



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

BuildInstructions.com



STORMCAST ETERNALS™
LORD-AQUILOR™



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

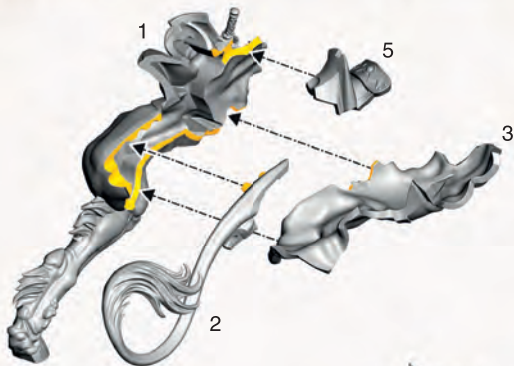
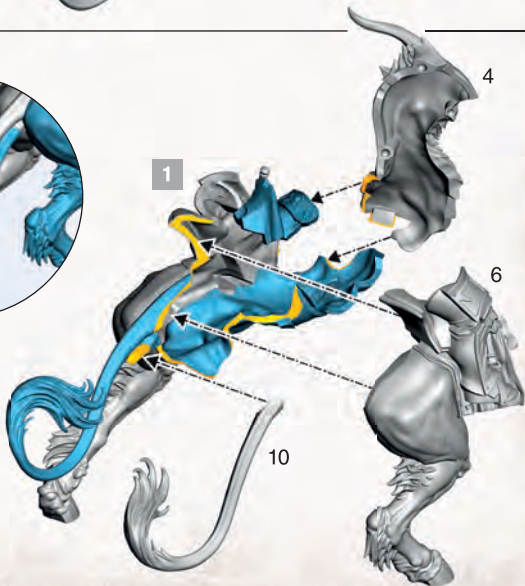
- Before assembling your model kit please read through the instructions in this booklet carefully.
- Avant de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, veuillez lire attentivement les instructions de ce livret.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente.
- Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione.

CITADEL®

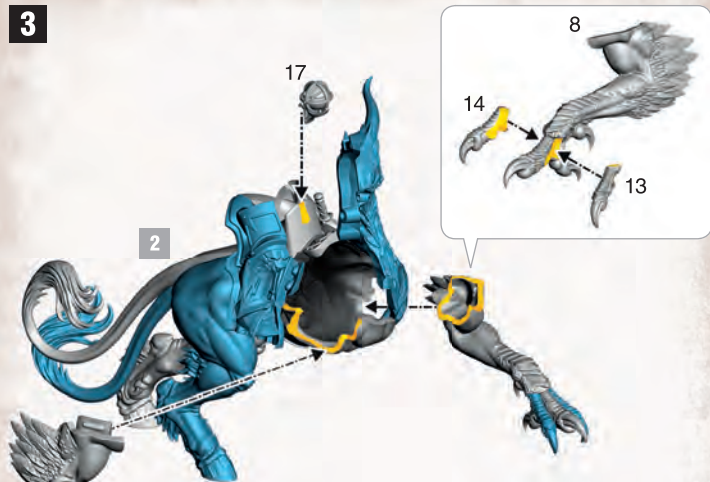
© Copyright 2017, Games Workshop Ltd. All rights reserved.

