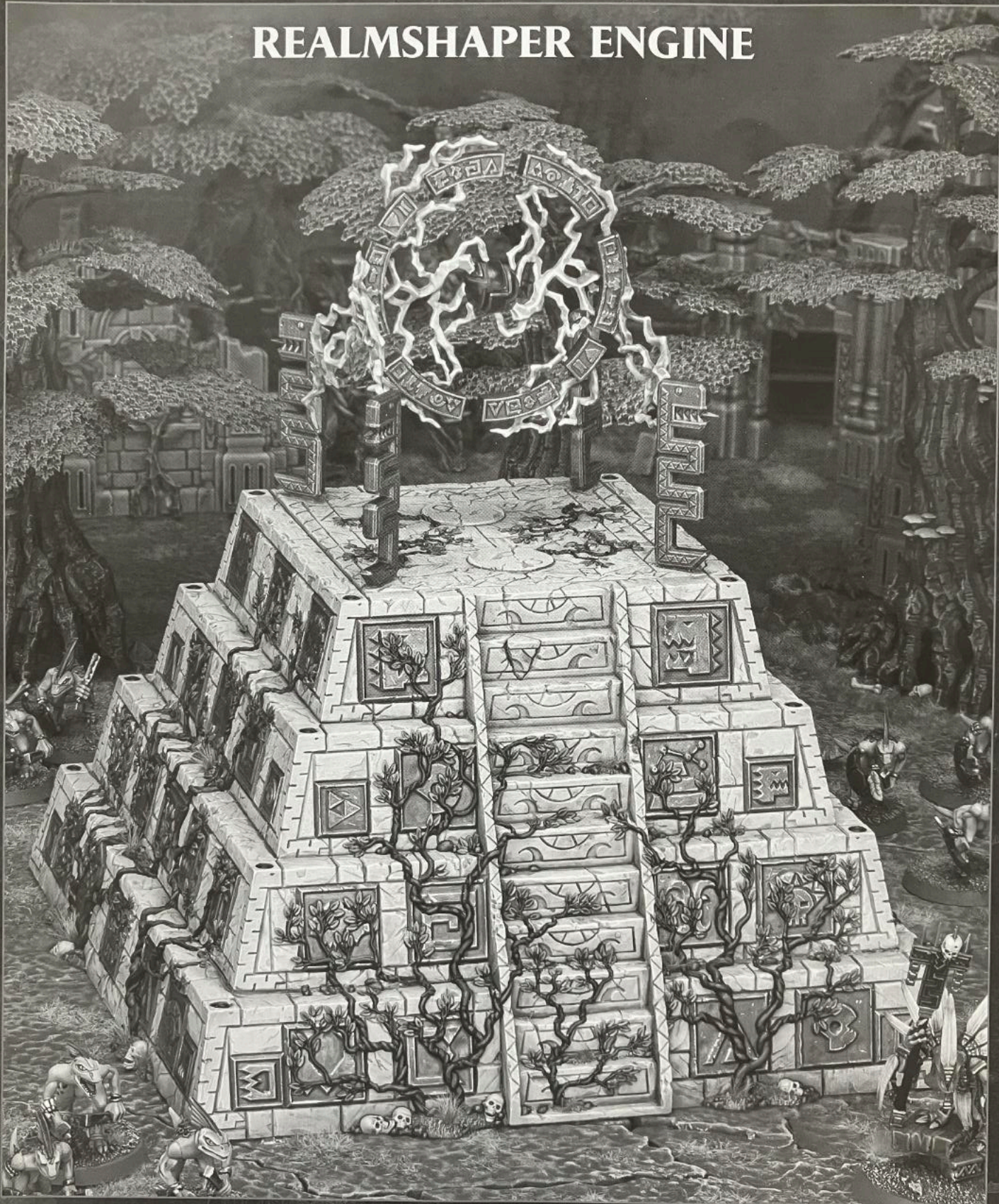




Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

# REALMSHAPER ENGINE



993102080189



[warhammer.com](http://warhammer.com)

