



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

BuildInstructions.com

SEQUITORS



- Stormsmite Maul & Soulshield
- Masse Stormsmite & Boucliers d'Âme
- Maza hiendetormentas & Ráfaga de gran maza
- Sturmschlag-Hammer & Seelenschild
- Mazza stormsmite & Scudi dell'A nima



- Tempest Blade & Soulshield
- Lame Tempête & Boucliers d'Âme
- Espada tempestad & Ráfaga de gran maza
- Sturmklänge & Seelenschild
- Lama tempesta & Scudi dell'A nima



- Stormsmite Greatmace
- Grande Massue Stormsmite
- Gran maza hiendetormentas
- Sturmschlag-Großstreitkolben
- Grande mazza stormsmite



• 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



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

1



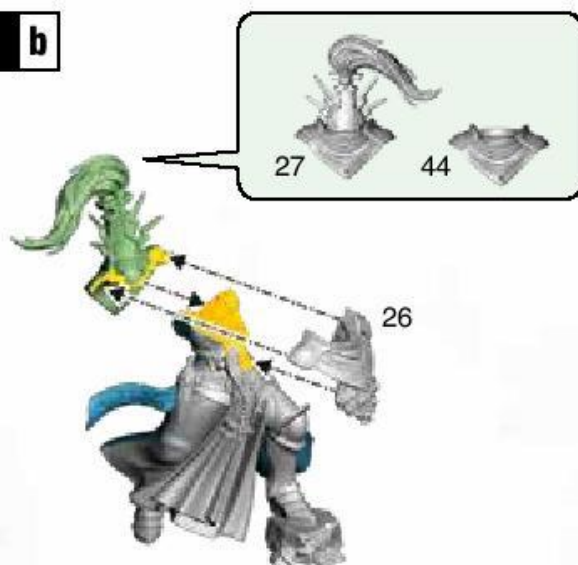
2



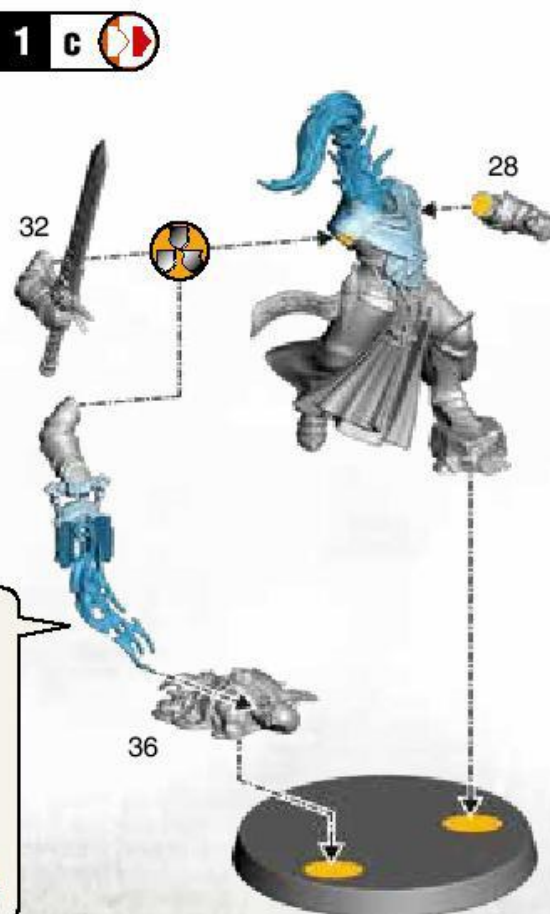
1 a



1 b



1 c



- Redemption Cache
- Cache de Rédemption
- Canalización aetérica del Sequitor
- Erlösungsgefäß
- Scrigno della Redenzione

