



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

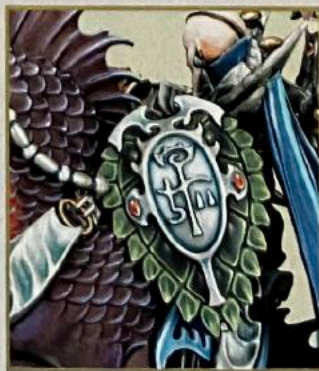
BuildInstructions.com

- 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

VOLTURNOS, HIGH KING OF THE DEEP

• STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 - 3



AKHELIAN KING

· STEPS
· ÉTAPES · PASOS
· SCHRITTE · FASI

1, 4 - 6





• 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.

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



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



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



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



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



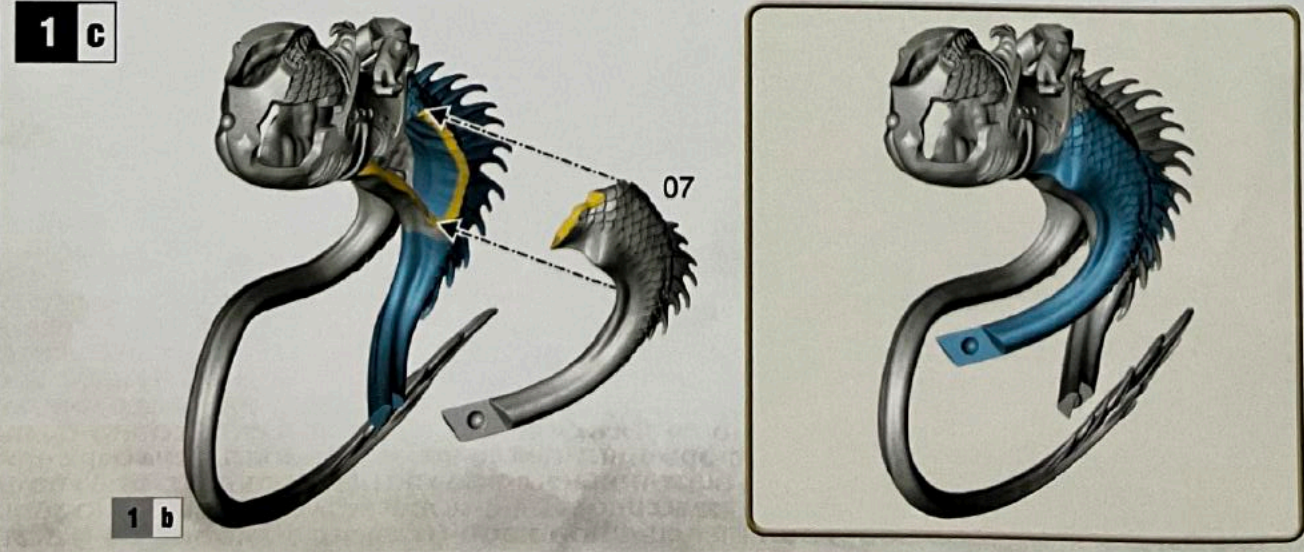
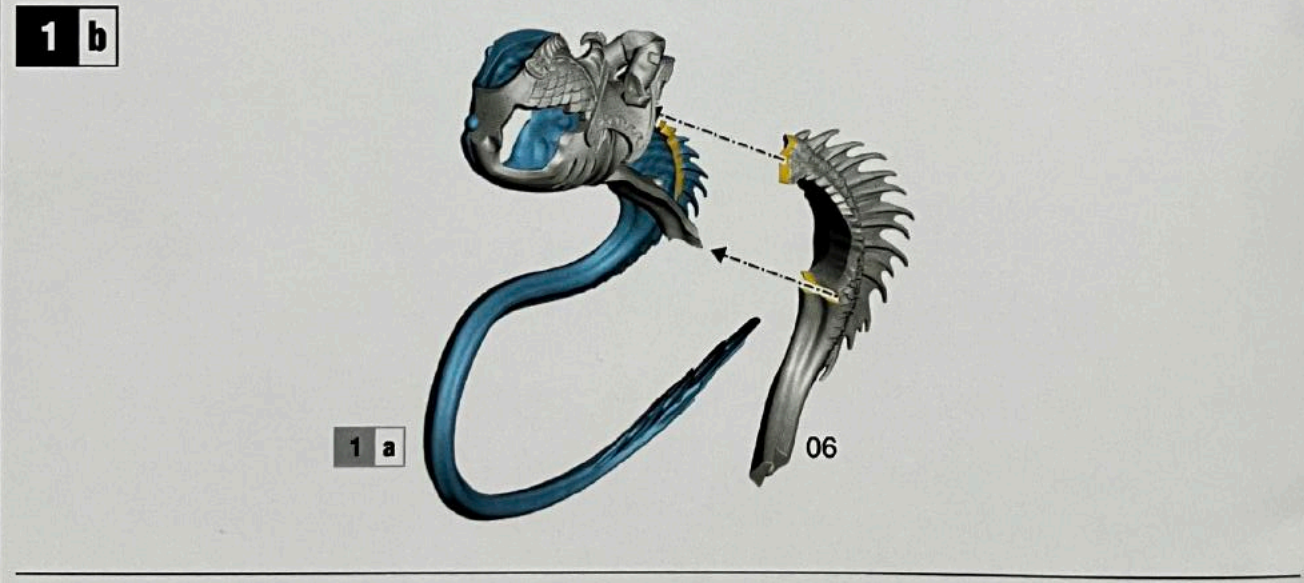
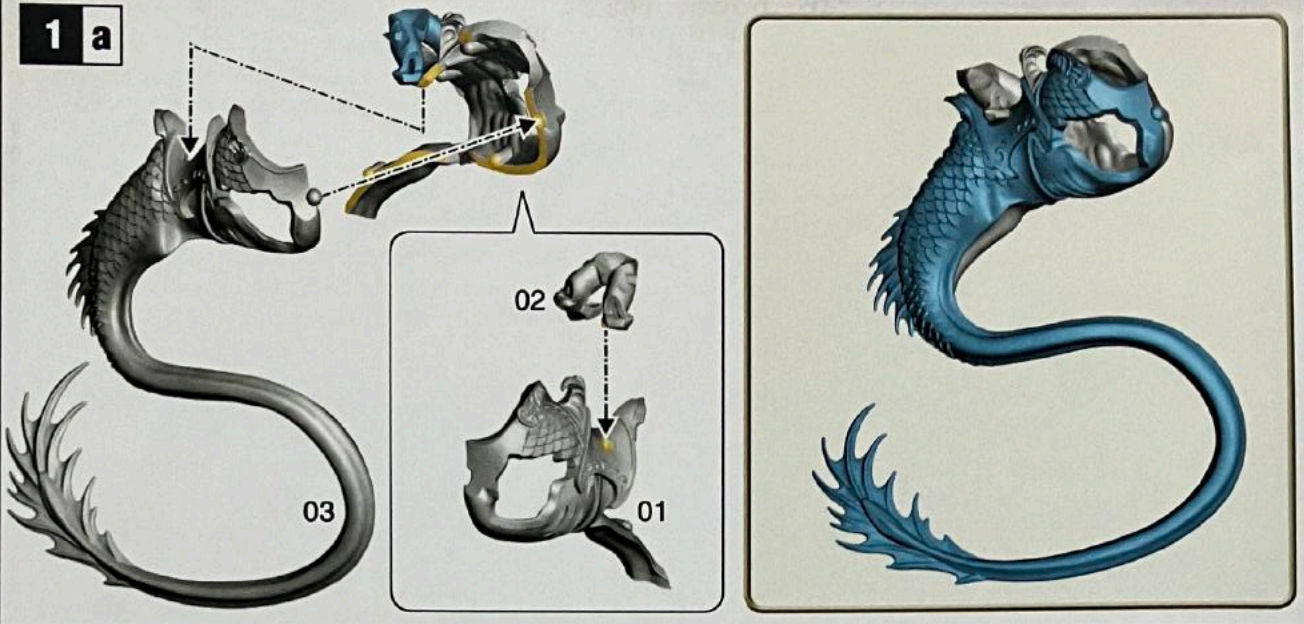
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



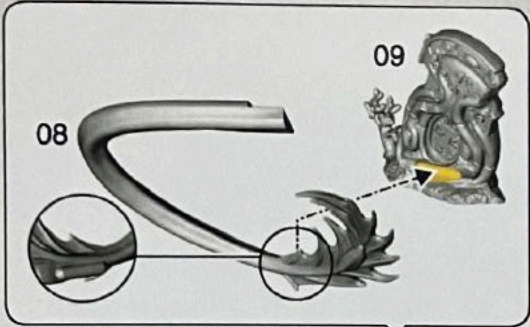
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa