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



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

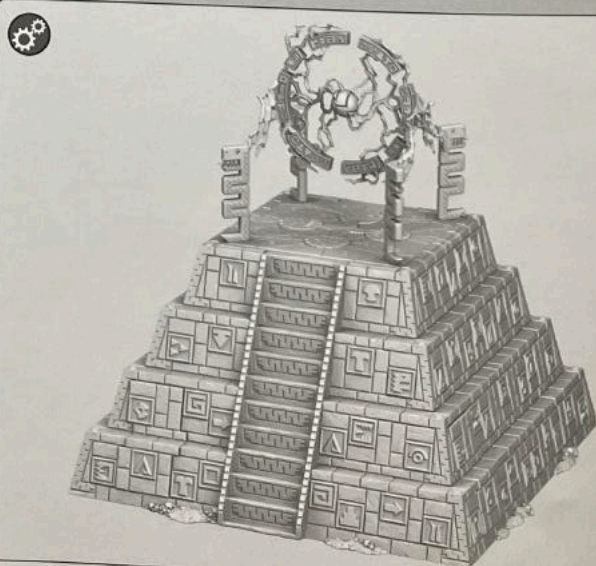
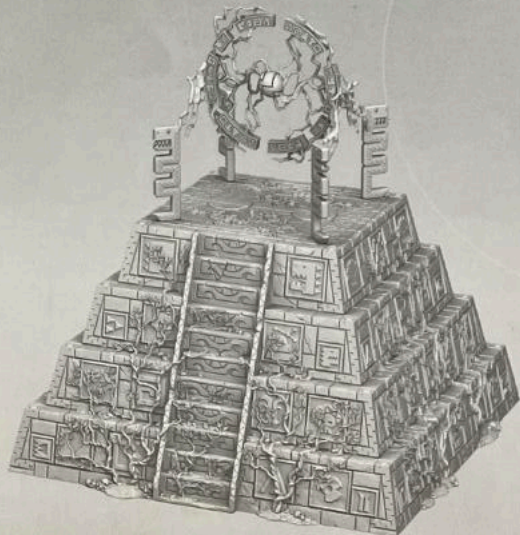
- ENG** BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will 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.
- JPN** 本キット内のフレームからプラスチックパーツを切り離すためには、ニッパーが必要です。パーツのモールドを平らにするには、専用ツールの使用をお勧めいたします。本キットの組み立てには、プラ用接着剤が必要です。ゲームズワークショップはシタデル・ニッパー、プラ用接着剤、シタデル・モールドラインリムーバーを販売しておりますが、16歳以下の子供が大人の監督なしにこれらの道具を使用されることをお勧めしません。

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

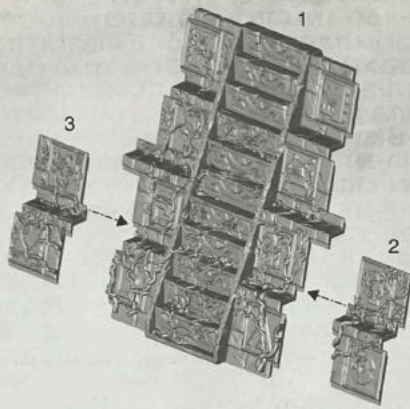
- |   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <p><b>!</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Special instruction - Please read</li> <li>• Instructions spéciales - Lire attentivement</li> <li>• Instrucción especial: Por favor, léela</li> <li>• Besondere Anweisung - Bitte lesen</li> <li>• Istruzioni speciali - Leggi attentamente</li> <li>• 特記事項 - 必ずお読みください</li> </ul> | <p><b>⚙️</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Variant assembly</li> <li>• Variante d'assemblage</li> <li>• Variante de montaje</li> <li>• Bauvariante</li> <li>• Assemblaggio alternativo</li> <li>• 組み立てバリエーション</li> </ul> | <p><b>x2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repeat process</li> <li>• Répéter l'étape</li> <li>• Repetir pasos</li> <li>• Vorgang wiederholen</li> <li>• Ripeti il processo</li> <li>• 同じ作業を繰り返すこと</li> </ul> | <p><b>✓</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage complete</li> <li>• Étape terminée</li> <li>• Paso completado</li> <li>• Schritt abgeschlossen</li> <li>• Fase completa</li> <li>• このステージの完成</li> </ul> |
|---|---|---|--|