34



35

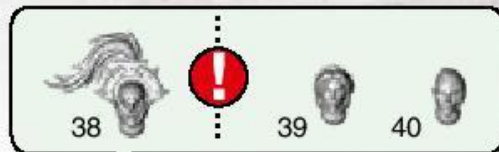
33



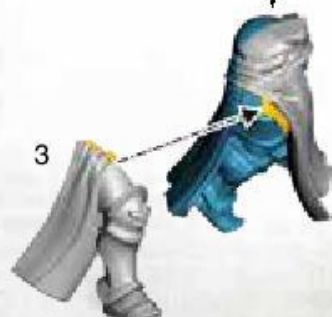
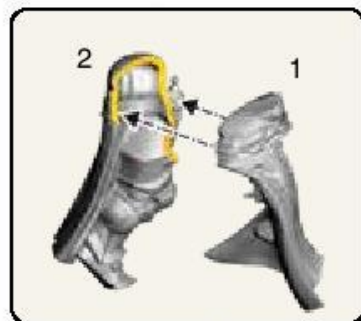
36



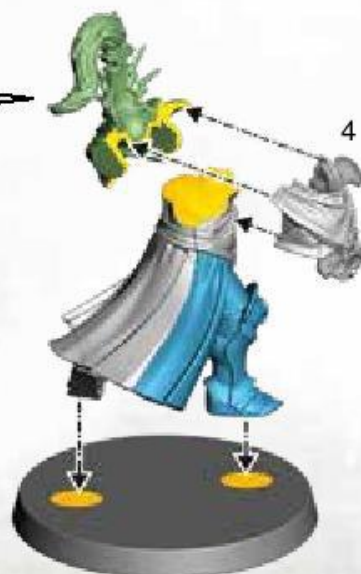
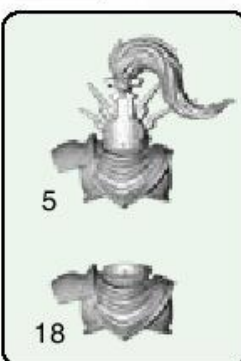
1 d