- FOLLOW STEP 1 FOR ALL VARIANTS
- SUIVRE L'ÉTAPE 1 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE EL PASO 1 PARA TODAS LAS VARIANTES
- FOLGE SCHRITT 1 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LE FASI 1 PER TUTTE LE VARIANTI



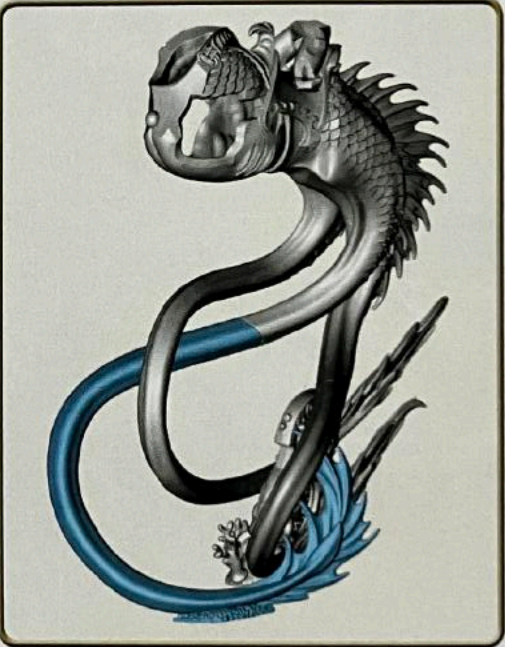
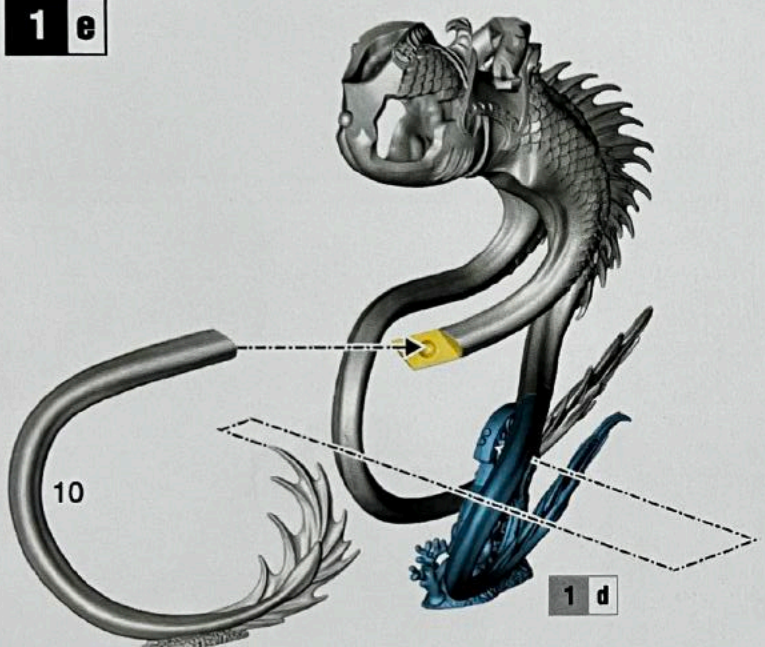
1 d



1 c



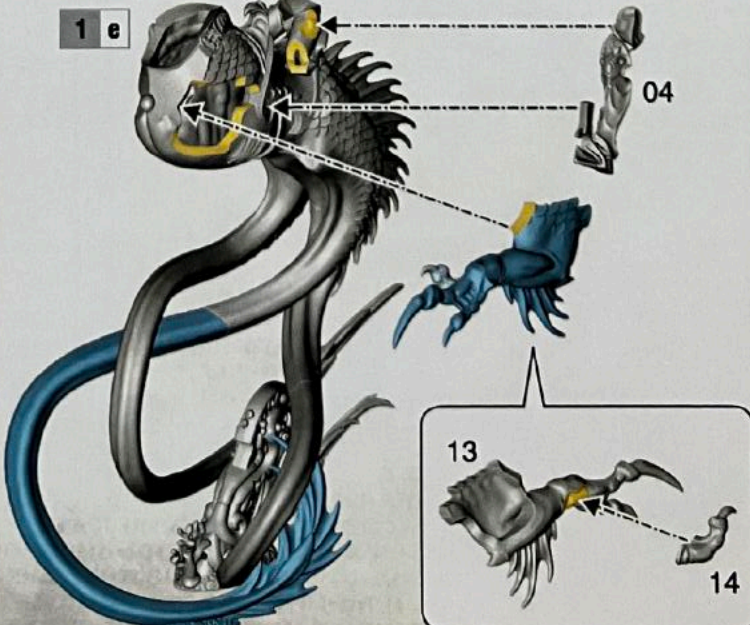
1 e



1 f



1 e

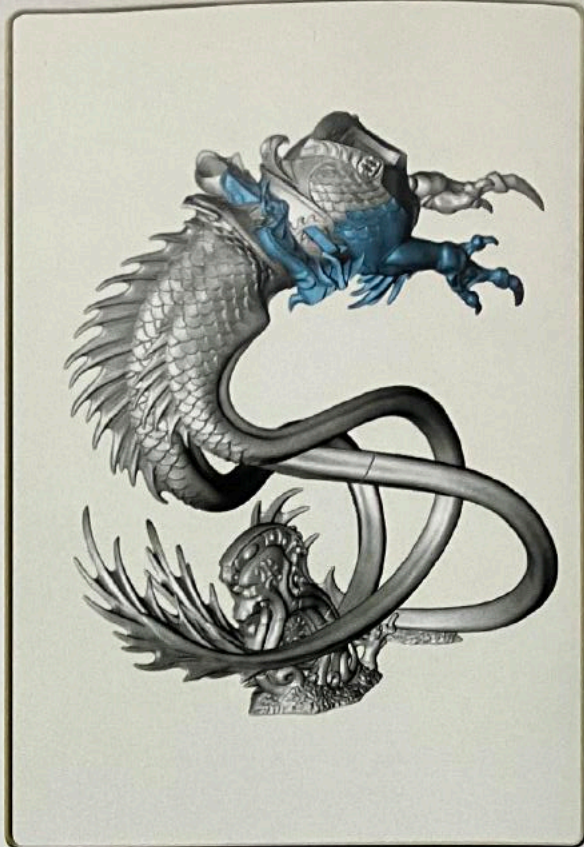
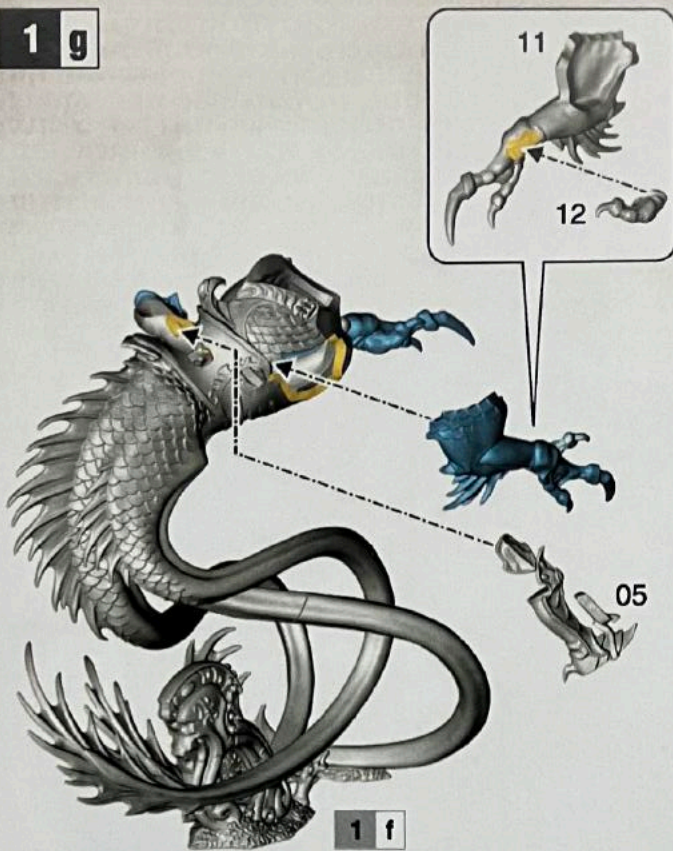