**• BUILD VARIANTS • VARIANTES D'ASSEMBLAGE • MONTA TERNATIVOS • BAUVARIANTEN  
• VARIANTI D'ASSEMBLAGGIO • バリエーション**

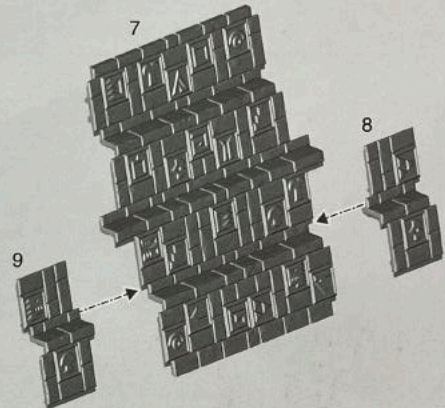
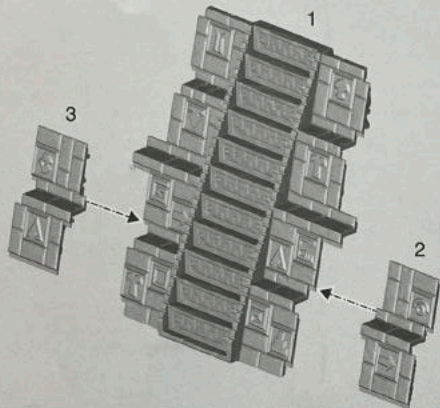
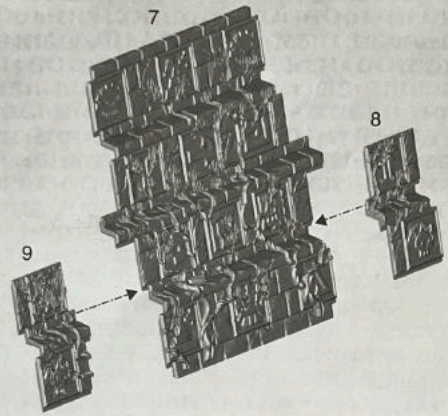
- !** • Choose the variant you want to build • Choisissez la variante à assembler • Elige qué versión quieres montar  
• Wähle die variante, die du bauen Möchtest • Scegli la variante che vuoi assemblare • 組み立てバリエーションの選択



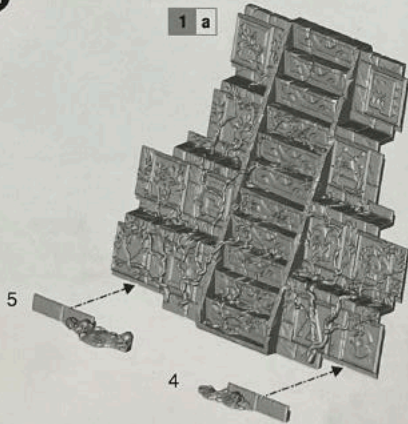
1 a x2



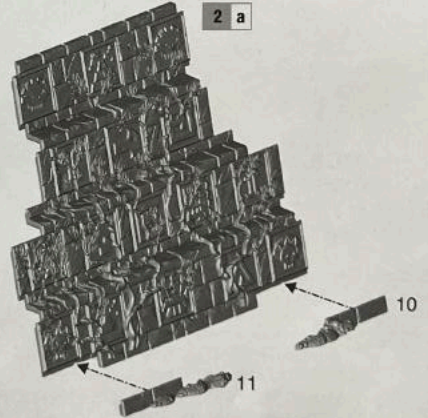
2 a x2



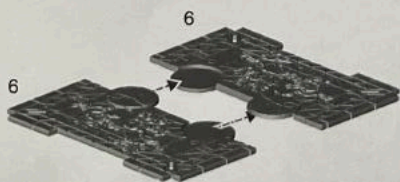
1 b x2



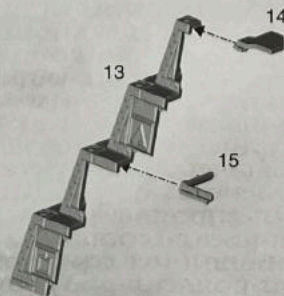
2 b x2



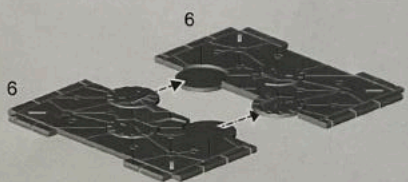
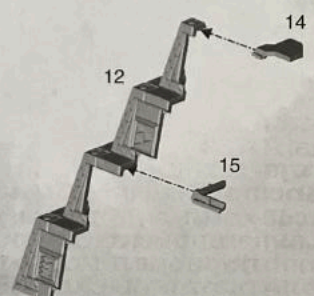
3



