



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

**BuildInstructions.com**

**WARHAMMER**  
40,000

# ILLUMINOR SZERAS





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

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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 SÍMBOLOS**  
 • **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



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



- 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



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

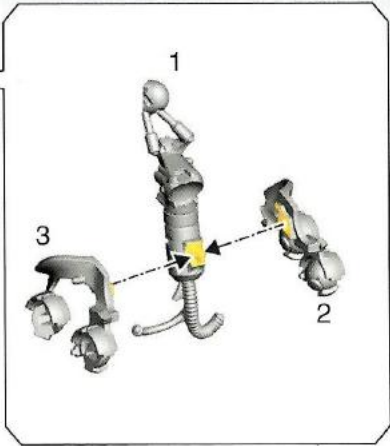
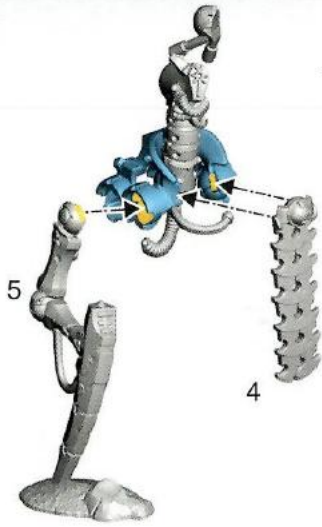


- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti

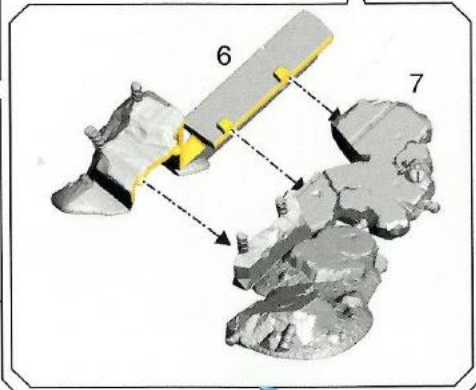
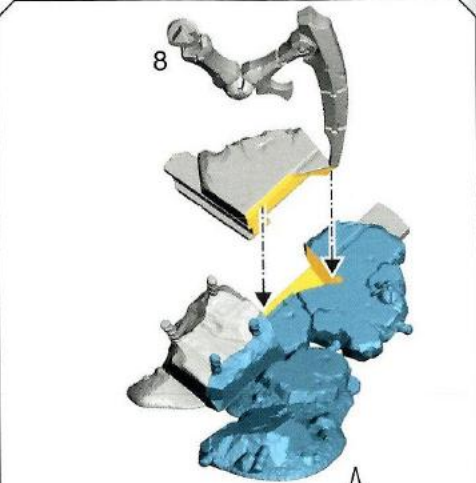
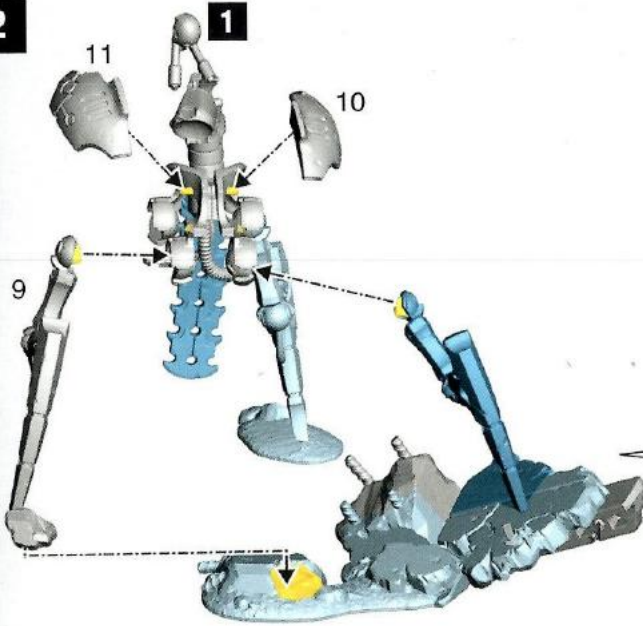