2 a



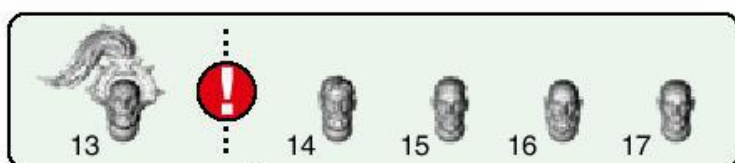
2 b



2 c



2 d



3 - 7 SEQUITORS x9

3 a SEQUITORS A x2

49



47



48



3 b x2



3 c x2



3 d x2



56

14

15

16

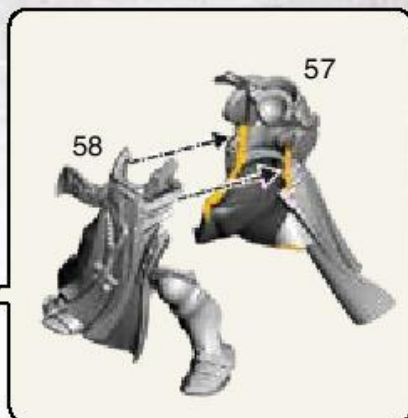
17



51



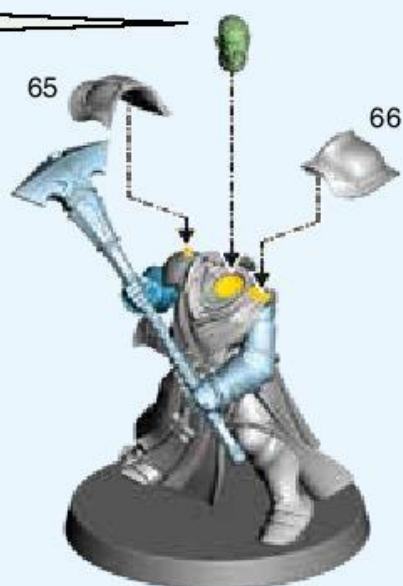
4 a SEQUITORS B **x2**



4 c **x2**



4 c **x2**





5 a SEQUITORS C **x2**



5 b **x2**



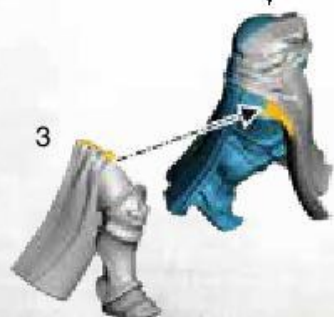
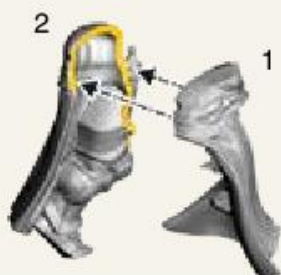
5 c x2



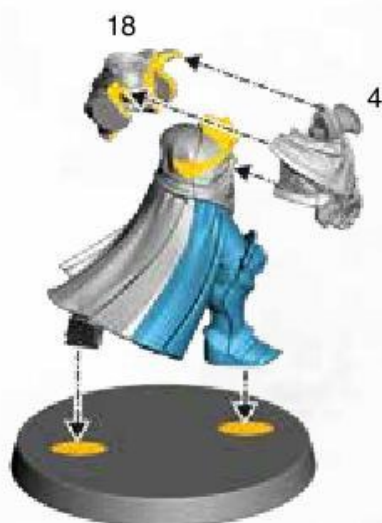
80
39
40



6 a SEQUITOR D



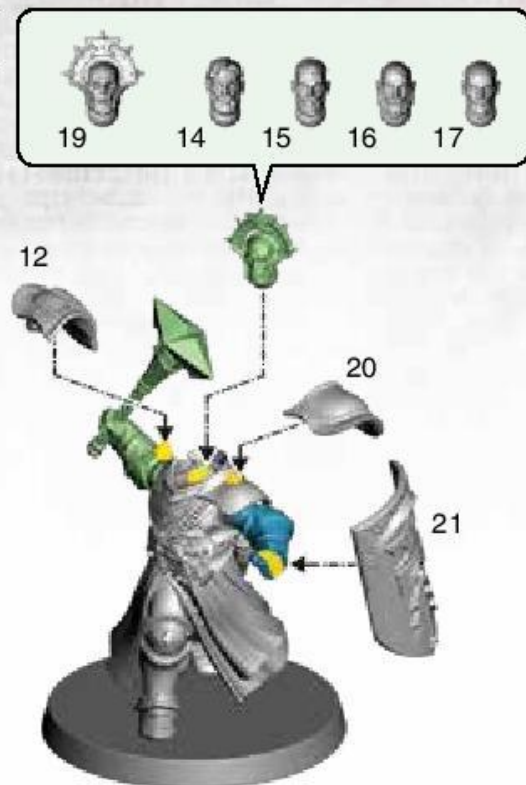
6 b



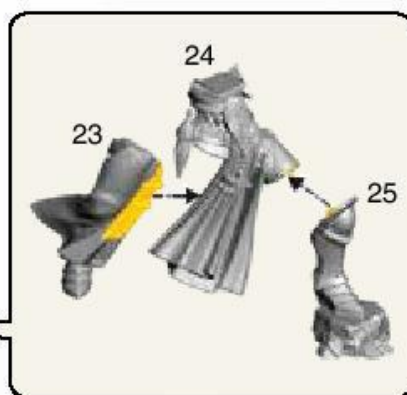
6 c



6 d



7 a SEQUITOR E



7 b



7 c



6 d



BASE MEPHISTON RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WILD RIDER RED

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER KISLEV FLESH

LAYER FLAYED ONE FLESH



BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER IRONBREAKER

LAYER STORMHOST SILVER

BASE ABADDON BLACK

LAYER ESHIN GREY

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY



SEQUITORS

Sequitors are stern warriors who channel the tempest through the magical weaponry bequeathed to them by Sigmar. To be struck by such a warrior is to feel the energy of the storm discharging with thunderclap force.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stormsmite Maul	1"	2	3+	3+	-	1
Tempest Blade	1"	3	3+	4+	-	1
Stormsmite Greatmace	1"	2	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

A unit of Sequitors has any number of models. The unit is armed with one of the following weapon options: Stormsmite Maul and Soulshield; or Tempest Blade and Soulshield. 2 in every 5 models can replace the unit's weapon option with a Stormsmite Greatmace.