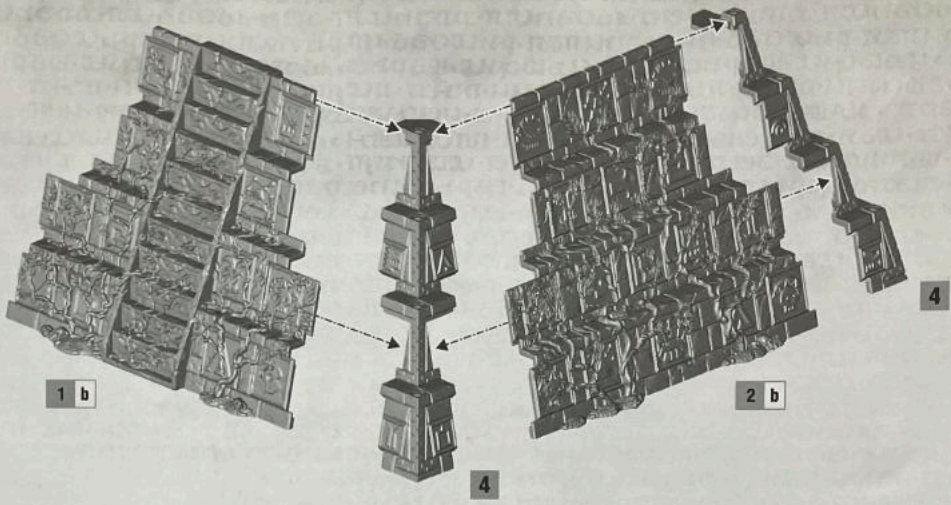
4 a x2



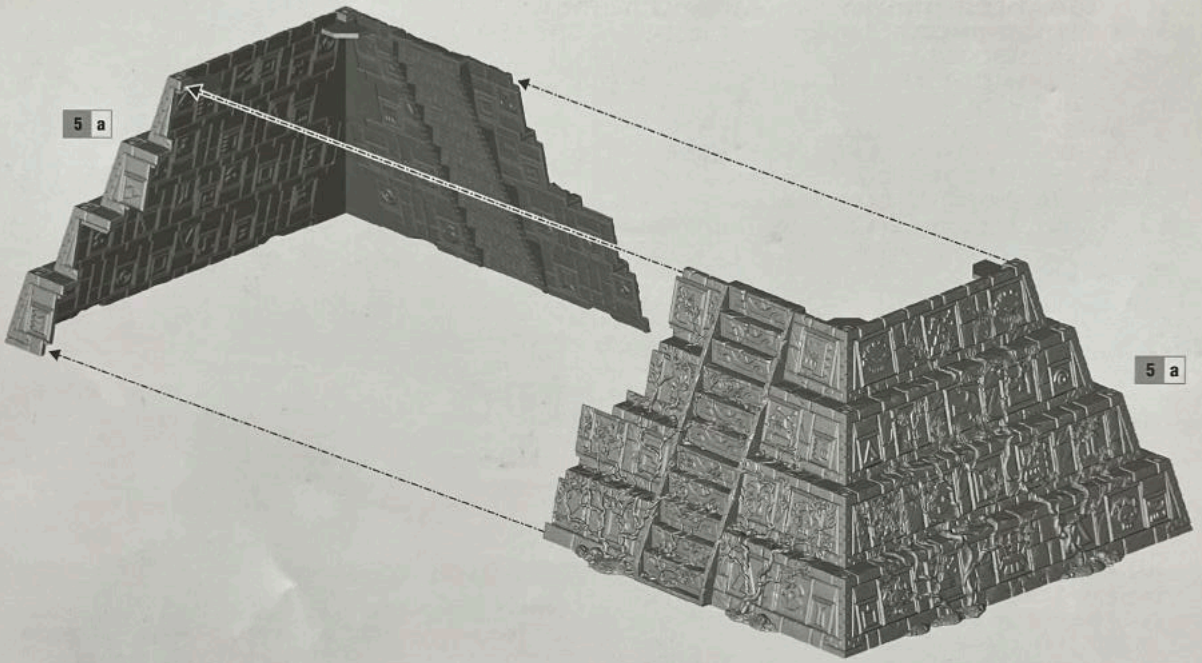
4 b x2



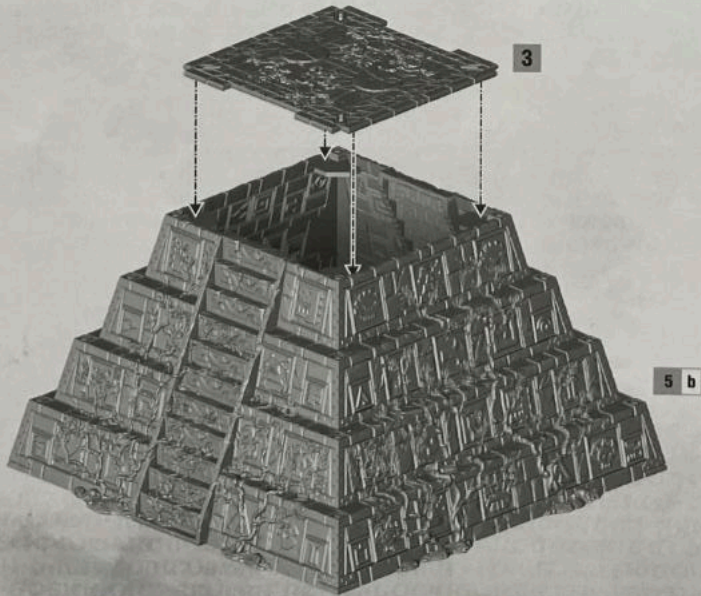
5 a x2

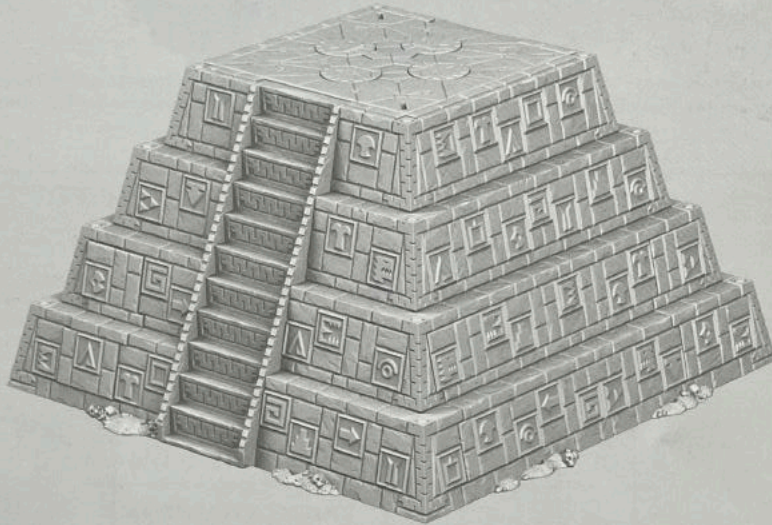
