divinità: Teclis ha donato il suo patronato alla maga Ellania, mentre Tyrion favorisce Ellathor.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Altairi	1"	4	2+	3+	-2	Vedi sotto
Dianaer	1"	2	3+	3+	-1	D3
Grinfie lunasplendenti	1"	2	3+	3+	-1	1

DESCRIZIONE

Ellania ed Ellathor sono personaggi con nome che costituiscono un singolo modello. Sono armati con la spada Altairi e il bastone Dianaer.

COMPAGNO: Ellania ed Ellathor sono accompagnati dal gufo lunare Atheane, che attacca con le sue grinfie lunasplendenti.

ABILITÀ

Aspetto di Celennar:

Ellania gode della protezione di Celennar ed è accompagnata da un gufo famiglio che le concede parte della conoscenza arcana e delle intuizioni dello spirito lunare.

Aggiungi 1 ai tiri per lanciare, per dissipare e per disperdere incantesimi di questo modello.

Viandanti dei Reami:

Ellania ed Ellathor viaggiano per i Reami Mortali in cerca di conoscenza, aiutando chiunque incontrino che combatta per l'Ordine.

Questo modello può essere incluso come alleato nelle armate che hanno un Generale dell'**ORDINE**. Inoltre, tira un dado se questo modello si trova entro 3" dal tuo Generale all'inizio della tua fase degli eroi. Con 4+ ricevi 1 punto comando extra. Questo modello, però, non può mai essere un Generale.

KEYWORDS

ORDINE, AELF, LUMINETH REALM-LORDS, SCINARI, VANARI, YMETRICA, EROE, MAGO, ELLANIA ED ELLATHOR

Altairi: *Tyrion ha donato a Ellathor una lama incantata incredibilmente potente che riluce in maniera sempre più intensa quando viene sguainata in battaglia.*

La caratteristica Danni di Altairi è uguale al numero del round di battaglia in corso.

Inoltre, una volta per battaglia, nella tua fase di tiro, puoi dichiarare che Ellathor rilascia un dardo solare cocente. Se lo fai, scegli 1 punto sul campo entro 12" da questo modello e visibile ad esso, e traccia una linea retta immaginaria spessa 1mm tra quel punto e il punto più vicino sulla basetta di questo modello. Tira un dado per ogni unità che include modelli attraversati da questa linea. Con 2+ quell'unità subisce un numero di ferite mortali pari al numero del round di battaglia in corso.

Translocazione Improvvisa: *se Ellathor dovesse usare Altairi per troppo tempo, inizierebbe a essere sopraffatto dal suo potere ed Ellania sarebbe costretta a portarlo lontano dalla battaglia per evitare che si trasformi in una creatura di furia ardente.*

Tira un dado alla fine della fase di combattimento se questo modello ha combattuto in quella fase. Se il risultato è inferiore al numero del round di battaglia in corso, o inferiore al numero di ferite assegnate a questo modello, sana fino a D6 ferite assegnate ad esso e poi rimuovilo dal campo. Poi schieralo ovunque sul campo a più di 12" da qualsiasi modello nemico. Se ciò fosse impossibile, questo modello viene rimosso dal gioco, ma non conta come essere stato ucciso.

MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 2 incantesimi nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 2 incantesimi nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Salvezza di Hysh.

Salvezza di Hysh: *un velo di energia magica scende come un'aura luminosa sul lanciatore, proteggendolo dai pericoli.*

Salvezza di Hysh ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo, fino alla tua prossima fase degli eroi tira un dado ogni volta che una ferita o una ferita mortale viene assegnata al lanciatore. Con 5+ quella ferita o ferita mortale viene negata.

**CITADEL
PAINT SYSTEM**



LAYER **ALAITOC BLUE**

CONTRAST **ULTRAMARINES BLUE**

LAYER **TECLIS BLUE**

LAYER **HOETH BLUE**

LAYER **HOETH BLUE**

SHADE **DRAKENHOF NIGHTSHADE**

BASE **CELESTRA GREY**

LAYER **WHITE SCAR**



BASE **RHINOX HIDE**

SHADE **NULN OIL**

LAYER **GORTHOR BROWN**

LAYER **BANEBLADE BROWN**

BASE **WRAITHBONE**

CONTRAST **SKELETON HORDE**

BASE **WRAITHBONE**

LAYER **WHITE SCAR**

warhammer.com



993202100145



MADE IN
THE UK

Games Workshop Limited, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2021.