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

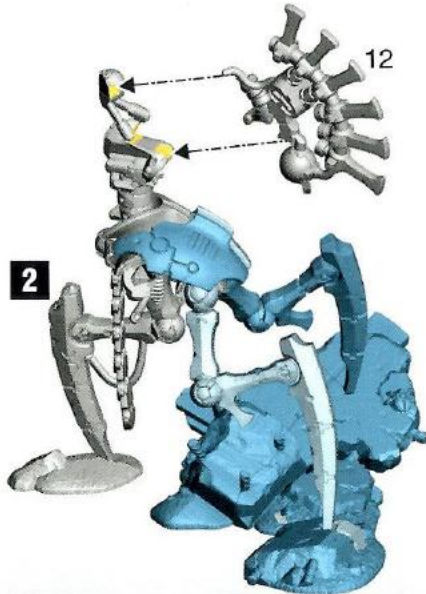
1



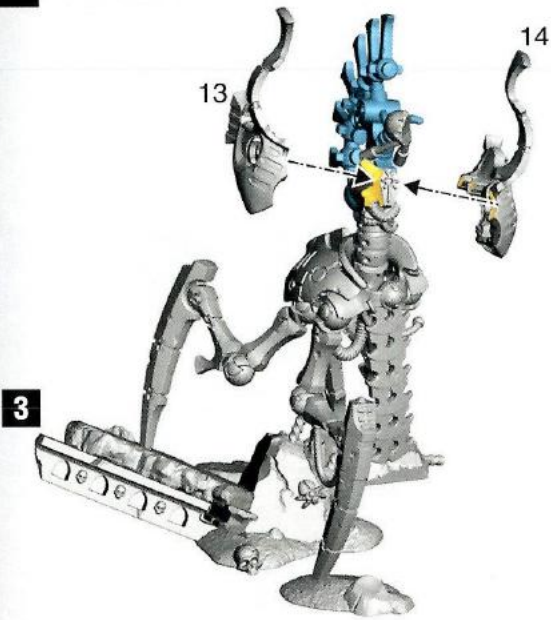
2



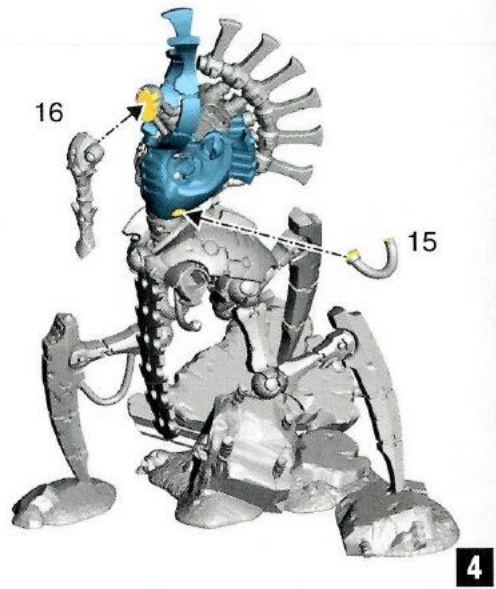
3