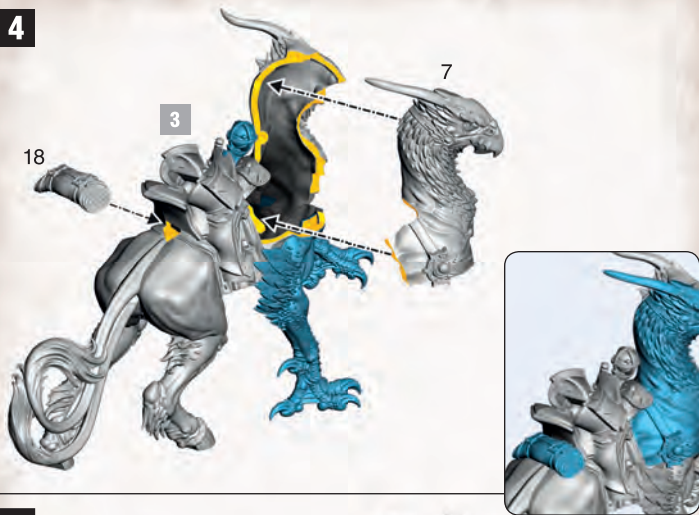
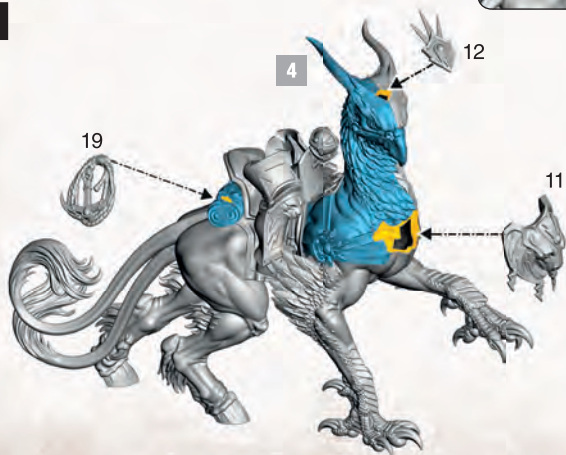


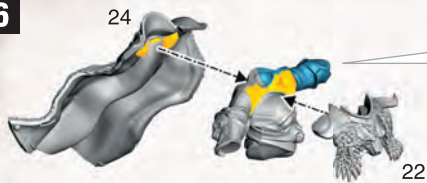
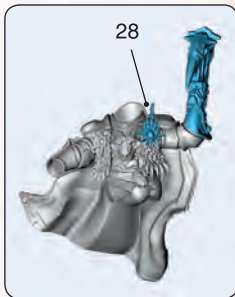
993102180209

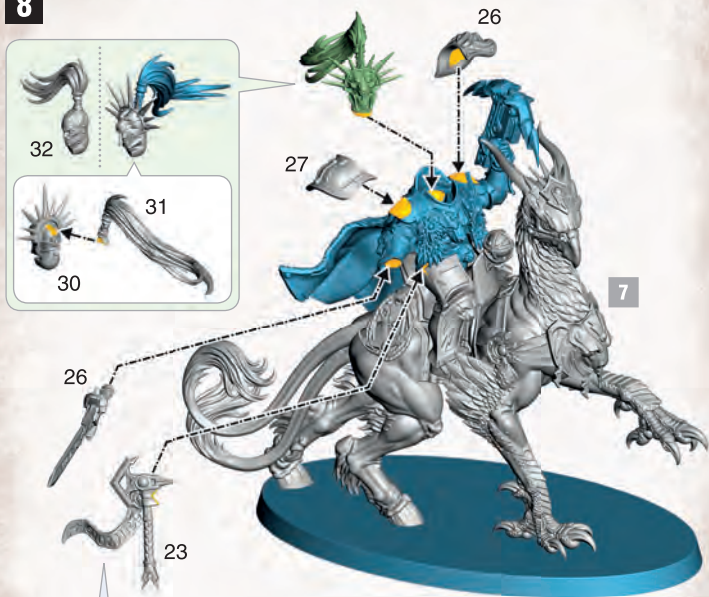
1**2**

3



4**5**

6**7**

8

LORD-AQUILOR



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Boltstorm Pistol		9"	4	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbound Blade		1"	3	3+	3+	-1	2
Shock Handaxe		1"	2	3+	3+	-	1
Gryph-charger's Razor Beak & Claws		1"	3	3+	3+	-2	1

DESCRIPTION

A Lord-Aquilor is a single model armed with a Starbound Blade, a Shock Handaxe and a Heavy Boltstorm Pistol. They also bear an Astral Compass, and ride a fearsome Gryph-charger that lashes out with its Razor Beak and Claws.