04

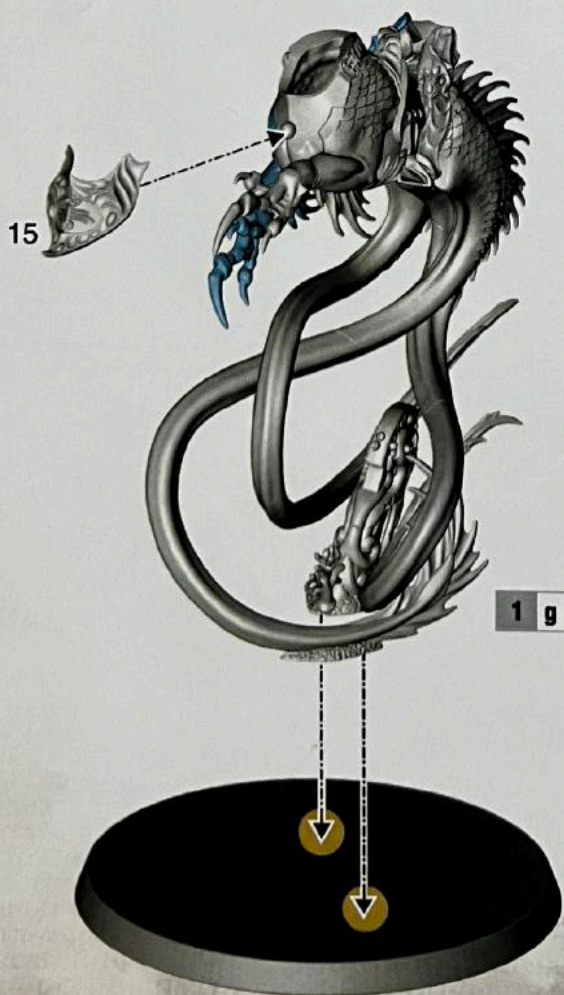
13

14

1 g

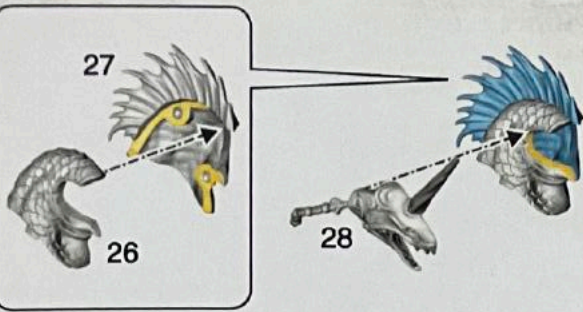


1 h

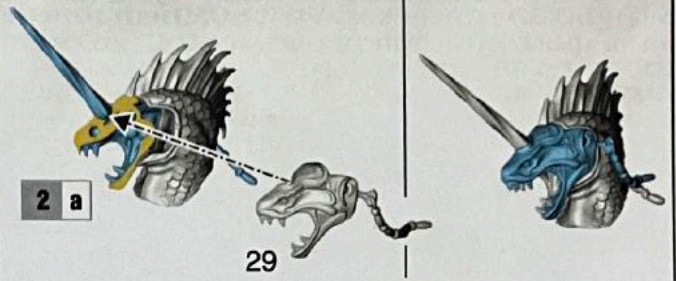


2 - 3 VOLTURNOS

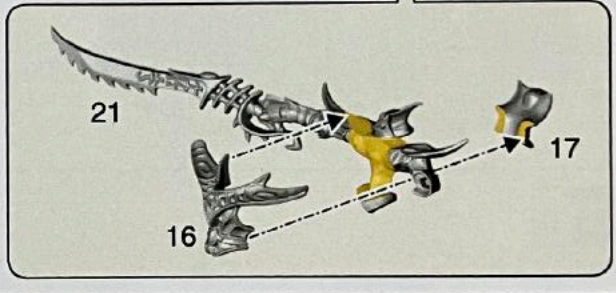
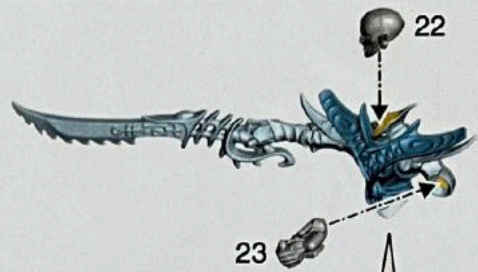
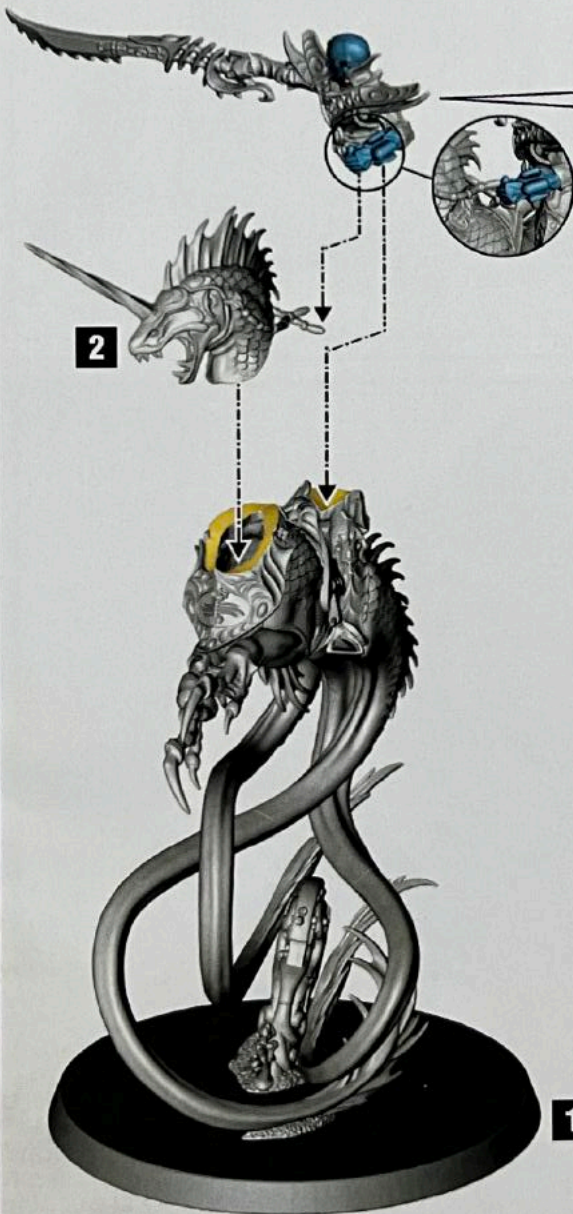
2 a