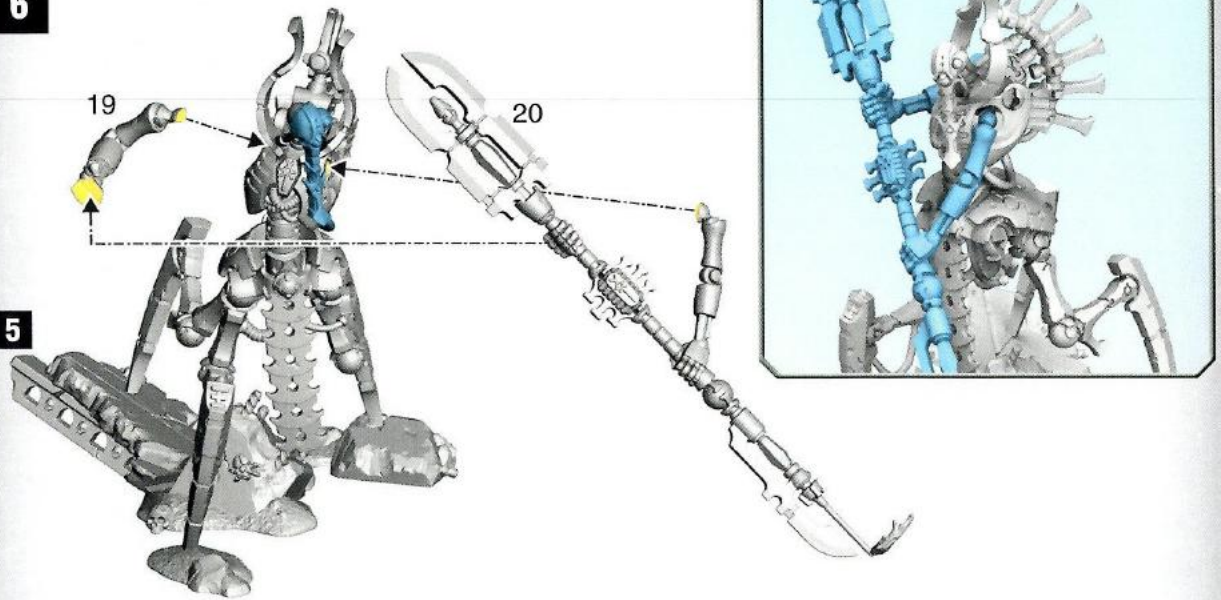
4



5

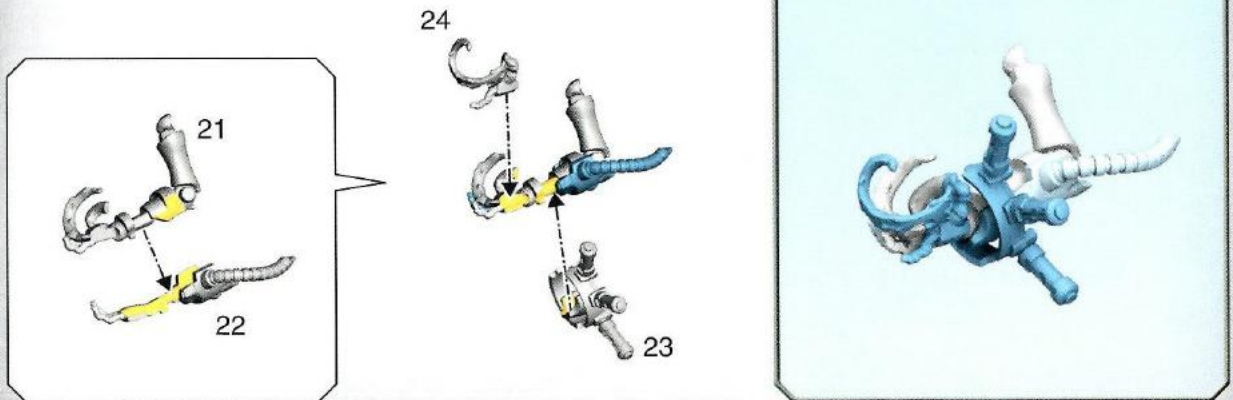


6

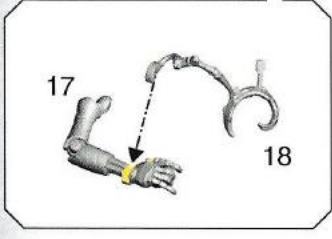
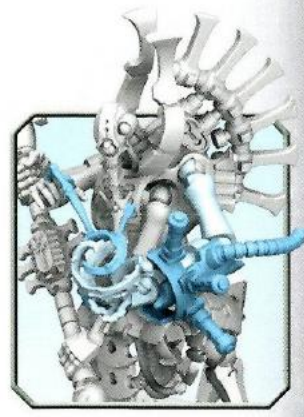
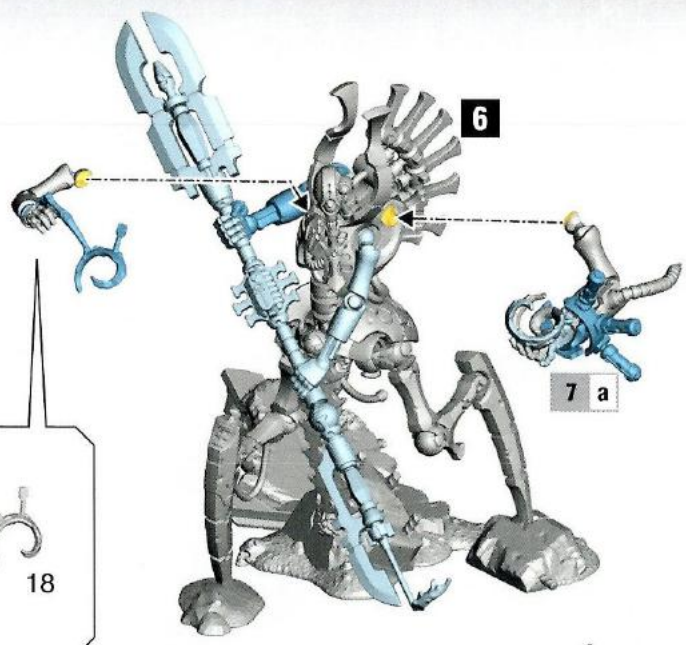


