



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

BuildInstructions.com










SERAPHON

SKINKS

STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 2



 <p>Special instruction - Please read Instructions spéciales - Lire attentivement Instrucción especial: Por favor, léela Besondere Anweisung - Bitte lesen Istruzioni speciali - Leggi attentamente</p>	 <p>Stage complete Étape terminée Paso completado Schritt abgeschlossen Fase completa</p>	 <p>Detail view Vue détaillée Vista detallada Alternative Ansicht Visuale del dettaglio</p>
 <p>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</p>	 <p>Choice of parts Choix d'éléments Modelos de componentes Auswahl an Teilen Scelta di componenti</p>	 <p>Repeat process Répéter l'étape Repetir pasos Vorgang wiederholen Ripeti il processo</p>
 <p>Variant assembly Variante d'assemblage Variante de montaje Bauvariante Assemblaggio alternativo</p>	 <p>Do not glue the components Ne pas coller les éléments No pegar los componentes Bitte die Teile nicht kleben Non incollare i componenti</p>	 <p>Rotate part Faire pivoter Girar la pieza Teil drehen Ruota il componente</p>


! **READ THIS FIRST:** Before assembling your model kit 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.

! **À LIRE EN PREMIER :** Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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.


! **LEER ANTES DE MONTAR:** Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.

! **LIES DIES ZUERST:** Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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.


! **LEGGI PRIMA QUESTO:** prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. 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.




Citadel plastic glue thick
 Colle plastique épaisse Citadel
 Pegamento para plástico espeso
 Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
 Colla per plastica densa Citadel




Citadel plastic glue thin
 Colle plastique liquide Citadel
 Pegamento para plástico fluido
 Citadel-Kunststoffkleber (Dünnflüssig)
 Colla per plastica fluida Citadel



Citadel fine detail cutters
 Pinces de précision Citadel
 Tenazas Citadel
 Präzisions-Kunststoffseitenschneider
 Tronchesine di precisione Citadel



Citadel mouldline remover
 Ébarboir Citadel
 Herramienta para rebabas Citadel
 Gussgratentferner
 Attrezzo per ripulire Citadel



1

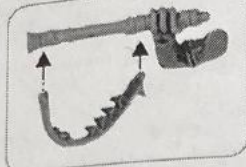
x1

SKINK ALPHA

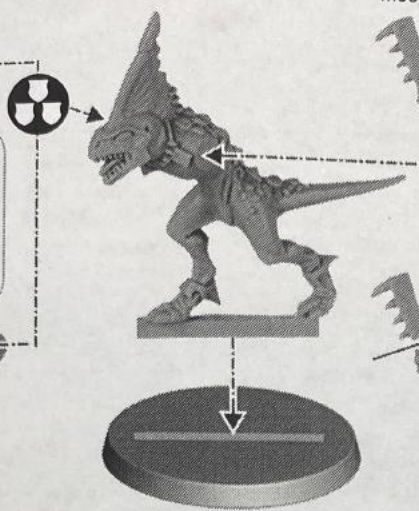
1 a

Boltspitter

Moonstone Club



Moonstone Club



Star-buckler



2

x23

SKINKS

2 a

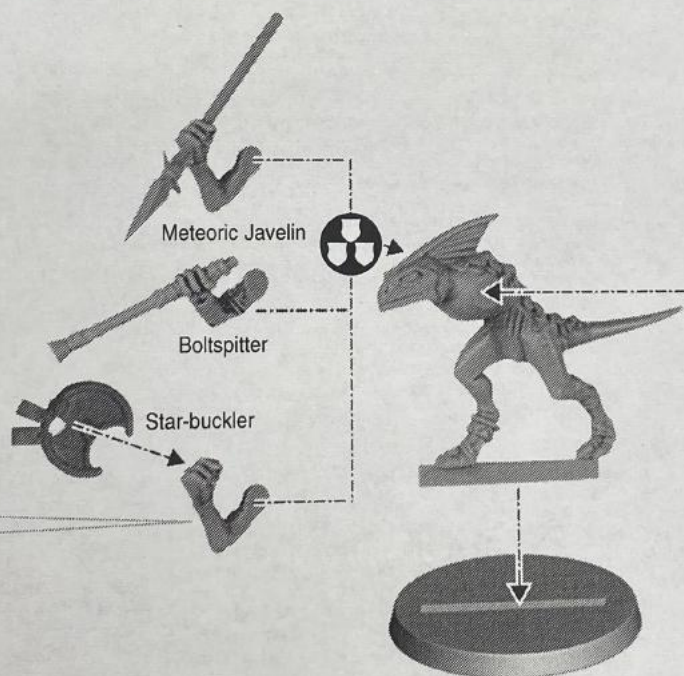
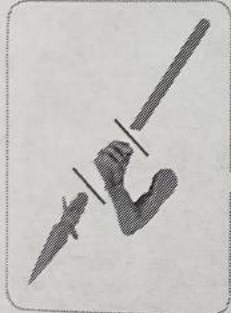
Meteoric Javelin