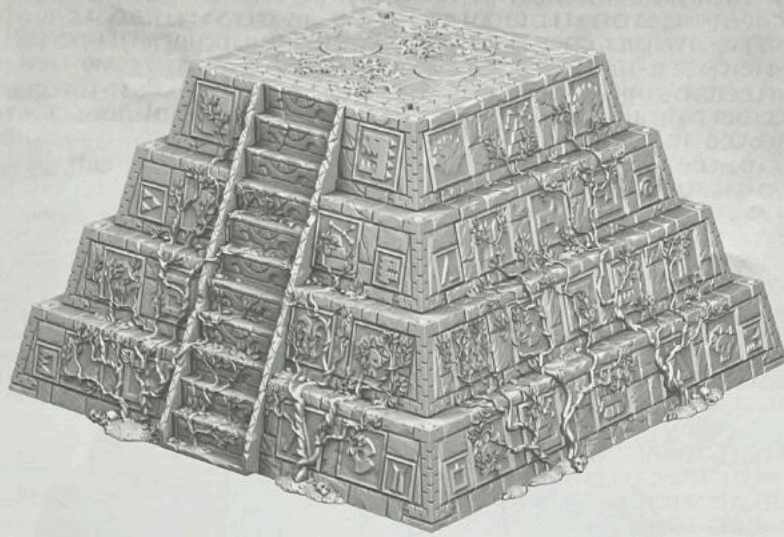


5 b

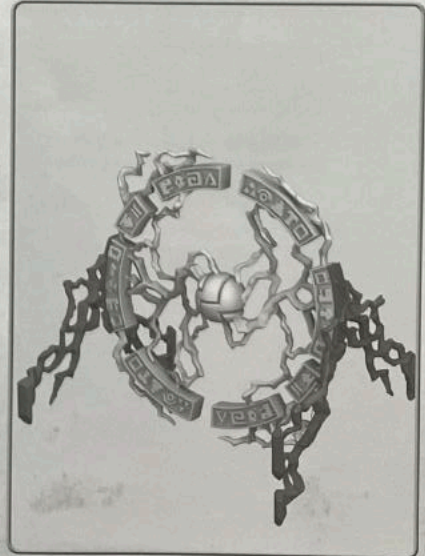
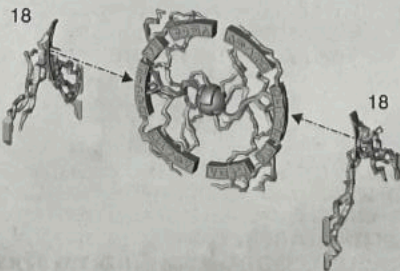
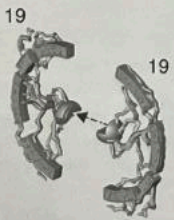