5

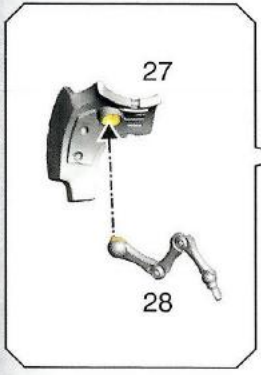
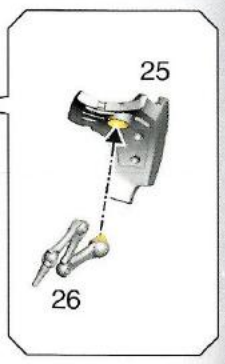
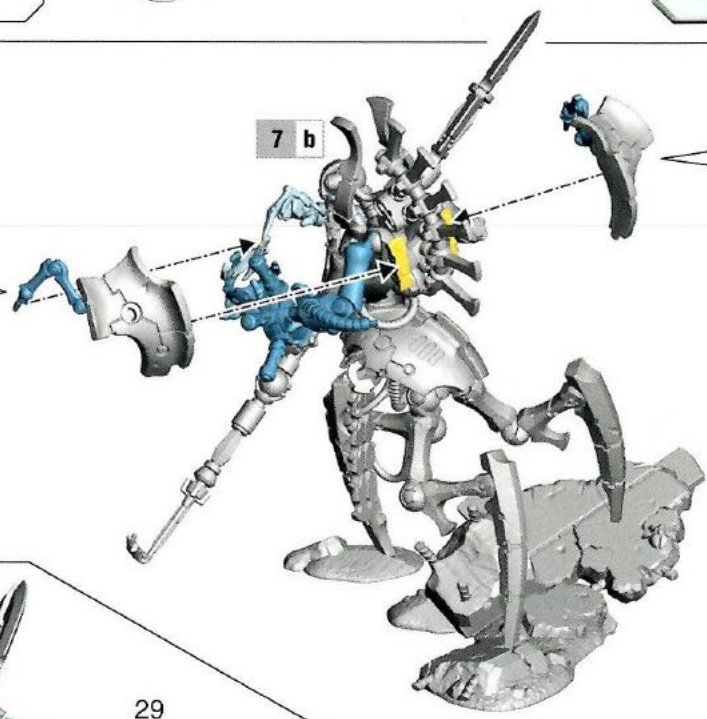
7 a