Boltspitter

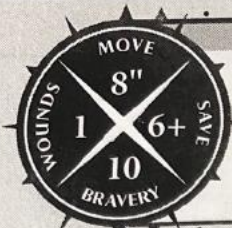
Star-buckler

Moonstone Club

Star-buckler



SKINKS



MISSILE WEAPONS

Meteoric Javelin
Boltspitter

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	1	5+	4+	-	1
16"	1	5+	5+	-	1

MELEE WEAPONS

Meteoric Javelin
Boltspitter
Moonstone Club

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	6+	5+	-	1
1"	1	5+	6+	-	1
1"	1	5+	4+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Skinks has 10 or more models. Some units wield Meteoric Javelins and carry Star-bucklers. Others loose crackling projectiles from Boltspitters and either wield Moonstone Clubs or carry Star-bucklers, while some fight up close with Moonstone Clubs and Star-bucklers.

ALPHA

The leader of this unit is the Alpha. An Alpha makes 2 attacks rather than 1 in the combat phase.

ABILITIES

Celestial Cohort: A large group of skinks fighting in unison is a terrifying foe, becoming deadlier as celestial energy coruscates between them. Add 1 to hit rolls for

this unit in the shooting phase if it has at least 20 models, or add 2 if it has at least 30 models.

Star-buckler: Some Skinks carry bucklers as resilient as the scales of stardrakes. When you make save rolls for a unit carrying Star-bucklers, ignore the enemy's Rend characteristic unless it is -2 or better.

Wary Fighters: When it is this unit's turn to pile in and attack, it can withdraw instead. Move each model in the unit up to 8", so that each one ends up at least 3" from the enemy.

MAGIC

SLANN WIZARDS know the Summon Skinks spell, in addition to any others they know.

SUMMON SKINKS

Summon Skinks has a casting value of 5. If successfully cast, you can set up a unit of up to 10 Skinks within 15" of the caster and more than 9" from any enemy models. The unit is added to your army but cannot move in the following movement phase. If the result of the casting roll was 10 or more, set up a unit of up to 20 Skinks instead.

DESCRIPTION

Une unité de Skinks se compose de 10 figurines ou plus. Certaines unités manient des Javelines Météoriques (Meteoric Javelins) et portent des Rondaches des Étoiles. D'autres utilisent des Crache-traites (Boltspitters) et portent soit des Massues de Pierre-de-lune (Moonstone Clubs), soit des Rondaches des Étoiles. D'autres encore combattent avec des Massues de Pierre-de-lune et des Rondaches des Étoiles.

ALPHA

Le leader de cette unité est appelé Alpha. Il effectue 2 attaques au lieu de 1 à la phase de combat.

APTITUDES

Cohorte Céleste: Plus un groupe de skinks est grand, plus l'énergie céleste qui court dans ses rangs est brûlante. Ajoutez 1 aux jets de touche pour cette unité à la phase de tir si elle compte au moins 20 figurines, ou 2 si elle en compte au moins 30.

Chaîne d'Éclairs: Rondaches des Étoiles: Quand vous effectuez des jets de sauvegarde pour une unité avec Rondaches des Étoiles, ignorez le Rend de l'arme, sauf s'il est de -2 ou meilleur.

Chasseurs Méfiants: Quand c'est au tour de cette unité d'engager et d'attaquer, elle peut se retirer à la place. Déplacez chaque figurine de l'unité de jusqu'à 8", de sorte que chacune d'elles termine ce mouvement à au moins 3" de l'ennemi.

MAGIE

LES WIZARDS SLANN connaissent le sort Invoquer les Skinks, en plus des sorts qu'ils connaissent déjà.

INVOCER LES SKINKS

Invocuer les Skinks a une valeur de lancement de 5. Si vous réussissez à le lancer, vous pouvez placer une unité de jusqu'à 10 Skinks à 15" ou moins du lanceur et à plus de 9" de l'ennemi. L'unité est ajoutée à votre armée, mais ne peut pas se déplacer à la phase de mouvement suivante. Si le jet de lancement donne 10 ou plus, placez une unité de jusqu'à 20 Skinks à la place.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skinks tiene 10 o más miniaturas. Algunas unidades blanden jabalinas meteoricas (Meteoric Javelins) e llevan rodela astrales. Otras disparan con escupedardos (Boltspitters) e empuñan mazas de piedra lunar (Moonstone Clubs) o rodela astrales, mientras que otras se baten de cerca con mazas de piedra lunar y rodela astrales.

ALPHA

El líder de esta unidad es un Alpha. El Alpha efectúa 2 ataques en vez de 1 en la fase de combate.

ABILIDADES

Cohorte celestial. Un nutrido grupo de skinks peleando ordenados en un enemigo terrible que se vuelve más

letal cuando la energía celestial les envuelve. Suma 1 a las tiradas para golpear de esta unidad en la fase de disparo si tiene como mínimo 20 miniaturas, o suma 2 si tiene como mínimo 30 miniaturas.