ABILITIES

Astral Compass: The Astral Compass shows the Lord-Aquilor the best route to strike at their foe, no matter the terrain or the distance they must travel. Instead of setting up a Lord-Aquilor on the battlefield, you can place the model to one side and say that it is set up in pursuit. In any of your movement phases, you can summon the Lord-Aquilor to strike at the enemy's flanks. When you do so, set up the Lord-Aquilor wholly within 6" of any edge of the battlefield, more than 7" from the enemy. This is their move for that movement phase.

Ride the Winds Aetheric:

Gryph-chargers can move faster than the eye can follow along the winds aetheric, though the shifting of these winds makes such movement perilous at times. In his movement phase, a Lord-Aquilor can choose to Ride the Winds Aetheric instead of moving normally. If they do so, choose the direction in which they will move, and then roll six dice. The Lord-Aquilor can move up to a number of inches equal to the result in the direction chosen, moving over terrain and other models as if they could fly. They must end their movement more than 3" from enemy models – if this is impossible, they cannot move at all. The Lord-Aquilor cannot run or charge in a turn in which they Ride the Winds Aetheric.

Aethereal Strike: Any rolls to hit of 6 or more with the Gryph-charger's Razor Beak and Claws cause a mortal wound instead of their normal damage.

COMMAND ABILITY

Lord of the Azyrite Hurricane:

If a Lord-Aquilor uses this ability, they direct their warriors to fade and strike from an unexpected direction, whirling around the enemy like a cyclone. You can remove the Lord-Aquilor and/or a friendly unit of Vanguard-Hunters, Vanguard-Palladors, Vanguard-Raptors or Aetherwings within 24" of them from the battlefield and set them up in your subsequent movement phase as if they had been set up in pursuit (see Astral Compass, left).

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, LORD-AQUILOR

LORD-AQUILOR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Boltstorm Pistol	9"	4	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbound Blade	1"	3	3+	3+	-1	2
Shock Handaxe	1"	2	3+	3+	-	1
Gryph-charger's Razor Beak & Claws	1"	3	3+	3+	-2	1

DESCRIPTION

Un Lord-Aquilor est une figurine individuelle armée d'une Lame Sidérale (Starbound Blade), d'une Hachette de Choc (Shock Handaxe) et d'un Pistolet Boltstorm Lourd (Heavy Boltstorm Pistol). Il emporte également une Boussole Astrale, et chevauche un redoutable Gryph-charger qui attaque avec son Bec Acéré et ses Griffes (Razor Beak and Claws).

APTITUDES

Boussole Astrale : La Boussole Astrale montre la meilleure voie d'attaque au Lord-Aquilor, quel que soit le terrain ou la distance à parcourir. Au lieu de placer un Lord-Aquilor sur le champ de bataille, vous pouvez mettre la figurine de côté et dire qu'elle est placée en poursuite. À n'importe laquelle de vos phases de mouvement, vous pouvez ordonner au Lord-Aquilor de frapper les flancs de l'ennemi. Lorsque vous le faites, placez le Lord-Aquilor entièrement à 6" ou moins de n'importe quel bord du champ de bataille, et à plus de 7" de l'ennemi. C'est son mouvement pour cette phase de mouvement.

Chevaucher les Vents

Éthériques : Les Gryph-chargers peuvent se déplacer plus vite que le regard ne peut les suivre en chevauchant les courants éthériques, encore que ces vents puissent tourner et rendre le voyage périlleux par moments. À sa phase de mouvement, un Lord-Aquilor peut choisir de Chevaucher les Vents Éthériques au lieu de se déplacer normalement. S'il le fait, choisissez sa direction, puis jetez six dés. Le Lord-Aquilor peut se déplacer sur une distance maximale en pouces égale au total, dans la direction choisie, en passant par-dessus le terrain et les autres figurines comme s'il pouvait voler. Il doit terminer son mouvement à plus de 3" des figurines ennemies – si ce n'est pas possible, il ne peut pas se déplacer du tout. Le Lord-Aquilor ne peut pas courir ni charger pendant un tour où il Chevauche les Vents Éthériques.

Frappe Éthérée : Un jet de touche de 6 ou plus avec le Bec Acéré et les Griffes du Gryph-charger inflige une blessure mortelle à la place de son Damage normal.