2 b



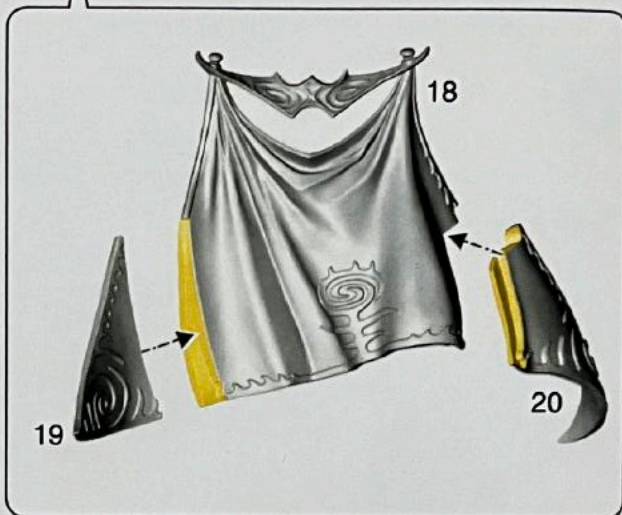
3 a



3 b



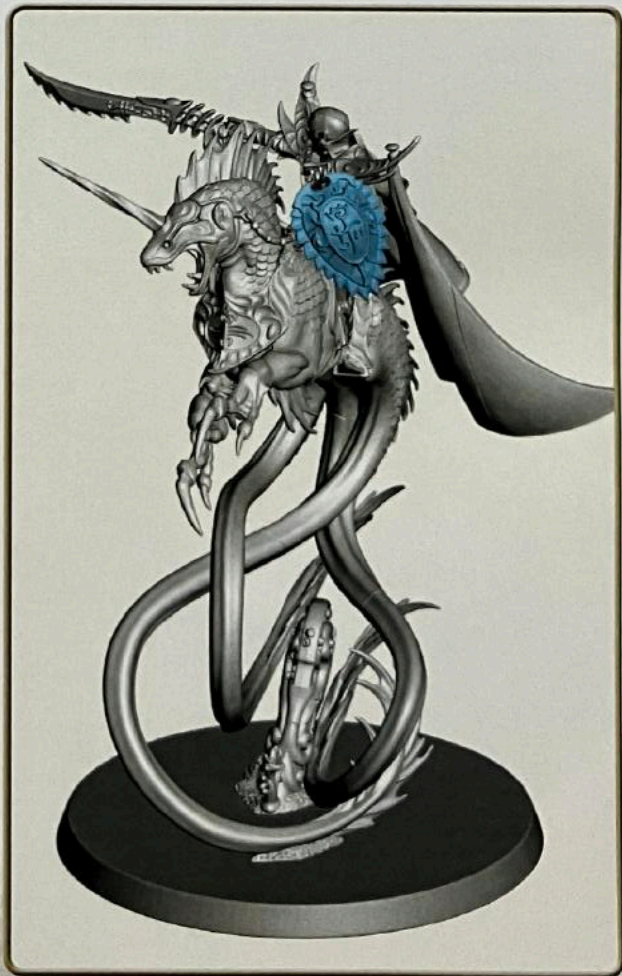
3 a



3 c



3 b



3 d



3 c





BASE JOKAERO ORANGE

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

LAYER FLAYED ONE FLESH

BASE NAGGAROTH NIGHT

LAYER XEREUS PURPLE

LAYER WARPFIEND GREY

LAYER BLUE HORROR

BASE ZANDRI DUST

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL

EDGE WHITE SCAR

BASE CALIBAN GREEN

SHADE NULN OIL

LAYER WARPSTONE GLOW

LAYER NURGLING GREEN

ENGLISH

VOLTURNOS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Astra Solus	1"	5	3+	3+	-1	D3
Uasall's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Uasall's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

DESCRIPTION

Volturnos, High King of the Deep is a single model. In one hand he wields the Astra Solus, while the other holds the Cealith, the High King's Shield. He rides a mighty Deepmare, Uasall, that savages his enemies with its Fanged Jaw and Talons, and batters them with its Lashing Tails.

FLY

Volturnos, High King of the Deep can fly.

ABILITIES

The Astra Solus: When swung, the Astra Solus leaves behind a scything blaze of light that pierces metals, sea monster scales and flesh with equal ease.

If a hit roll for the Astra Solus is 6+, that attack has a Rend characteristic of -5 instead of -1.

The Crest of the High Kings: Volturnos rides to battle wearing the Crest of the High Kings, a majestic backbanner that reflects the inspirational importance of the High King to the Idoneth.

Add 1 to the Bravery characteristic of friendly IDONETH DEEPKIN units while they are wholly within 18" of this model.

Cealith, the High King's Shield: Cealith is said to have been crafted by Teclis himself. However it was created, the mystical aura it projects guards the bearer against malign magics.

You can roll a dice if this model is affected by a spell. If you do so, on a 3+ the spell has no effect on this model (other units will be affected by the spell normally).

First Among Akhelians: Volturnos is the greatest Akhelian King to have ever lived. His supreme skill and vast experience serve as an inspiration to all members of the Idoneth's warrior caste.

Re-roll hit rolls of 1 for friendly AKHELIAN units while they are wholly within 18" of this model.

Deepmare Horn: Every Deepmare has a spiral horn upon its head, which it uses to gore the foe when it charges into combat.

Roll a dice if this model ends a charge move within 1" of any enemy units. On a 2+, the nearest enemy unit suffers D3 mortal wounds.

COMMAND ABILITY

Supreme Lord of Tides: At the High King's command his warriors will attack with unrelenting fury if the tide is high.

You can use this command ability if Volturnos is your general and the High Tide ability from the Tides of Death table applies for the battle round. If you do so, pick up to 3 friendly IDONETH DEEPKIN units wholly within 18" of Volturnos. Add 1 to the Attacks characteristic of melee weapons used by those units until your next hero phase.

KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, HERO, AKHELIAN KING, VOLTURNOS

VOLTURNOS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Astra Solus	1"	5	3+	3+	-1	D3
Uasall's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Uasall's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

DESCRIPTION

Voltornos, Haut Roi des Profondeurs est une figurine individuelle. Il manie d'une main l'Astra Solus, alors que l'autre tient Cealith, le Bouclier du Haut Roi. Il chevauche un noble Deepmare, Uasall, qui massacre ses ennemis avec sa Gueule Garnie de Crocs et ses Serres (Fanged Jaw and Talons), ainsi qu'avec ses Queues Fouetteuses (Lashing Tails)

VOL

Voltornos peut voler.

APTITUDES

L'Astra Solus: Lorsqu'il est manié, l'Astra Solus est tel un rai de lumière capable de trancher le métal, les écailles et la chair avec facilité.

Si un jet de touche de l'Astra Solus donne 6+, cette attaque a un Rend de -5 au lieu de -1.

Le Cimier des Hauts Rois: Cette bannière dorsale majestueuse symbolise l'importance du Haut Roi aux yeux de tous les Idoneth.

Ajoutez 1 à la caractéristique Bravery des unités **IDONETH DEEPKIN** amies qui sont entièrement à 18" ou moins de cette figurine.

Cealith, le Bouclier du Haut Roi :

On dit que Cealith est l'œuvre de Teclis en personne. Son aura mystique protège le porteur de la magie hostile.

Vous pouvez lancer un dé si cette figurine est affectée par un sort. Sur 3+, le sort n'a alors aucun effet sur cette figurine (les autres unités sont affectées normalement).

Premier Parmi les Akhelians: Voltornos est le plus grand Roi Akhelian à avoir jamais vécu. Son talent et son expérience sont une source d'inspiration pour tous les guerriers Idoneth.

Relancez les jets de touche de 1 pour les unités **AKHELIAN** amies qui sont entièrement à 18" ou moins de cette figurine.

Corne de Deepmare: Un Deepmare est doté d'une corne torsadée sur son chanfrein, qu'il utilise pour empaler ses proies.

Lancez un dé si cette figurine termine un mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sur 2+, l'unité ennemie la plus proche subit D3 blessures mortelles.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur Suprême des Marées: Sur ordre du Haut Roi Voltornos, les guerriers attaquent avec une fureur implacable si la marée est haute.

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement si Voltornos est votre général et si l'aptitude Marée Haute du tableau de Marée Mortelle s'applique au rond de bataille. Dans ce cas, choisissez jusqu'à 3 unités **IDONETH DEEPKIN** amies qui sont entièrement à 18" ou moins de Voltornos. Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks des armes de mêlée utilisées par ces unités jusqu'à votre prochaine phase des héros.

ESPAÑOL

DESCRIPCIÓN

Voltornos, High King of the Deep es una miniatura única. En una mano empuña la Astra Solus, mientras que la otra sujeta el Cealith, el escudo del Supremo Rey. Cabalga una poderosa Deepmare llamada Uasall que destroza a sus enemigos con sus Fauces y garras (Fanged Jaw and Talons), y los derriba con sus Colas látigo (Lashing Tails).

VOLAR

Voltornos, High King of the Deep, puede volar.

HABILIDADES

La Astra Solus. Al golpear con la Astra Solus, ésta deja a su paso una fina onda de luz que perfora metales, escamas de monstruos marinos y carne con igual facilidad.

Si una tirada para golpear con la Astra Solus obtiene 6+, ese ataque tiene un atributo Rend de -5 en lugar de -1.

Emblema de los Supremos Reyes. Voltornos cabalga a la batalla portando el Emblema de los Supremos Reyes, un majestuoso estandarte

que refleja la importancia inspiradora que el Supremo Rey supone para los Idoneth.

Añade 1 al atributo Bravery de las unidades **IDONETH DEEPKIN** aliadas que estén completamente a 18" o menos de esta miniatura.

Cealith, el escudo del Supremo Rey. Se dice que Cealith fue fabricado por el propio Teclis. Sin importar su origen, el aura mística que proyecta protege a su portador contra la magia maligna.

Puedes tirar un dado si esta miniatura es afectada por un hechizo. Si lo haces, con un 3+ el hechizo no tiene ningún efecto sobre esta miniatura (pero afecta a otras unidades como es normal).

El primero entre los Akhelians. Voltornos es el mayor Akhelian King de la historia. Su enorme destreza y experiencia sirven de inspiración para todos los miembros de la casta guerrera Idoneth.