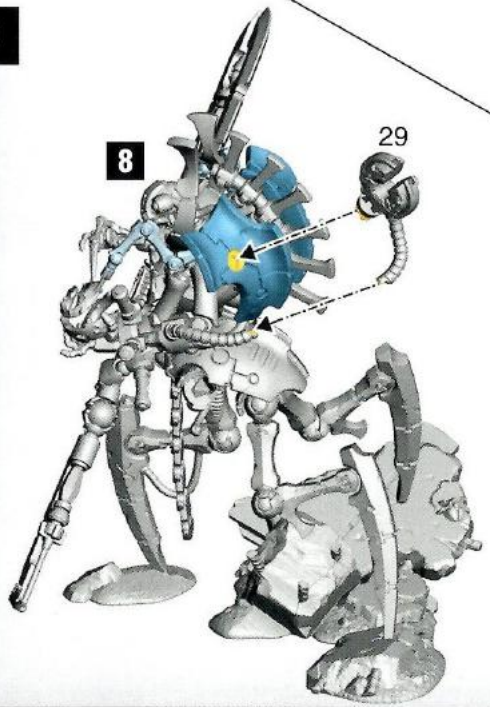
**7 b**



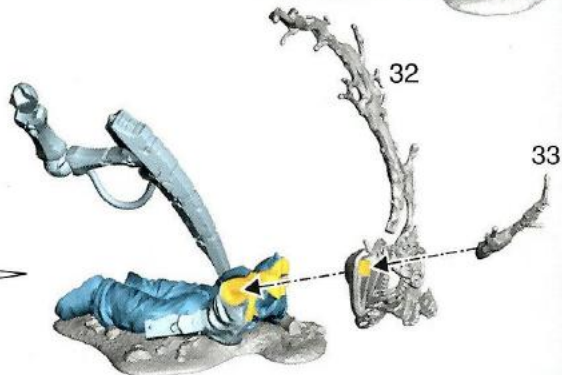
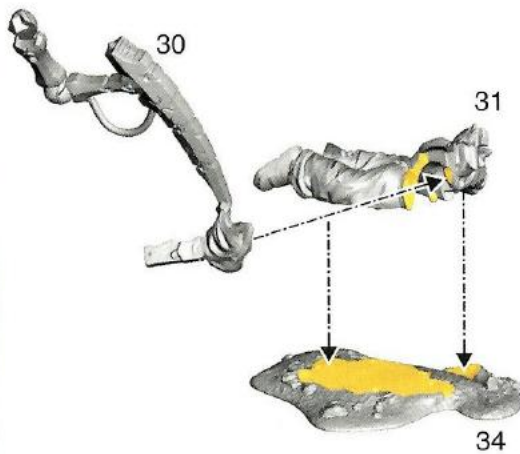
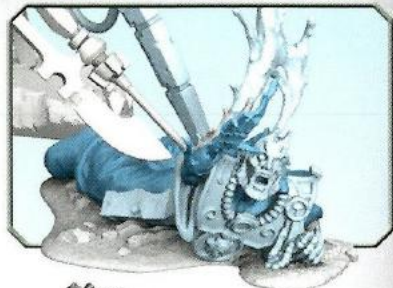
**8**



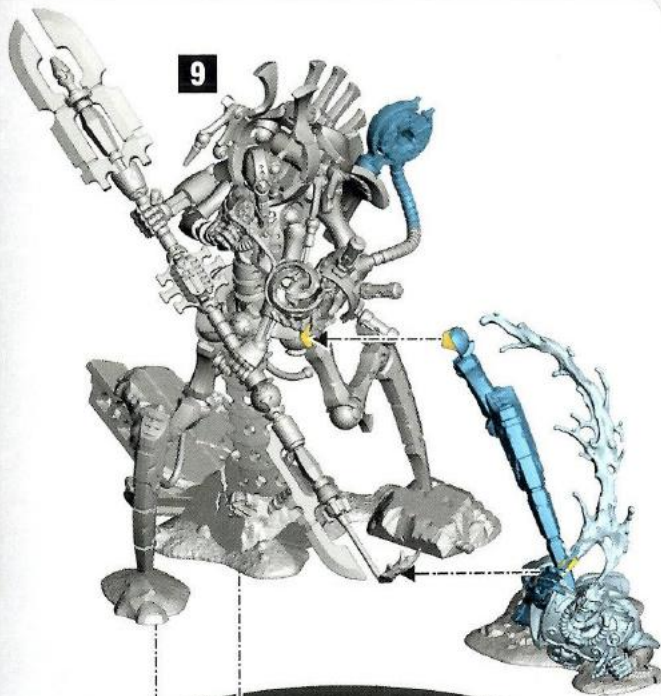
**9**



10



11



Ø 80mm



# ILLUMINOR SZERAS

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Illuminor Szeras	8"	3+	3+	6	6	7	4	10	3+

Illuminor Szeras is a single model equipped with: eldritch lance; impaling legs. You can only include one **ILLUMINOR SZERAS** model in your army.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Eldritch lance (Shooting)	18"	Assault D3	8	-4	D6	-
Eldritch lance (Melee)	Melee	Melee	+1	-3	2	-
Impaling legs	Melee	Melee	User	-2	1	When the bearer fights, it makes 2 additional attacks with this weapon.