APTITUDE DE COMMANDEMENT

Seigneur de l'Ouragan

Azyrite : Si un Lord-Aquilor utilise cette aptitude, il ordonne à ses guerriers de s'effacer et de frapper d'une direction inattendue, en tournoyant autour de l'ennemi tel un cyclone. Vous pouvez retirer du champ de bataille le Lord-Aquilor et/ou une unité amie de Vanguard-Hunters, de Vanguard-Palladors, de Vanguard-Raptors ou d'Aetherwings à 24" ou moins de lui, et les placer à votre prochaine phase de mouvement comme s'ils avaient été placés en poursuite (voir Boussole Astrale, à gauche).

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, LORD-AQUILOR

LORD-AQUILOR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Boltstorm Pistol	9"	4	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbound Blade	1"	3	3+	3+	-1	2
Shock Handaxe	1"	2	3+	3+	-	1
Gryph-charger's Razor Beak & Claws	1"	3	3+	3+	-2	1

DESCRIPCIÓN

Un Lord-Aquilor es una sola miniatura armado con una espada estelar (Starbound Blade), una hacha de mano de choque (Shock Handaxe) y una pistola rayotormoso pesada (Heavy Boltstorm Pistol). También porta un Brújula astral y monta un temible Gryph-charger que ataca con su Pico cuchilla y garras (Razor Beak and Claws).

HABILIDADES

Brújula astral. El brújula astral muestra al Lord-Aquilor la mejor ruta para golpear al enemigo sin que importe el terreno o la distancia que deba viajar. En vez de desplegar al Lord-Aquilor en el campo de batalla, puedes situar la miniatura a un lado y decir que se ha desplegado en persecución. En cualquiera de tus fases de movimiento, puedes invocar al Lord-Aquilor para que golpee los flancos del enemigo. Cuando lo hagas, despliega al Lord-Aquilor a 6" o menos de cualquier borde del campo de batalla y a más de 7" del enemigo. Este será su movimiento para esa fase de movimiento.

Cabalgar los vientos etéricos.

Los Gryph-chargers pueden moverse más rápido que los ojos los pueden seguir en los vientos etéricos aunque lo variable de estos vientos hace que su movimiento pueda ser peligroso en ocasiones. En su fase de movimiento, un Lord-Aquilor puede elegir Cabalgar los vientos etéricos en vez de mover de forma normal. Si lo hace, elige la dirección en la que se moverá y tira seis dados. El Lord-Aquilor puede moverse hasta una cantidad de pulgadas igual al resultado en la dirección elegido, moviéndose sobre escenografía y otras miniaturas como si pudiera volar. Debe acabar su movimiento a más de 3" de cualquier miniatura enemiga; si esto es imposible, no puede moverse en absoluto. El Lord-Aquilor no puede cargar o correr en un turno en el que haya cabalgado los vientos etéricos.

Golpe etéreo. Cualquier resultado para golpear de 6 o más con el Pico cuchilla y garras del Gryph-charger causa una herida mortal en vez de su daño normal.

HABILIDAD DE MANDO

Señor del huracán azryita.

Si un Lord-Aquilor usa esta habilidad dirige a sus guerreros a desvanecerse y golpear desde una dirección inesperada, girando al rededor del enemigo como un ciclón. Puedes retirar al Lord-Aquilor y/o a una unidad amiga de Vanguard-Hunters, Vanguard-Palladors, Vanguard-Raptors o Aetherwings a 24" o menos de ellos del campo de batalla y desplegarlos en la siguiente fase de movimiento como si hubieran llegado en persecución (ver Brújula astral, a la izquierda).

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, LORD-AQUILOR

LORD-AQUILOR



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Boltstorm Pistol	9"	4	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbound Blade	1"	3	3+	3+	-1	2
Shock Handaxe	1"	2	3+	3+	-	1
Gryph-charger's Razor Beak & Claws	1"	3	3+	3+	-2	1

BESCHREIBUNG

Ein Lord-Aquilor ist ein einzelnes Modell, das mit Starbound Blade, Shock Handaxe und Heavy Boltstorm Pistol bewaffnet ist. Er trägt einen Astralen Kompass und reitet auf einem furchteinflößenden Gryph-charger, der mit Razor Beak and Claws attackiert.