SEQUITOR-PRIME: The leader of this unit is a Sequitor-Prime. A Sequitor-Prime can replace the unit's weapon option with a Stormsmite Greatmace, in addition to any other models in the unit that can do so. Add 1 to the Attacks characteristic of a Sequitor-Prime's melee weapon. If a Sequitor-Prime is armed with a Stormsmite Maul and Soulshield or Tempest Blade and Soulshield, they may also carry a Redemption Cache.

ABILITIES

Greatmace Blast: A stormsmite greatmace emits bursts of celestial energy that are deadly to daemons and spirit creatures.

If the unmodified hit roll for an attack made with a Stormsmite Greatmace that targets a **DAEMON** or **NIGHTHAUNT** unit is 6, that attack inflicts D3 hits on the target instead of 1. Make a wound and save roll for each hit.

Redemption Cache: A Redemption Cache can drag the souls of the damned from their bodies.

At the start of your shooting phase, you can pick a **CHAOS** or **DEATH** unit within 6" of a Sequitor-Prime with a Redemption Cache and roll a dice. On a 4+, that unit suffers 1 mortal wound.

Sequitor Aetheric Channelling:

Sequitors can use their knowledge of the arcane arts to channel aetheric energy into their weapons or shields.

At the start of the combat phase, you must say if this unit will channel aetheric power into its weapons or its shields. If you choose its weapons, you can re-roll failed hit rolls for attacks made by this unit in that combat phase. If you choose its shields, you can re-roll failed save rolls for attacks that target this unit in that combat phase (instead of only re-rolling save rolls of 1).

Soulshields: Soulshields are harder than steel and thrice blessed during their forging, so they can withstand any blow.

You can re-roll save rolls of 1 for attacks that target this unit if any models from this unit are carrying a Soulshield.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, SACROSANCT, REDEEMER, SEQUITORS



SEQUITORS

Les Sequitors sont d'austères guerriers qui canalisent la tempête dans les armes magiques que Sigmar leur a léguées. Quiconque est frappé par un tel combattant ressent une décharge d'énergie équivalente à un éclair.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blessar	Perf.	Dégâts
Masse Stormsmite	1"	2	3+	3+	-	1
Lame Tempête	1"	3	3+	4+	-	1
Grande Massue Stormsmite	1"	2	3+	3+	-1	2

DESCRIPTION

Une unité de Sequitors peut avoir n'importe quel nombre de figurines. L'unité est armée d'une des options d'armes suivantes : Masse Stormsmite et Bouclier d'Âmes, ou Lame Tempête et Bouclier d'Âmes. 2 figurines sur 5 peuvent remplacer l'option d'armes de l'unité par une Grande Massue Stormsmite.

SEQUITOR-PRIME: Le leader de cette unité est un Sequitor-Prime. Un Sequitor-Prime peut remplacer l'option d'armes de l'unité par une Grande Massue Stormsmite, en plus des autres figurines de l'unité qui peuvent le faire. Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de l'arme de mêlée d'un Sequitor-Prime. Si un Sequitor-Prime est armé d'une Masse Stormsmite et d'un Bouclier d'Âmes ou d'une Lame Tempête et d'un Bouclier d'Âmes, il peut également porter une Cache de Rédemption.

APTITUDES

Souffle de Grande Massue: Cette arme émet des ondes d'énergie céleste, fatales pour les démons et les créatures spirituelles.