Repite las tiradas para golpear de 1 con las unidades **AKHELIAN** aliadas que estén completamente a 18" o menos de esta miniatura.

Cuerno de Deepmare. Todas las Deepmares tienen un cuerno espiral en la cabeza, que usan para ensartar al enemigo cuando cargan al combate.

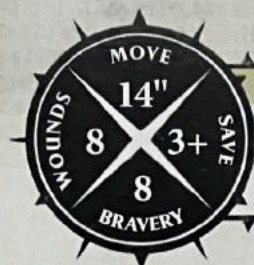
Tira un dado si esta miniatura termina una carga a 1" o menos de cualquier unidad enemiga. Con un 2+, la unidad enemiga más cercana sufre 1D3 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Señor Supremo de las Mareas. A una orden del Supremo Rey, y si hay marea alta, sus guerreros atacarán con una furia imparable.

Puedes usar esta habilidad de mando si Voltornos es tu general y la habilidad de Marea alta de la tabla Mareas de muerte se aplica para esa ronda de batalla. Si lo haces, elige hasta 3 unidades **IDONETH DEEPKIN** aliadas a 18" o menos de Voltornos. Hasta tu siguiente fase de héroe, añade 1 al atributo Attacks de las armas de combate usadas por dichas unidades.

VOLTURNOS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Astra Solus	1"	5	3+	3+	-1	D3
Uasall's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Uasall's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Volturnos, High King of the Deep, ist ein einzelnes Modell. In einer Hand führt er das Astra Solus, die andere hält das Cealith, Schild des High Kings. Er reitet auf einem mächtigen Deepmare, Uasall, das mit seinen Fanged Jaw and Talons den Feind zerreit und ihn mit seinen Lashing Tails schlägt.

FLIEGEN

Volturnos, High King of the Deep, kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Das Astra Solus: Wenn es geschwungen wird, hinterlässt das Astra Solus einen schneidenden Lichtbogen, der Metall, Seemonsterschuppen und Fleisch gleichermaßen mühelos durchdringt.

Bei einem Trefferwurf für das Astra Solus von 6+ hat diese Attacke einen Rend-Wert von -5 anstelle von -1.

Das Wappen des High Kings: Volturnos reitet in die Schlacht und trägt dabei das Wappen des High Kings, ein majestätisches Rückenbanner, das die inspirierende Wichtigkeit des High Kings für die Idoneth darstellt.

Addiere 1 zum Bravery-Wert befreundeter Einheiten der IDONETH DEEPKIN, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Cealith, Schild des High Kings: Cealith soll von Teclis selbst gefertigt worden sein. Wie auch immer es entstanden ist, die mystische Aura, die es ausstrahlt, schützt den Träger vor bössartiger Magie.

Du kannst einen Würfel werfen, wenn dieses Modell von einem Zauber getroffen wird. Wenn du dies tust, hat der Zauber bei 3+ keinen Effekt auf dieses Modell (andere Einheiten werden von diesem Zauber normal betroffen).

Erster unter den Akhelians: Volturnos ist der größte Akhelian King, der je gelebt hat. Sein überlegenes Können und die gewaltige Erfahrung inspirieren alle Mitglieder der Kriegerkaste der Idoneth.

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für befreundete AKHELIAN-Einheiten, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

Deepmare-Horn: Jedes Deepmare hat ein gedrehtes Horn auf dem Kopf, mit dem es Feinde aufspießen kann, wenn es angreift.

Wirf einen Würfel, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um feindliche Einheiten beendet. Bei 2+ erleidet die nächste feindliche Einheit D3 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Oberster Herrscher der Tiden: Auf Befehl des High Kings greifen seine Krieger mit unbarmherziger Wut an, wenn die Flut am höchsten steht.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit einsetzen, wenn Volturnos dein General ist und in der Schlachtrunde die Fähigkeit Macht der Sturmflut von der "Tiden des Todes"-Tabelle gilt. Wenn du dies tust, wähle bis zu drei befreundete Einheiten der IDONETH DEEPKIN, die sich vollständig innerhalb von 18" um Volturnos befinden. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zum Attacks-Wert von Nahkampfwaffen (Melee Weapons), die die gewählten Einheiten einsetzen.

ITALIANO

DESCRIZIONE

Volturnos, Sommo Sovrano degli Abissi è un singolo modello. In una mano brandisce l'Astra Solus, mentre nell'altra stringe il Cealith, lo scudo del Sommo Sovrano. Cavalca un potente Deepmare, Uasall, che dilania i nemici con le sue Fanged Jaw e Talons, e li colpisce con Lashing Tails.

VOLARE

Volturnos, Sommo Sovrano degli Abissi può volare.

ABILITÀ

L'Astra Solus: quando viene brandita, l'Astra Solus traccia una scia ardente che penetra con facilità metalli, squame e carne.

Se un tiro per colpire dell'Astra Solus è 6+, quell'attacco ha una caratteristica Rend di -5 invece che di -1.

Emblema dei Sommi Sovrani: Volturnos va in battaglia portando l'emblema dei Sommi Sovrani, un maestoso stendardo che riflette l'importanza evocativa della sua figura.

Aggiungi 1 alla caratteristica Bravery delle unità di IDONETH DEEPKIN amiche fintanto che si trovano interamente entro 18" da questo modello.

Cealith, lo Scudo del Sommo Sovrano: si dice che Cealith sia stato forgiato da Teclis in persona. L'aura mistica che proietta protegge il portatore dalle magie malevole.

Puoi tirare un dado se questo modello è influenzato da un incantesimo. In tal caso, con 3+ l'incantesimo non ha effetto su di esso (le altre unità vengono influenzate normalmente).

Primo tra gli Akhelians: Volturnos è il più grande Akhelian King mai vissuto. La sua estrema abilità e grande esperienza sono un'ispirazione per tutti i membri della casta guerriera degli Idoneth.

Ripeti i tiri per colpire pari a 1 delle unità di AKHELIAN amiche fintanto che si trovano interamente entro 18" da questo modello.

Corno del Deepmare: ogni Deepmare ha un corno a spirale sulla fronte, che usa per squarciare i nemici quando carica in combattimento.

Tira un dado se questo modello termina un movimento di carica entro 1" da qualsiasi unità nemica. Con 2+, l'unità nemica più vicina subisce D3 ferite mortali.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore Supremo delle Maree: se c'è l'alta marea, al comando del Sommo Sovrano i suoi guerrieri attaccano con furia incessante.

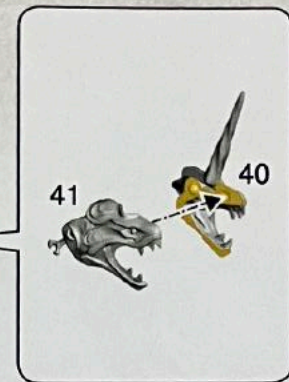
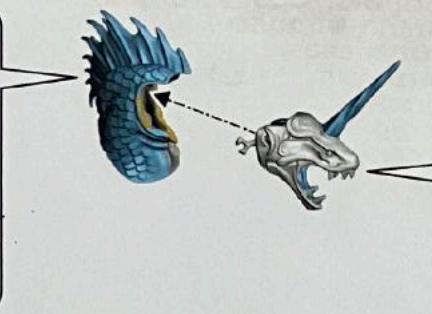
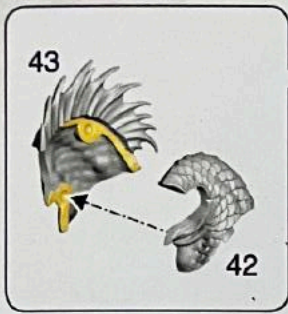
Puoi usare questa abilità di comando se Volturnos è il tuo Generale e l'abilità Alta Marea della tabella Ondate di Morte si applica al round di battaglia. In tal caso, scegli fino a 3 unità di IDONETH DEEPKIN amiche interamente entro 18" da Volturnos. Fino alla tua prossima fase degli eroi aggiungi 1 alla caratteristica Attacks delle Melee Weapons usate da quelle unità.