5 c

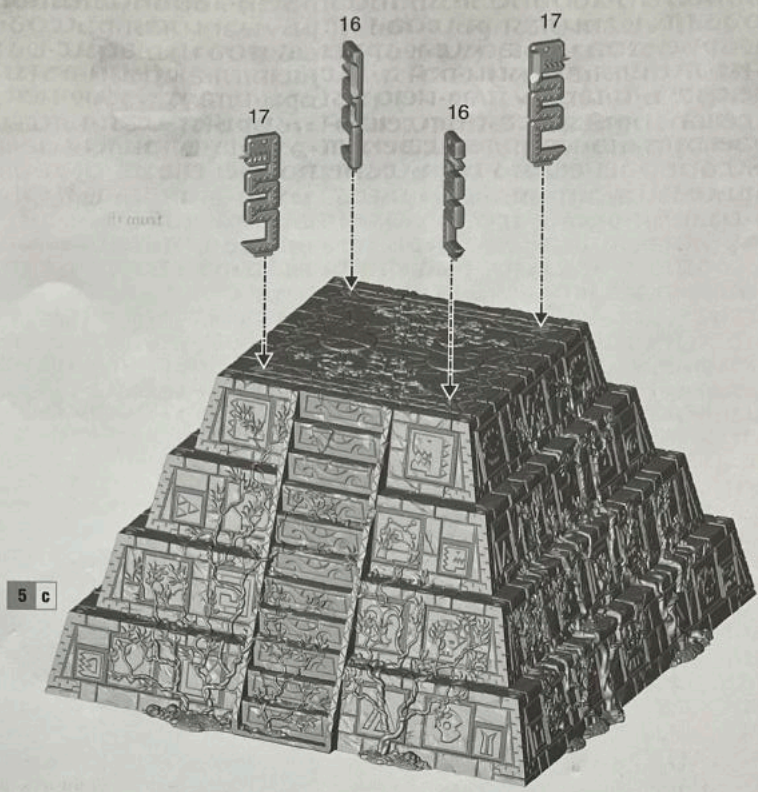




6

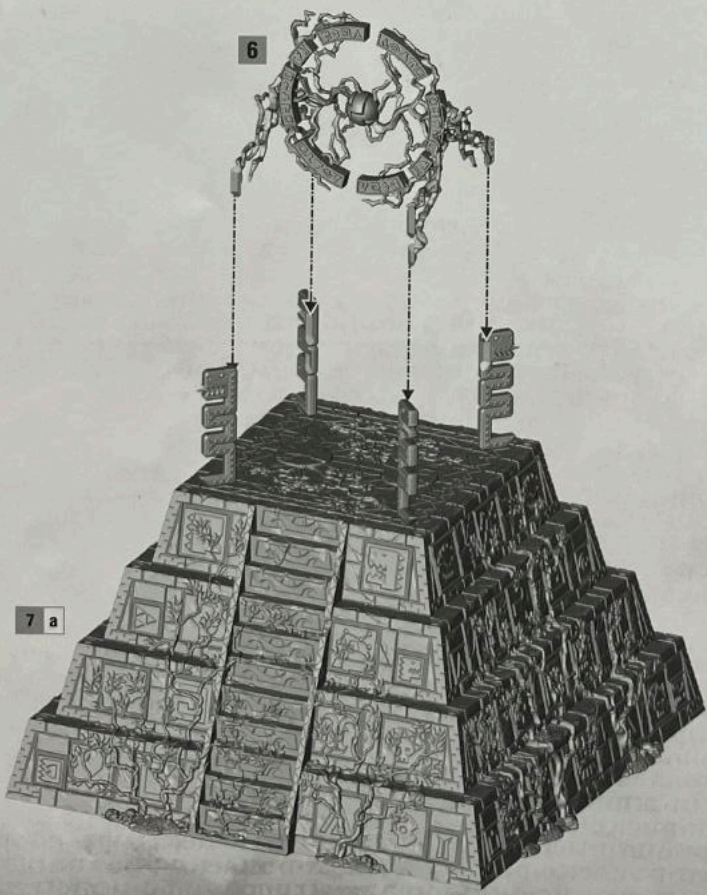


7 a

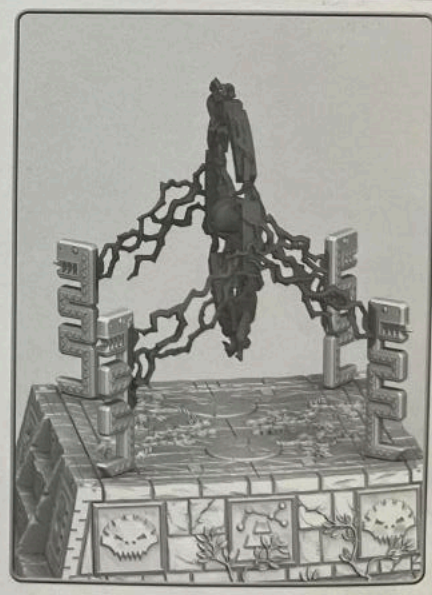


5 c

7 b



7 a



## REALMSHAPER ENGINE

There are no lengths the Seraphon will not go to in order to see the Great Plan fulfilled. At a Starmaster's decree, Realmshaper Engines are deployed to remake reality in line with the Old Ones' will, rendering the lands a primordial haven for the lizardfolk and a sweltering, inhospitable nightmare for their foes.