Si le jet de touche non modifié pour une attaque effectuée avec une Grande Massue Stormsmite et ciblant une unité **DÉMON** ou **NIGHTHAUNT** donne 6, l'attaque inflige D3 touches à la cible au lieu de 1. Effectuez un jet de blessure et de sauvegarde pour chaque touche.

Cache de Rédemption: Ce coffret peut arracher l'âme des damnés de leur corps.

Au début de votre phase de tir, vous pouvez choisir une unité du **CHAOS** ou de la **MORT** à 6" ou moins d'un Sequitor-Prime avec Cache de Rédemption et jeter un dé. Sur 4+, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle.

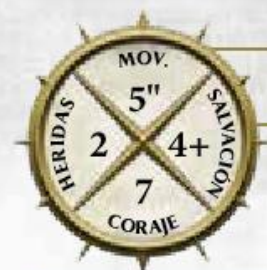
Canalisation Éthérique de

Sequitors: Les Sequitors peuvent canaliser l'énergie éthérique dans leurs armes ou leurs boucliers

Au début de la phase de combat, vous devez dire si cette unité va canaliser la puissance éthérique dans ses armes ou ses boucliers. Si vous choisissez les armes, vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques effectuées par cette unité à cette phase de combat. Si vous choisissez les boucliers, vous pouvez relancer les jets de sauvegarde ratés pour les attaques qui ciblent cette unité à cette phase de combat (au lieu de relancer seulement les jets de sauvegarde de 1).

Boucliers d'Âmes: Les boucliers d'âmes sont plus solides que l'acier et trois fois bénits pendant leur fabrication.

Vous pouvez relancer les jets de sauvegarde de 1 pour les attaques qui ciblent cette unité si une ou plusieurs figurines de cette unité portent un Bouclier d'Âmes.



SEQUITORS

Los Sequitors son guerreros adustos que canalizan la tormenta mediante el armamento mágico que les he dado Sigmar. Ser golpeado por uno de estos guerreros es notar cómo la energía de la tormenta te sacude con todas sus fuerzas.

ARMAS DE COMBATE	Alc.	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Dañó
Maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-	1
Espada tempestad	1"	3	3+	4+	-	1
Gran maza hiendetormentas	1"	2	3+	3+	-1	2

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Sequitors tiene cualquier cantidad de miniaturas. La unidad está armada con una de las siguientes opciones de armas: maza hiendetormentas y escudoánima; o espada tempestad y escudoánima. Dos de cada 5 miniaturas pueden reemplazar la opción de arma de la unidad con una gran maza hiendetormentas.

SEQUITOR-PRIME: El líder de esta unidad es un Sequitor-Prime. Un Sequitor-Prime puede reemplazar la opción de armas de la unidad con una gran maza hiendetormentas, además de cualquier otra miniatura en la unidad que pueda tener hacerlo. Añade 1 al atributo Ataques del arma de combate de un Sequitor-Prime. Si un Sequitor-Prime está armado con una maza hiendetormentas y escudoánima o con espada tempestad y escudoánima, también puede llevar un Alijo de redención.

HABILIDADES

Alijo de redención. *Un Alijo de redención puede atraer las almas de los malditos desde sus cuerpos.*

Al inicio de tu fase de disparo, puedes elegir una unidad **CAOS** o **MUERTE** a 6" o menos de un Sequitor-Prime con un alijo de redención y tirar un dado; con un 4+, esa unidad recibe 1 herida mortal.

Canalización aetérica del Sequitor. *Los Sequitors usan su conocimiento arcano para canalizar energía aetérica en sus armas o escudos.*

Al inicio de la fase de combate debes indicar que esta unidad canalizará su poder aetérico a través de sus armas o sus escudos. Si eliges sus armas, podrás repetir las tiradas para impactar fallidas de la unidad en esa fase de combate. Si eliges sus escudos, puedes repetir las tiradas de salvación fallidas de la unidad en la fase de combate (en lugar de repetir sólo los resultados de salvación de 1).