KEYWORDS

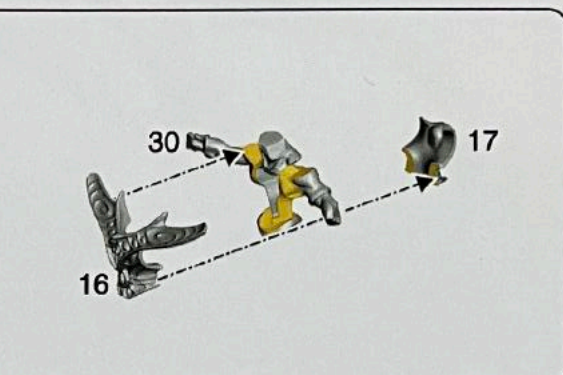
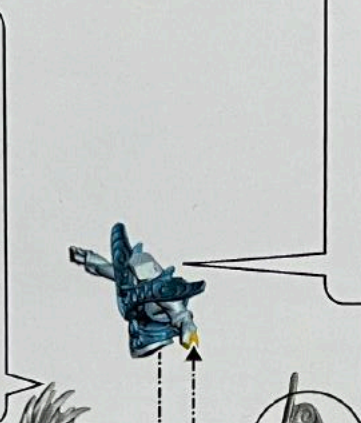
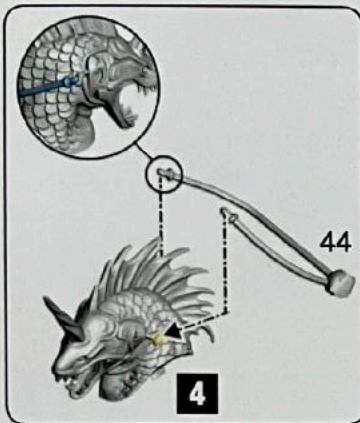
ORDER, AELF, IDONETH DEEPKIN, AKHELIAN, HERO, AKHELIAN KING, VOLTURNOS

4 - 6 AKHELIAN KING

4 a



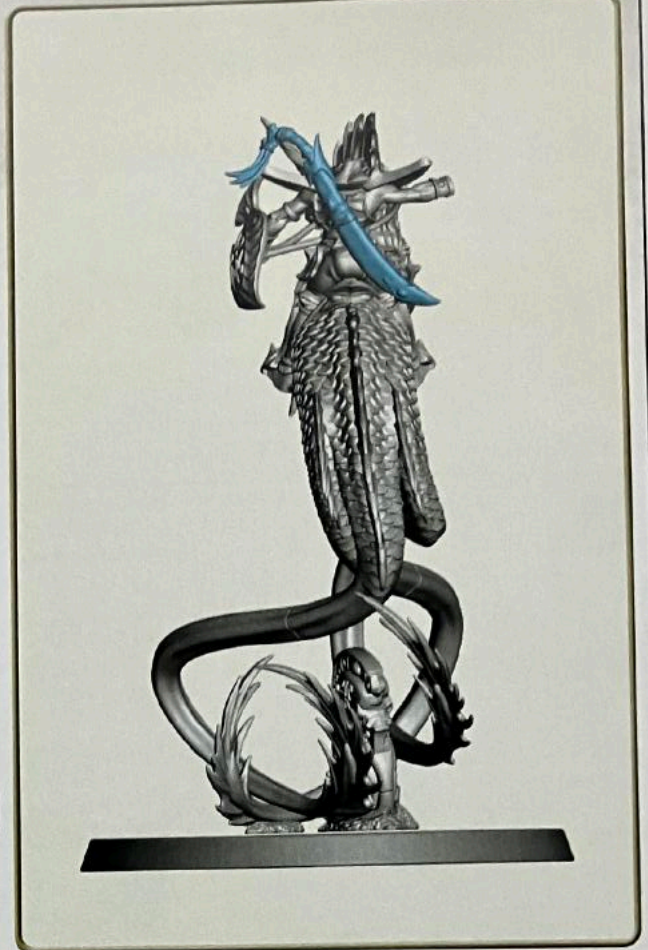
5 a



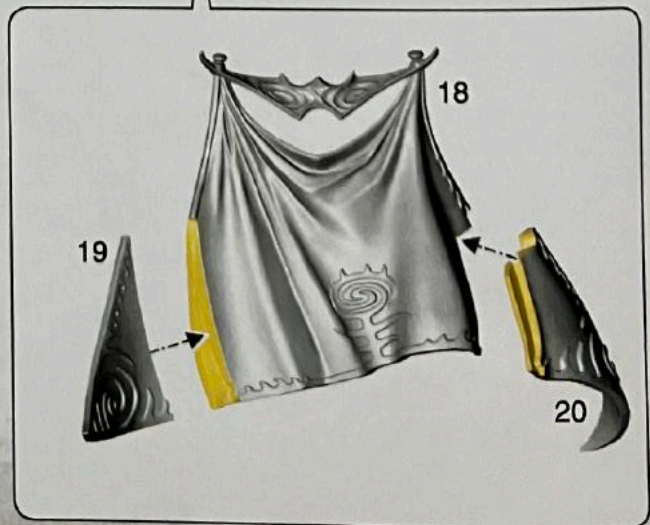
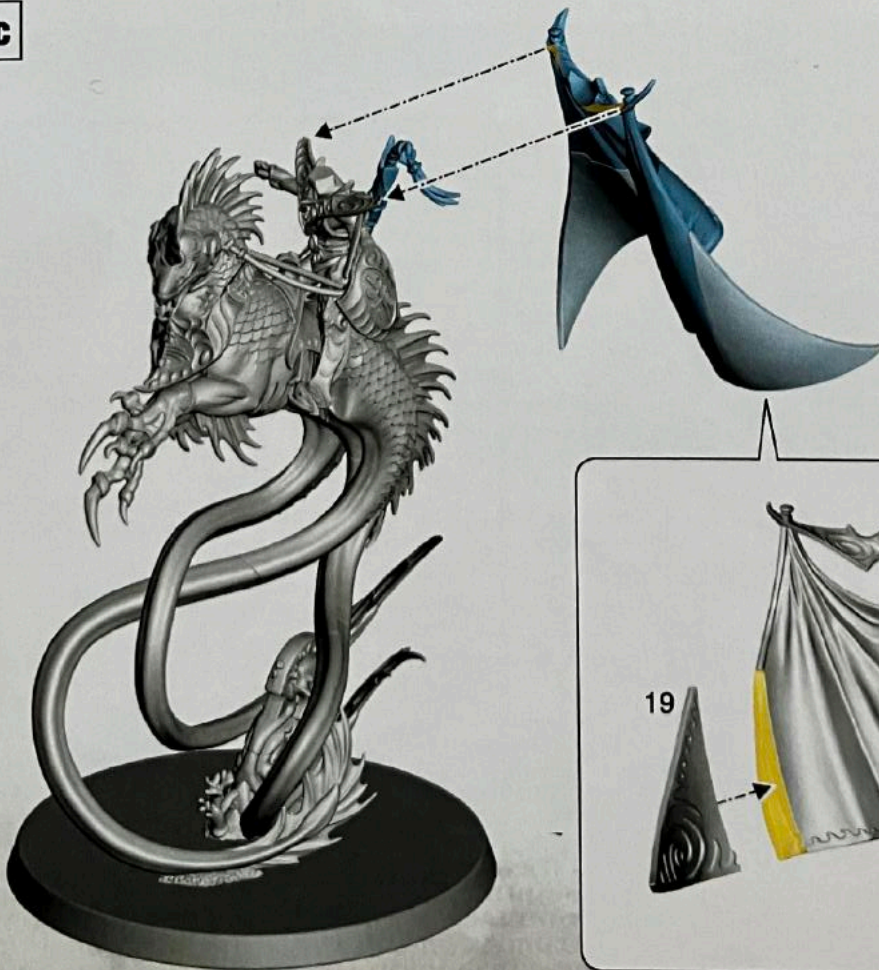
1