### DESCRIPTION

A Realmshaper Engine is a single terrain feature. It is an obstacle.

### GARRISON

A Realmshaper Engine can be garrisoned. The models making up the garrison of a Realmshaper Engine must have a combined Wounds characteristic of 20 or less (if this would preclude all of the models in a unit from garrisoning the Realmshaper Engine, then the unit cannot garrison the Realmshaper Engine).

### SCENERY RULES

**Power Unleashed:** *The waves of power that spread from an activated Realmshaper Engine bring the surrounding landscape to violent life.*

In your hero phase, if this model is garrisoned by a friendly **SERAPHON WIZARD** or friendly **SERAPHON PRIEST**, you can pick 1 terrain feature anywhere on the battlefield and roll a dice for each enemy unit within 3" of that terrain feature. Add 2 to the roll if that terrain feature is within 18" of this model, and subtract 2 from the roll if that terrain feature is more than 36"

from this model. On a 4+, that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

### KEYWORDS

SCENERY, REALMSHAPER ENGINE

## REALMSHAPER ENGINE

Les Seraphons ne reculeront devant rien pour accomplir le Grand Dessein. Lorsqu'un Starmaster l'ordonne, des Realmshaper Engines sont déployés pour refaçonner l'environnement selon la volonté des Anciens, afin que les terres deviennent un sanctuaire pour les hommes-lézards, et un enfer étouffant pour leurs ennemis.

### DESCRIPTION

Un Realmshaper Engine est un seul élément de terrain. C'est un obstacle.

### GARNISON

Un Realmshaper Engine peut avoir une garnison. Les figurines de la garnison d'un Realmshaper Engine doivent avoir des caractéristiques Blessures combinées d'une valeur de 20 ou moins (si le total des Blessures des figurines d'une unité dépasse 20, alors cette unité ne peut pas servir de garnison au Realmshaper Engine).

### RÈGLES DE PAYSAGE

**Déchaînement de Pouvoir:** *Les ondes de pouvoir qui émanent d'un Realmshaper Engine activé rendent l'environnement hostile envers les ennemis des Seraphons.*

À votre phase des héros, si cette figurine a comme garnison un **SORCIER SERAPHON** ami ou un **PRÊTRE SERAPHON** ami, vous pouvez choisir 1 élément de terrain n'importe où sur le champ de bataille et jeter un dé pour chaque unité ennemie à 3" ou moins de l'élément de terrain choisi. Ajoutez 2 au jet si l'élément de terrain en question est à 18" ou moins de cette figurine, et

soustrayez 2 si l'élément de terrain est à plus de 36" de cette figurine. Sur 4+, l'unité ennemie concernée par le jet subit D3 blessures mortelles.

### MOTS-CLÉS

PAYSAGE, REALMSHAPER ENGINE

## REALMSHAPER ENGINE

Un Seraphon hará cualquier cosa para cumplir el Gran Plan. A la orden de un Starmaster, los Realmshaper Engines se despliegan para remodelar la realidad de acuerdo a la voluntad de los Antiguos, convirtiendo el terreno en un refugio primordial para los hombres lagarto y una pesadilla sofocante e inhóspita para sus enemigos.

### DESCRIPCIÓN

Un Realmshaper Engine es un elemento de terreno único. Es un obstáculo.

### GUARNICIÓN

Un Realmshaper Engine puede ser guarnecido. Las miniaturas que compongan la guarnición de un Realmshaper Engine deben tener un atributo de Heridas combinado de 20 o menos (si esto excluye a todas las miniaturas de una unidad, entonces esta no puede guarnecer el Realmshaper Engine).

### REGLAS DE ESCENOGRAFÍA

**Poder desatado.** *Las oleadas de poder que se extienden desde un Realmshaper Engine activado despiertan el paisaje en derredor a una vida violenta.*

En tu fase de héroe, si esta miniatura está guarnecida por un **MAGO SERAPHON** amigo o un **SACERDOTE SERAPHON** amigo, puedes elegir 1 elemento de terreno en cualquier punto del campo de batalla y tirar un dado por cada unidad enemiga a 3" o menos de ese elemento de terreno. Suma 2 a la tirada de ese elemento de terreno si se encuentra a 18" o menos de esta miniatura, y resta 2

a la tirada si ese elemento de terreno se encuentra a más de 36" de esta miniatura; con un 4+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

### CLAVES

ESCENOGRAFÍA, REALMSHAPER ENGINE



## REALMSHAPER ENGINE

Die Seraphon scheuen keine Anstrengung, um den Großen Plan umzusetzen. Auf Geheiß eines Starmasters werden Realmshaper Engines eingesetzt, um die Realität nach dem Willen der Alten neu zu formen und die Lande gleichzeitig zu einem Zufluchtsort für das Echsenvolk und einem feindseligen Albtraum für ihre Feinde zu machen.