## ABILITIES

**Living Metal:** At the start of each of your turns, this model regains 1 lost wound.

**Master Technomancer:** Add 1 to rolls made for the Reanimation Protocols ability of friendly **NECRONS** units within 3" of this model. A unit cannot benefit from both the Master Technomancer and Technomancer abilities in the same turn.

**Atomic Energy Manipulator:** If this model destroys one or more enemy units in the Fight phase, then at the end of that phase it can use its Mechanical Augmentation ability as if it were the end of your Movement phase.

**Empyric Overcharger:** When a Psychic test is taken for an enemy **PSYKER** within 9" of this model, that enemy **PSYKER** suffers Perils of the Warp on any dice roll that includes a double, instead of only a double 1 or double 6.

**Mechanical Augmentation:** At the end of your Movement phase, you can select one **NECRON WARRIORS** or **IMMORTALS** unit from your army that is within 6" of this model and has not already been affected by this ability this battle. If you do so, roll one D3 and consult the table below:

D3	AUGMENTATION
1	Add 1 to the Strength characteristic of models in that unit until the end of the battle.
2	Add 1 to the Toughness characteristic of models in that unit until the end of the battle.
3	Improve the Ballistic Skill characteristic of models in that unit by 1 until the end of the battle (e.g. Ballistic Skill 3+ becomes 2+).

## FACTION KEYWORDS

NECRONS

## KEYWORDS

CHARACTER, INFANTRY, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS





# ILLUMINOR SZERAS

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Illuminor Szeras	8"	3+	3+	6	6	7	4	10	3+

Illuminor Szeras es una miniatura única equipada con: lanza arcana y piernas empaladoras. Sólo puedes incluir una miniatura **ILLUMINOR SZERAS** en tu ejército.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanza arcana (disparo)	18"	Asalto 1D3	8	-4	1D6	-
Lanza arcana (combate)	Com.	Combate	+1	-3	2	-
Piernas empaladoras	Com.	Combate	Port.	-2	1	Cuando el portador combate, realiza 2 ataques adicionales con esta arma.

## HABILIDADES

**Manipulador de energía atómica.** Si esta miniatura destruye una o más unidades enemigas en la fase de combate, al final de esa fase puede usar su habilidad Mejoras mecánicas como si fuera el final de tu fase de movimiento.

**Metal viviente.** Al inicio de cada uno de tus turnos, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

**Sobrecargador empírico.** Cuando se realiza un chequeo psíquico por un **PSÍQUICO** enemigo a 9" o menos de esta miniatura, ese **PSÍQUICO** enemigo sufre Peligros del warp en cualquier resultado de dados que incluya un doble, en lugar de sólo con un doble 1 o doble 6.

**Tecnomante experto.** Suma 1 a las tiradas realizadas de la habilidad Protocolos de reanimación de unidades **NECRONS** amigas a 3" o menos de esta miniatura. Una unidad no puede beneficiarse de las habilidades Tecnomando y Tecnomante experto en el mismo turno.

**Mejoras mecánicas.** Al final de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad **NECRON WARRIORS** o **IMMORTALS** de tu ejército que se encuentre a 6" o menos de esta miniatura y aún no haya sido afectada por esta habilidad esta batalla. Si lo haces tira 1D3 y consulta la siguiente tabla.

1D3	MEJORA
1	Suma 1 al atributo Fuerza de las miniaturas en esa unidad hasta el final de la batalla.
2	Suma 1 al atributo Resistencia de las miniaturas en esa unidad hasta el final de la batalla.
3	Mejora el atributo Habilidad de proyectiles de las miniaturas de esa unidad hasta el final de la batalla (por ej. Habilidad de Proyectiles 3+ se convierte en 2+).

## CLAVES DE FACCIÓN

NECRONS

## CLAVES

PERSONAJE, INFANTERÍA, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS



# ILLUMINOR SZERAS

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Illuminor Szeras	8"	3+	3+	6	6	7	4	10	3+

Illuminor Szeras ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: Geisterspeer; Aufspießenden Beinen. Deine Armee darf **ILLUMINOR SZERAS** nur einmal enthalten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Geisterspeer (Fernkampf)	18"	Sturm W3	8	-4	W6	-
Geisterspeer (Nahkampf)	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	2	-
Aufspießende Beine	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 2 zusätzliche Attacken mit dieser Waffe aus.