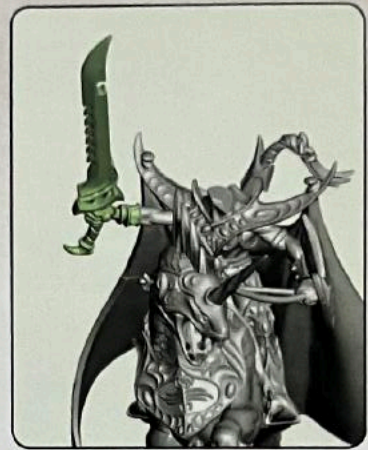
5 b



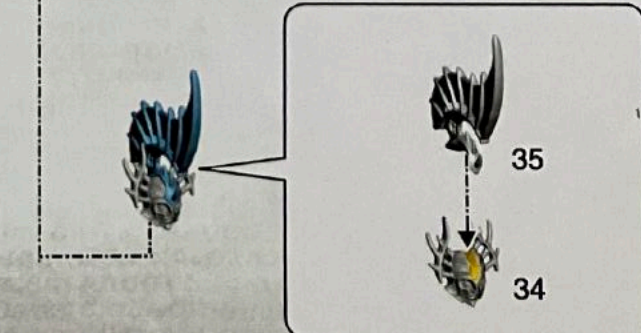
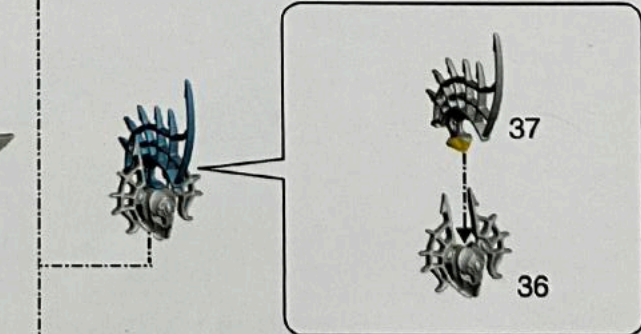
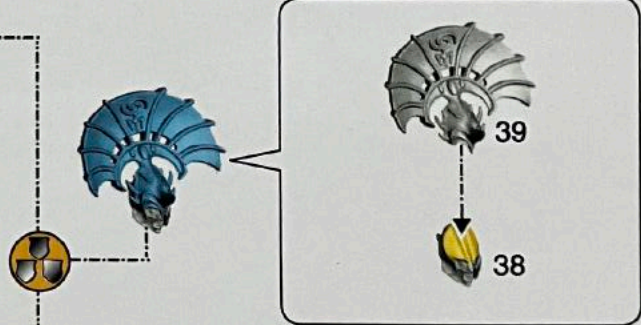
5 c

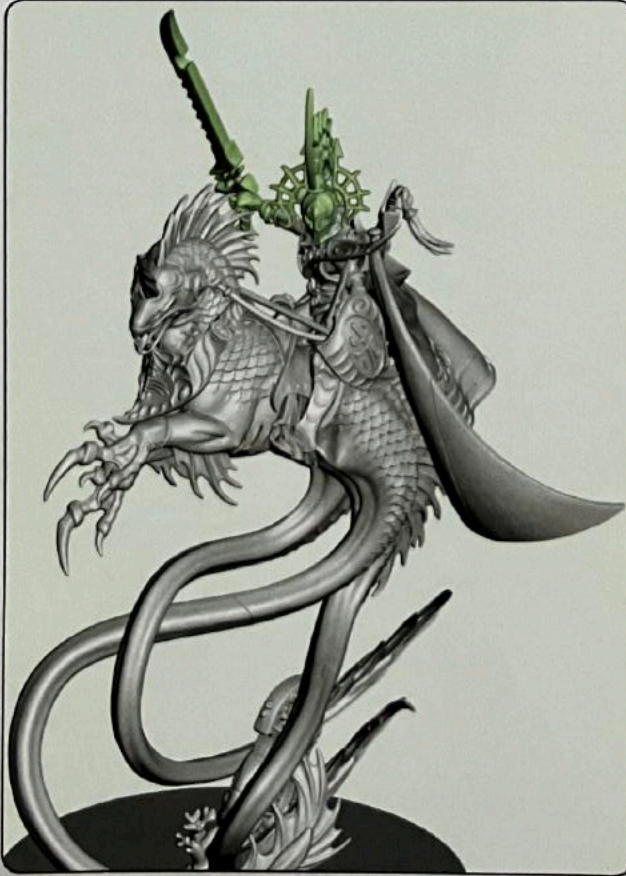


5 d



5 e







BASE **LEADBELCHER**

SHADE **DRAKENHOF NIGHTSHADE**

LAYER **IRONBREAKER**

GLAZE **GULLIMAN BLUE**

EDGE **STORMHOST SILVER**

BASE **ABADDON BLACK**

LAYER **SOTEK GREEN**

LAYER **TEMPLE GUARD BLUE**

LAYER **BLUE HORROR**

BASE **KANTOR BLUE**

LAYER **ALAITOC BLUE**

LAYER **HOETH BLUE**

LAYER **SCREAMING SKULL**

ENGLISH

AKHELIAN KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladed Polearm	2"	3	3+	3+	-2	D3
Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Falchion	1"	3	3+	4+	-	1
Deepmare's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Deepmare's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

DESCRIPTION

An Akhelian King is a single model. In one hand they wield either a Bladed Polearm or Greatsword, and they hold a King's Shield in the other. A light Falchion is strapped to their back, which they can use instead of their King's Shield. Each rides a mighty Deepmare that savages the King's enemies with its Fanged Jaw and Talons, and batters them with its Lashing Tails.

FLY

Akhelian Kings can fly.

ABILITIES

Deepmare Horn: Every Deepmare has a spiral horn upon its head, which it uses to gore the foe when it charges into combat.

Roll a dice if this model ends a charge move within 1" of any enemy units. On a 2+, the nearest enemy unit suffers D3 mortal wounds.

Akhelian Paragon: Each Akhelian King is a shining example of his caste, a master of battle which all other Akheliens strive to emulate in battle.

Re-roll hit rolls of 1 for friendly **AKHELIAN** units while they are wholly within 12" of this model.

Storm of Blows: Sometimes an Akhelian King will shoulder their shield and instead use their falchion to attack the foe.

At the start of the combat phase, you can say that this model will draw their Falchion. If you do so, subtract 1 from save rolls for this model in that combat phase, but this model can attack with its Falchion in that combat phase. If you do not do so, this model cannot attack with its Falchion in that combat phase.

Wave Rider: When an Akhelian King charges the foe, their rhomphaia hits with the power of a crashing wave.

In the combat phase, this model's Bladed Polearm has a Damage characteristic of 3 if the model made a charge move in the same turn.

COMMAND ABILITY

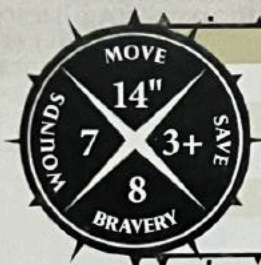
Lord of Tides: At the King's command his warriors will attack with unrelenting fury if the tide is high.

You can use this command ability if this model is your general and the High Tide ability from the Tides of Death table applies for the battle round. If you do so, pick a friendly **IDONETH DEEPMARE** unit wholly within 12" of your general. Add 1 to the Attacks characteristic of melee weapons used by that unit until your next hero phase.

KEYWORDS

ORDER, AELF, IDONETH DEEPMARE, HERO, AKHELIAN, AKHELIAN KING

AKHELIAN KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladed Polearm	2"	3	3+	3+	-2	D3
Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Falchion	1"	3	3+	4+	-	1
Deepmare's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Deepmare's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

DESCRIPTION

Un Akhelian King est une figurine individuelle. Il manie d'une main une Arme d'Hast Tranchante (Bladed Polearm) ou un Espadon (Greatsword), et porte un Bouclier de Roi dans l'autre. Un Sabre (Falchion) qu'il peut utiliser à la place de son bouclier est accroché dans son dos. Il chevauche un puissant Deepmare qui massacre ses ennemis avec sa Gueule Garnie de Crocs et ses Serres (Fanged Jaw and Talons), ainsi qu'avec ses Queues Fouetteuses (Lashing Tails).

VOL

Un Akhelian King peut voler.

APTITUDES

Corne de Deepmare: *Un Deepmare est doté d'une corne torsadée sur son chanfrein, qu'il utilise pour empaler ses proies.*

Lancez un dé si cette figurine termine un mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie. Sur 2+, l'unité ennemie la plus proche subit D3 blessures mortelles.

Parangon des Akhelians: *Chaque Akhelian King est un exemple flamboyant du talent de sa caste, un maître de guerre que tous les Akhelians souhaitent égaler au combat.*

Relancez les jets de touche de 1 pour les unités AKHELIAN amies qui sont entièrement à 12" ou moins de cette figurine.

Tempête de Coups: *Parfois, un Akhelian King dédaigne son bouclier au profit de son sabre.*

Au début de la phase de combat, vous pouvez déclarer que cette figurine dégaine son Sabre. Dans ce cas, soustrayez 1 de ses jets de sauvegarde à cette phase de combat, mais en contrepartie, elle peut attaquer avec son Sabre à cette phase de combat. Si vous ne choisissez pas cette option, cette figurine ne peut pas attaquer avec son Sabre à cette phase de combat.