### BESCHREIBUNG

Eine Realmshaper Engine ist ein einzelnes Geländestück. Es ist ein Hindernis.

### GARNISON

Eine Realmshaper Engine kann bemannt werden. Die Modelle in der Garnison einer Realmshaper Engine müssen einen kombinierten Wundenwert von 20 oder weniger haben (wenn dadurch nicht alle Modelle einer Einheit die Realmshaper Engine bemannt werden können, kann die Einheit die Realmshaper Engine nicht bemannt werden).

### GELÄNDEREGELN

**Freigesetzte Macht:** Die Wellen der Macht, die von einer Realmshaper Engine ausgehen, erwecken die Umgebung zum Leben.

Wenn dieses Modell von einem befreundeten **SERAPHON-ZAUBERER** oder einem befreundeten **SERAPHON-PRIESTER** bemannt ist, kannst du in deiner Heldenphase 1 Geländestück irgendwo auf dem Schlachtfeld wählen und einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um jenes Geländestück werfen. Addiere 2 zum Wurfresultat, wenn sich das Geländestück innerhalb von 18" um dieses Modell

befindet, und ziehe 2 vom Wurfresultat ab, wenn sich das Geländestück weiter als 36" von diesem Modell entfernt befindet. Bei 4+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

### SCHLÜSSELWÖRTER

GELÄNDE, REALMSHAPER ENGINE

## REALMSHAPER ENGINE

Non c'è nulla che i Seraphon non facciano pur di vedere compiuto il Grande Disegno. All'ordine di uno Starmaster, i Realmshaper Engines vengono schierati per plasmare la realtà secondo la volontà degli Antichi, rendendo la terra un rifugio primordiale per gli uomini lucertola e un incubo afoso e inospitale per i nemici.

### DESCRIZIONE

Un Realmshaper Engine è un singolo elemento di terreno. È un ostacolo.

### GUARNIGIONE

Un Realmshaper Engine può essere presidiato. I modelli che compongono la guarnigione di un Realmshaper Engine devono avere una caratteristica Ferite combinata di 20 o meno (se ciò impedirebbe a tutti i modelli di un'unità di presidiare il Realmshaper Engine, l'unità non può presidiare il Realmshaper Engine).

### REGOLE DEL TERRENO

**Energia Sprigionata:** le ondate di energia sprigionate da un Realmshaper Engine attivato infondono vita e furia al paesaggio circostante.

Nella tua fase degli eroi, se questo modello è presidiato da un **MAGO** dei **SERAPHON** amico o da un **PRETE** dei **SERAPHON** amico, puoi scegliere 1 terreno ovunque sul campo e tirare un dado per ogni unità nemica entro 3" da quel terreno. Aggiungi 2 al risultato se quel terreno si trova entro 18" da questo modello, e sottrai 2 dal risultato se quel terreno si trova a più di 36" da questo modello. Con 4+, quell'unità nemica subisce D3 ferite mortali.

### KEYWORDS

TERRENO, REALMSHAPER ENGINE

## 領域再編機関

セラフォンは常に〈大なる計画〉の実現に向け邁進している。スターマスターの命令によって、領域再編機関は〈古き者〉の意志と共に実体化する。そして大地を、爬虫人にとつての原初の退避地となるが、一方で敵にとっては過酷極まりない悪夢の地へと変えてしまう。

### 詳細

地形再編機関は1体で地形を構成し、障害物となる。

### 駐留可能地形

領域再編機関は駐留可能な特殊地形である。領域再編機関には、駐留する全ての兵の【負傷限界値】の合計が20以下でなければならない(駐留を行うとするユニット内の全ての兵が領域再編機関に駐留できない場合、そのユニットは領域再編機関に駐留することはできない)

### 情景ルール

**力の放出:** 領域再編機関が始動し、周囲の地形を荒々しい野生に変えてしまう力が放出される。

自軍側ヒーローフェイズ中、このモデル内に味方セラフォン・ウィザードあるいは味方セラフォン・プリーストが駐留している場合、戦場に存在する特殊地形1個を選択することができる。そうした場合、選択した特殊地形から3mv以内にいる各敵ユニットに対しそれぞれダイスを1個ずつロールせよ。選択した特殊地形がこのモデルから18mv以内にある場合、このロール結果は+2の修正を受ける。選択した特殊地形がこのモデルから36mvより遠く離れている場合、このロール結果は-2の修正を受ける。ロ

ール結果が4+ならば、そのロール対象のユニットはD3ポイントの致命的ダメージを受ける。

### キーワード

地形、領域再編機関