## FÄHIGKEITEN

**Lebendes Metall:** Zu Beginn jedes deiner Züge erhält dieses Modell 1 Lebenspunkt zurück, den es zuvor verloren hat.

**Meister-Technomant:** Addiere 1 zu den Würfeln für *Reanimationsprotokolle* für befreundete Einheiten der **NECRONS** innerhalb von 3 Zoll um Illuminor Szeras. Eine Einheit kann nicht im selben Zug von den Fähigkeiten *Meister-Technomant* und *Technomant* profitieren.

**Atomarer Energiemanipulator:** Wenn dieses Modell in der Nahkampfphase eine oder mehrere feindliche Einheiten zerstört, kann es am Ende dieser Phase seine Fähigkeit *Mechanische Verbesserung* wie am Ende der Bewegungsphase einsetzen.

**Empyreische Überladung:** Wenn ein Psitest für einen feindlichen **PSIONIKER** innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell abgelegt wird, erleidet jener feindliche **PSIONIKER** bei jedem Pasch Gefahren des Warp anstatt nur bei einem Einser- oder Sechserpasch.

**Mechanische Verbesserung:** Am Ende deiner Bewegungsphase kannst du eine befreundete Einheit **WARRIORS** oder **IMMORTALS** der **NECRONS** deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählen, die in dieser Schlacht noch nicht Ziel dieser Fähigkeit war. Wenn du dies tust, wirf einen W3 und wende das entsprechende Ergebnis aus der folgenden Tabelle an:

W3	VERBESSERUNG
1	Addiere bis zum Ende der Schlacht 1 zum Stärkewert von Modellen in der gewählten Einheit.
2	Addiere bis zum Ende der Schlacht 1 zum Widerstandswert von Modellen in der gewählten Einheit.
3	Verbessere bis zum Ende der Schlacht die Ballistische Fertigkeit von Modellen in der gewählten Einheit um 1 (z. B. wird eine Ballistische Fertigkeit von 3+ zu 2+).

## FRAKTION

NECRONS

## SCHLÜSSELWÖRTER

CHARAKTERMODELL, INFANTERIE, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS



# ILLUMINOR SZERAS

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Illuminor Szeras	8"	3+	3+	6	6	7	4	10	3+

L'Illuminor Szeras è un singolo modello equipaggiato con: lancia ultraterrena; gambe implatrici. Nella tua armata puoi includere un solo esemplare dell'ILLUMINOR SZERAS.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Lancia ultraterrena (Tiro)	18"	Assaulto D3	8	-4	D6	-
Lancia ultraterrena (Mischia)	Mischia	Mischia	+1	-3	2	-
Gambe impalatrici	Mischia	Mischia	Mod.	-2	1	Quando il portatore combatte, effettua 2 attacchi aggiuntivi con quest'arma.

## ABILITÀ

**Metallo Vivente:** all'inizio di ognuno dei tuoi turni questo modello recupera 1 ferita perduta.

**Mastro Tecnomante:** aggiungi 1 ai tiri effettuati per l'abilità Protocolli di Rianimazione delle unità di NECRONS amiche entro 3" da questo modello. Un'unità non può beneficiare sia dell'abilità Mastro Tecnomante che dell'abilità Tecnomante nello stesso turno.

**Manipolatore di Energia Atomica:** se questo modello distrugge una o più unità nemiche nella fase di Combattimento, alla fine di quella fase può usare la sua abilità Migliorie Meccaniche come se fosse la fine della tua fase di Movimento.

**Sovraccaricatore Empyrico:** quando viene effettuato un test Psionico per uno **PSIONICO** nemico entro 9" da questo modello, quello **PSIONICO** nemico subisce i Pericoli del Warp con qualsiasi risultato che include un doppio, invece che solo con un doppio 1 o un doppio 6.

**Migliorie Meccaniche:** alla fine della tua fase di Movimento puoi scegliere una unità di **NECRON WARRIORS** o di **NECRON IMMORTALS** della tua armata che si trova entro 6" da questo modello e che non è già stata influenzata da questa abilità in questa battaglia. In tal caso, tira un D3 e consulta la tabella in basso:

D3	MIGLIORIA
1	Fino alla fine della battaglia aggiungi 1 alla caratteristica Forza dei modelli di quella unità.
2	Fino alla fine della battaglia aggiungi 1 alla caratteristica Resistenza dei modelli di quella unità.
3	Fino alla fine della battaglia migliora di 1 la caratteristica Abilità Balistica dei modelli di quella unità (ad es. Abilità Balistica 3+ diventa 2+).