Guerreros precavidos. Cuando elijas esta unidad para agruparse y atacar, en vez de eso, puede retirarse. Mueve cada miniatura de la unidad hasta 8" de tal manera que cada una esté, como mínimo, a 3" del enemigo.

Rodela astral. Algunos Skinks usan escudos tan robustos como las escamas de un draco astral. Cuando tires para salvar por una unidad con rodela astrales, ignora el atributo Rend del atacante a menos que sea -2 o superior.

MAGIA

LOS SLANN WIZARDS conocen el hechizo Invocar Skinks, además de cualquier otro que conozcan.

INVOCAR SKINKS

Invocar Skinks tiene dificultad de lanzamiento 5. Si se lanza con éxito, puedes desplegar una unidad de hasta 10 Skinks a 15" o menos del lanzador y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. La unidad se añade a tu ejército pero no puede mover en la próxima fase de movimiento. Si la tirada de lanzamiento es 10 o más, despliega una unidad de hasta 20 Skinks.

SCHREIBUNG

Eine Einheit Skinks besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten führen Meteoric Javelins und tragen Sternbuckler. Andere verschießen mit Boltspitters fernde Geschosse und schwingen entweder Moonstone Clubs oder tragen Sternbuckler, während manche mit Moonstone Clubs und Sternbucklern im Nahkampf kämpfen.

ALPHA

Anführer dieser Einheit ist ein Alpha. Ein Alpha führt in der Nahkampfphase 2 Attacken durch statt 1.

EIGENTUM

Wichtige Kämpfer: Wenn diese Einheit an der Reihe ist, zurückziehen und zu attackieren, kann sie sich stattdessen zurückziehen. Bewege jedes Modell der Einheit bis zu 8"

weit, sodass jedes seine Bewegung mindestens 3" vom Feind entfernt beendet.

Himmliche Cohort: Eine große, im Einklang kämpfende Gruppe Skinks ist ein entsetzlicher Feind, der tödlicher wird, wenn himmlische Energie zwischen ihnen funkelt. Addiere in der Fernkampfphase 1 zu Trefferwürfen für diese Einheit, wenn sie aus mindestens 20 Modellen besteht, oder addiere 2, wenn sie aus mindestens 30 Modellen besteht.

Sternbuckler: Manche Skinks tragen Buckler, die so widerstandsfähig sind wie die Schuppen von Sternhydranten. Wenn du Schutzwürfe für eine Einheit durchführst, die Sternbuckler trägt, ignorierst du den Rend-Wert des Feindes, außer wenn er -2 oder besser ist.

MAGIE

SLANN-WIZARDS kennen zusätzlich zu etwaigen anderen Zaubern, die sie beherrschen, den Zauber *Skinks herbeirufen*.

SKINKS HERBEIRUFEN

Skinks herbeirufen hat einen Zauberwert von 5. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, so kannst du eine Einheit aus bis zu 10 Skinks innerhalb von 15" vom Zauberkirer und mehr als 9" entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, kann sich aber in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen. Wenn das Ergebnis des Zauberspruchs 10 oder mehr betrug, darfst du stattdessen eine Einheit aus bis zu 20 Skinks aufstellen.

DESCRIZIONE

Una unità di Skinks include 10 o più modelli. Alcune unità maniano Meteoric Javelins e Star-bucklers, altre lanciano proiettili crepitanti con Boltspitters e empuñano Moonstone Clubs o Star-bucklers, altre ancora combattono in corpo a corpo con Moonstone Clubs e Star-bucklers.

ALFA

Il leader di questa unità è l'Alpha. Un Alpha effettua 2 attacchi invece di 1 nella fase di combattimento.

ABILITÀ

Buckler: alcuni Skinks portano scudi resistenti come quelli dei draghi astrali. Quando effettui i tuoi salvateggi per una unità con Star-bucklers, ignora la caratteristica Rend del nemico a meno che non sia -2 o migliore.

Cohorte Celeste: un gruppo nutrito di skinks che combattono all'unisono è terrificante, e diventa più letale man mano che le energie celesti si materializzano fra di essi. Aggiungi 1 ai tuoi percolpire di questa unità nella fase di tiro se ha almeno 20 modelli o aggiungi 2 se ha almeno 30 modelli.

Combattenti Accorti: quando è il turno di questa unità di effettuare un ammassamento e attaccare, essa può invece ritirarsi. Muovi ciascun modello dell'unità di un massimo di 8", in modo che ciascuno termini ad almeno 3" dal nemico.

MAGIA

Gli **SLANN WIZARDS** conoscono l'incantesimo *Evocare Skinks*, oltre a qualsiasi altro conoscano.

EVOCARE SKINKS

Evocare Skinks ha un valore di lancio di 5. Se è lanciata con successo, puoi schierare un'unità di un massimo di 10 Skinks entro 15" dal lanciatore e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella successiva fase di movimento. Se il risultato del tiro di lancio è 10 o più, schierare invece un'unità di un massimo di 20 Skinks.

KEYWORDS

ORDER, DAEMON, CELESTIAL, SERAPHON, SKINKS