Cavalier des Mers: *Quand un Akhelian King charge, son arme percute l'ennemi avec la force d'une lame de fond.*

En phase de combat, l'Arme d'Hast Tranchante a une caractéristique Damage de 3 si la figurine a effectué un mouvement de charge au même tour.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur des Marées: *Sur ordre du Roi, les guerriers attaquent avec une fureur implacable si la marée est haute.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement si cette figurine est votre général et si l'aptitude Marée Haute du tableau de Marée Mortelle s'applique au rond de bataille. Dans ce cas, choisissez une unité IDONETH DEEPKIN amie qui est entièrement à 12" ou moins de votre général. Ajoutez 1 à la caractéristique Attacks des armes de mêlée utilisées par cette unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

ESPAÑOL

DESCRIPCIÓN

Un Akhelian King es una miniatura única. En una mano empuña una Arma de asta (Bladed Polearm) o un Espadón (Greatsword), y se protege con un Escudo del rey en la otra. Lleva un Alfanje (Falchion) colgado en la espalda, que puede usar en lugar de su escudo del rey. Cada uno monta una poderosa Deepmare que destroza a los enemigos del rey con sus Fauces y garras (Fanged Jaw and Talons), y los derriba con sus Colas látigo (Lashing Tails).

VOLAR

Los Akhelian Kings pueden volar.

HABILIDADES

Cuerno de Deepmare. *Todas las Deepmares tienen un cuerno espiral en la cabeza, que usan para ensartar al enemigo cuando cargan al combate.*

Tira un dado si esta miniatura termina una carga a 1" o menos de cualquier unidad enemiga. Con un 2+, la unidad enemiga más cercana sufre 1D3 heridas mortales.

Paragón Akhelian. *Cada Akhelian King es un brillante ejemplo de su casta, un maestro de la batalla que los demás Akhelians tratan de imitar.*

Repite las tiradas para golpear de 1 con las unidades AKHELIAN aliadas que estén completamente a 12" o menos de esta miniatura.

Tormenta de golpes. *A veces un Akhelian King guarda el escudo y en su lugar usa su alfanje para atacar al enemigo.*

Al inicio de la fase de combate, puedes declarar que esta miniatura desenvaina su alfanje. Si lo haces, resta 1 a las tiradas de salvación de esta miniatura en esta fase de combate, pero la miniatura puede atacar con su alfanje en esa misma fase. Si no lo haces, no puede atacar con el alfanje.

Jinete de olas. *Cuando un Akhelian King carga contra el enemigo, su lanza golpea con la fuerza de una ola en la tormenta.*

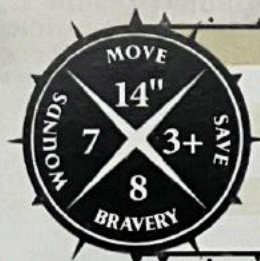
En la fase de combate, el Arma de asta de esta miniatura tiene un atributo Damage de 3 si ha hecho una carga en el mismo turno.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de las Mareas. *A una orden de su rey, y si hay marea alta, sus guerreros atacarán con una furia imparable.*

Puedes usar esta habilidad de mando si esta miniatura es tu general y la habilidad de Marea alta de la tabla Mareas de muerte se aplica para esa ronda de batalla. Si lo haces, elige una unidad IDONETH DEEPKIN aliada a 12" o menos de tu general. Hasta tu siguiente fase de héroe, añade 1 al atributo Attacks de las armas de combate usadas por dicha unidad.

AKHELIAN KING



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bladed Polearm	2"	3	3+	3+	-2	D3
Greatsword	1"	4	3+	3+	-1	D3
Falchion	1"	3	3+	4+	-	1
Deepmare's Fanged Jaw and Talons	2"	3	3+	3+	-1	1
Deepmare's Lashing Tails	2"	3	3+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Ein Akhelian King ist ein einzelnes Modell. In einer Hand führt er entweder eine Bladed Polearm oder ein Greatsword, und er hält einen Schild des Königs in der anderen. Auf dem Rücken trägt er ein leichtes Falchion, das er anstelle seines Schildes des Königs benutzen kann. Jeder Akhelian King reitet auf einem mächtigen Deepmare, das mit seinen Fanged Jaw and Talons den Feind zerreißt und ihn mit seinen Lashing Tails schlägt.

FLIEGEN

Akhelian Kings können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Deepmare-Horn: Jedes Deepmare hat ein gedrehtes Horn auf dem Kopf, mit dem es Feinde aufspießen kann, wenn es angreift.

Wirf einen Würfel, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1" um feindliche Einheiten beendet. Bei 2+ erleidet die nächste feindliche Einheit D3 tödliche Verwundungen.

Vorbild der Akhelians: Jeder Akhelian King ist ein strahlendes Beispiel seiner Kaste, ein Meister der Schlacht, dem alle anderen Akhelians in der Schlacht nacheifern.

Wiederhole Trefferwürfe von 1 für befreundete AKHELIAN-Einheiten, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

Schlaghagel: Manchmal schultert ein Akhelian King seinen Schild und attackiert stattdessen den Feind mit seinem Falchion.

Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du ansagen, dass dieses Modell sein Falchion zieht. Wenn du dies tust, ziehe 1 von den Schutzwürfen dieses Modells in dieser Nahkampfphase ab, aber dieses Modell kann in dieser Nahkampfphase mit seinem Falchion attackieren. Wenn du dies nicht tust, kann das Modell in dieser Nahkampfphase nicht mit seinem Falchion attackieren.

Wellenreiter: Wenn ein Akhelian King den Feind angreift, trifft sein Rhomphaia mit der Macht einer aufprallenden Welle.

In der Nahkampfphase hat die Bladed Polearm dieses Modells einen Damage-Wert von 3, wenn das Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Tiden: Auf Befehl des Kings greifen seine Krieger mit unbarmherziger Wut an, wenn die Flut am höchsten steht.

Du kannst diese Befehlsfähigkeit einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und in der Schlachtrunde die Fähigkeit Macht der Sturmflut von der "Tiden des Todes"-Tabelle gilt. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete

Einheit der IDONETH DEEPKIN, die sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befindet. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zum Attacks-Wert von Nahkampfaffen (Melee Weapons), die die gewählte Einheit einsetzt.

ITALIANO

DESCRIZIONE

Un Akhelian King è un singolo modello. Brandisce una Bladed Polearm o una Greatsword, e porta uno scudo del sovrano. Sulla schiena pende un Falchion leggero, che può usare al posto dello scudo del sovrano. Ogni King cavalca un potente Deepmare, che dilania i nemici con le sue Fanged Jaw e Talons, e li colpisce con Lashing Tails.

VOLO

Gli Akhelian Kings possono volare.

ABILITÀ

Corno del Deepmare: ogni Deepmare ha un corno a spirale sulla fronte, che usa per squarciare i nemici quando carica in combattimento.

Tira un dado se questo modello termina un movimento di carica entro 1" da qualsiasi unità nemica. Con 2+, l'unità nemica più vicina subisce D3 ferite mortali.

Akhelian Esemplare: ogni Akhelian King è un fulgente esempio della sua casta, un guerriero magistrale che tutti gli altri Akhelians cercano di imitare in battaglia.

Ripeti i tiri per colpire pari a 1 delle unità di AKHELIAN amiche fintanto che si trovano interamente entro 12" da questo modello.

Tempesta di Colpi: a volte un Akhelian King mette in spalla lo scudo e usa il falchion per attaccare il nemico.

All'inizio della fase di combattimento puoi dichiarare che questo modello sfodera il Falchion. In tal caso, sottrai 1 dai tuoi tiri salvezza in quella fase di combattimento, ma esso può attaccare con il Falchion in quella fase di combattimento. Se non lo fai, questo modello non può attaccare con il Falchion in quella fase di combattimento.

Cavalcaonde: quando un Akhelian King carica il nemico, la sua romfaia colpisce con la forza schiacciante di un'onda.

Nella fase di combattimento, la Bladed Polearm di questo modello ha una caratteristica Damage di 3 se il modello ha effettuato un movimento di carica nello stesso turno.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore delle Maree: se c'è l'alta marea, al comando del King i suoi guerrieri attaccano con furia incessante.

Puoi usare questa abilità di comando se questo modello è il tuo Generale e l'abilità Alta Marea della tabella Ondate di Morte si applica al round di battaglia. In tal caso, scegli un'unità di IDONETH DEEPKIN amica interamente entro 12" dal tuo Generale. Fino alla tua prossima fase degli eroi aggiungi 1 alla caratteristica Attacks delle Melee Weapons usate da quella unità.