**KEYWORDS DI FAZIONE** NECRONS

**KEYWORDS** PERSONAGGIO, FANTERIA, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS



# ILLUMINOR SZERAS

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Illuminor Szeras	8"	3+	3+	6	6	7	4	10	3+

Illuminor Szeras est une figurine individuelle équipée de: lance spectrale; jambes empaleuses. Vous ne pouvez inclure qu'une seule figurine d'ILLUMINOR SZERAS à votre armée.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lance spectrale (Tir)	18"	Assaut D3	8	-4	D6	-
Lance spectrale (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	+1	-3	2	-
Jambes empaleuses	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Quand le porteur combat, il effectue 2 attaques supplémentaires avec cette arme.

## APTITUDES

**Métal Organique:** Au début de chacun de vos tours, cette figurine regagne 1 Point de Vie perdu.

**Maître Technomancien:** Ajoutez 1 aux jets de l'aptitude Protocoles de Réanimation des unités NÉCRONS ennemies à 3" ou moins de cette figurine. Une unité ne peut pas bénéficier des aptitudes Maître Technomancien et Technomancien au même tour.

**Manipulateur d'Énergie Atomique:** Si cette figurine détruit une ou plusieurs unités ennemies à la phase de Combat, à la fin de cette phase, elle peut utiliser son aptitude Augmentation Mécanique comme si c'était la fin de votre phase de Mouvement.

**Surchargeur Empyréen:** Quand un test Psychique est effectué pour un PSYKER ennemi à 9" ou moins de cette figurine, ce PSYKER ennemi subit des Périls du Warp sur tout jet de dé qui donne un double, au lieu de seulement un double 1 ou un double 6.

**Augmentation Mécanique:** À la fin de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir une unité de WARRIORS ou d'IMMORTALS NÉCRONS de votre armée qui est à 6" ou moins de cette figurine et qui n'a pas encore été affecté par cette aptitude à cette bataille. Dans ce cas, jetez un D3 et consultez le tableau ci-dessous:

D3	AUGMENTATION
1	Ajoutez 1 à la caractéristique de Force des figurines de cette unité jusqu'à la fin de la bataille.
2	Ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité jusqu'à la fin de la bataille.
3	Améliorez de 1 la caractéristique de Capacité de Tir des figurines de cette unité jusqu'à la fin de la bataille (ainsi, une Capacité de Tir de 3+ devient 2+).

**MOTS-CLÉS DE FACTION** NÉCRONS

**MOTS-CLÉS** PERSONNAGE, INFANTERIE, CRYPTEK, ILLUMINOR SZERAS



- LAYER WARPSTONE GLOW
- SHADE NULN OIL
- LAYER MOOT GREEN
- LAYER SCREAMING SKULL
- LAYER RUNELORD BRASS
- CONTRAST WYLDWOOD
- LAYER IRONBREAKER
- LAYER STORMHOST SILVER
- BASE ABADDON BLACK
- BASE INCUBI DARKNESS
- LAYER THUNDERHAWK BLUE
- BASE CELESTRA GREY



- LAYER WHITE SCAR
- LAYER MOOT GREEN
- LAYER SCREAMING SKULL
- LAYER WHITE SCAR
- BASE WRAITH BONE
- CONTRAST FLESH TEARERS RED
- CONTRAST MAGOS PURPLE
- LAYER SCREAMING SKULL

- LAYER SONS OF HORUS GREEN
- CONTRAST AKHELIAN GREEN
- LAYER KABALITE GREEN
- LAYER BLUE HORROR
- LAYER SYCORAX BRONZE
- CONTRAST WYLDWOOD
- LAYER RUNELORD BRASS
- LAYER STORMHOST SILVER
- LAYER XEREUS PURPLE
- SHADE NULN OIL
- BASE BARAK-NAR BURGUNDY
- LAYER CADIAN FLESHSTONE



games-workshop.com

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

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