Escudoánima. *Los escudoánima son más resistentes que el acero y han sido bendecidos al forjarlos de forma que resisten cualquier golpe.*

Puedes repetir las tiradas de salvación de 1 de los ataques que tengan como blanco a esta unidad si cualquier miniatura de la unidad lleva un escudoánima.

Ráfaga de gran maza. *Una gran maza hiendetormentas emite una ráfaga de energía celestial letal para los daemons y los espíritus.*

Si el resultado sin modificar de una tirada para impactar de un ataque realizado con una gran maza hiendetormentas que tiene como blanco una unidad **DAEMON** o **NIGHTHAUNT** es 6, ese ataque inflige 1D3 impactos en el blanco en lugar de 1. Haz una tirada para herir y salvar por cada impacto.



SEQUITORS

Sequitors sind ernste Krieger, die den Sturm durch die magischen Waffen kanalisieren, die ihnen Sigmar verliehen hat. Von einem solchen Krieger getroffen zu werden heißt, zu spüren, wie sich die Energie des Sturms mit der Gewalt eines Donnerschlags entlädt.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmschlag-Hammer	1"	2	3+	3+	-	1
Sturmklänge	1"	3	3+	4+	-	1
Sturmschlag-Großstreitkolben	1"	2	3+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Sequitors besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Sturmschlag-Hammer und Seelenschild oder Sturmklänge und Seelenschild. Jeweils 2 von 5 Modellen dürfen die Waffenoption der Einheit durch einen Sturmschlag-Großstreitkolben ersetzen.

SEQUITOR-PRIME: Der Anführer dieser Einheit ist ein Sequitor-Prime. Ein Sequitor-Prime kann anstatt mit einer der Waffenoptionen der Einheit mit einem Sturmschlag-Großstreitkolben bewaffnet sein, zusätzlich zu allen anderen Modellen in der Einheit, die dies dürfen. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffe eines Sequitor-Prime. Wenn ein Sequitor-Prime mit einem Sturmschlag-Hammer und Seelenschild oder mit einer Sturmklänge und Seelenschild bewaffnet ist, darf er außerdem ein Erlösungsgefäß tragen.

FÄHIGKEITEN

Großstreitkolben-Entladung: Ein Sturmschlag-Großstreitkolben gibt Entladungen aus celestischer Energie ab, die tödlich für Dämonen und Geisterkreaturen sind.

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit einem Sturmschlag-Großstreitkolben, die eine **DÄMON-** oder **NIGHTHAUNT-** Einheit als Ziel hat, 6 beträgt, verursacht diese Attacke W3 Treffer beim Ziel anstelle von 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

Erlösungsgefäß: Ein Erlösungsgefäß kann die Seelen der Verdammten aus ihren Körpern reißen.

Zu Beginn deiner Fernkampfphase darfst du eine **CHAOS-** oder **TOD-** Einheit innerhalb von 6" um einen Sequitor-Prime mit einem Erlösungsgefäß wählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ erleidet die ausgewählte Einheit 1 tödliche Verwundung.

Sequiton-Aetherkanalisierung:

Sequitors können ihr Wissen um die arkanen Künste einsetzen, um aetherische Energie in ihre Waffen oder Schilde zu leiten.

Zu Beginn der Nahkampfphase mußt du ansagen, ob diese Einheit aetherische Kraft in ihre Waffen oder in ihre Schilde leitet. Wenn du ihre Waffen wählst, darfst du in dieser Nahkampfphase misslungene Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen. Wenn du die Schilde wählst, darfst du in dieser Nahkampfphase misslungene Schutzwürfe gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben (anstatt nur Schutzwürfe von 1 zu wiederholen).

Seelenschild: Seelenschilde sind härter als Stahl und wurden während des Schmiedens dreifach gesegnet, damit sie jedem Hieb widerstehen.

Wenn Modelle aus dieser Einheit Seelenschilde tragen, darfst du Schutzwürfe von 1 gegen Attacken wiederholen, die diese Einheit als Ziel haben.