FÄHIGKEITEN

Astraler Kompass: Der Astrale Kompass zeigt dem Lord-Aquilor den schnellsten Weg, um den Feind zu stellen, ganz gleich wie das Gelände beschaffen oder wie groß die Entfernung sein mag. Anstatt einen Lord-Aquilor auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du das Modell zur Seite stellen und ansagen, dass es auf der Verfolgung aufgestellt ist. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kannst du den Lord-Aquilor rufen, um den Feind in der Flanke anzugreifen. Wenn du dies tust, stellst du den Lord-Aquilor vollständig innerhalb von 6" um eine beliebige Schlachtfeldkante auf, mehr als 7" vom Feind entfernt. Dies ist seine Bewegung in dieser Bewegungsphase.

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryph-chargers schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art, zu reisen, riskant. In seiner Bewegungsphase kann ein Lord-Aquilor entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn er dies tut, wählst du die Richtung, in die er sich bewegen soll, und wirfst sechs Würfel. Der Lord-Aquilor kann sich in die angesagte Richtung bewegen, bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht. Dabei bewegt er sich über Gelände und andere Modelle, als könnte er fliegen. Er muss seine Bewegung mehr als 3" von feindlichen Modellen entfernt beenden. Wenn das unmöglich ist, darf er sich überhaupt nicht bewegen. In einem Zug, in dem der Lord-Aquilor die Ätherwinde reitet, darf er nicht rennen und nicht angreifen.

Ätherschlag: Jeder Trefferwurf von 6 oder mehr mit den Gryph-charger's Razor Beak and Claws verursacht eine tödliche Verwundung statt des normalen Schadens.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Fürst der Wirbelsturms von Azyr: Wenn ein Lord-Aquilor diese Fähigkeit einsetzt, weist er seine Krieger an, den Feind zu umkreisen wie ein Wirbelsturm, zu verschwinden und aus einer unerwarteten Richtung wieder zuzuschlagen. Du darfst den Lord-Aquilor und/oder eine befreundete Einheit Vanguard-Hunters, Vanguard-Palladors, Vanguard-Raptors oder Aetherwings innerhalb von 24" um ihn vom Schlachtfeld nehmen und sie in deiner nächsten Bewegungsphase wieder aufstellen, als hättest du sie auf der Verfolgung aufgestellt (siehe *Astraler Kompass*, links).

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, LORD-AQUILOR

LORD-AQUILOR



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Boltstorm Pistol		9"	4	3+	3+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Starbound Blade		1"	3	3+	3+	-1	2
Shock Handaxe		1"	2	3+	3+	-	1
Gryph-charger's Razor Beak & Claws		1"	3	3+	3+	-2	1

DESCRIZIONE

Un Lord-Aquilor è un singolo modello armato con una Starbound Blade, una Shock Handaxe e una Heavy Boltstorm Pistol. Inoltre porta con sé un'Astral Compass e cavalca un temibile Gryph-charger che colpisce con Razor Beak and Claws.

ABILITÀ

Astral Compass: l'Astral Compass mostra al Lord-Aquilor la via migliore per colpire il nemico, qualunque sia il terreno o la distanza da percorrere. Invece di schierare il Lord-Aquilor sul campo di battaglia, puoi tenerlo da parte e dichiarare che è schierato all'inseguimento. In qualsiasi delle tue fasi di movimento puoi richiamare il Lord-Aquilor per colpire il nemico sul fianco. Quando lo fai, schiera il Lord-Aquilor interamente entro 6" da qualunque bordo del campo di battaglia, a più di 7" dal nemico. Questo costituisce il suo movimento per quella fase di movimento.

Cavalca i Venti Eterici: i Gryph-chargers possono muoversi più rapidi del pensiero nei venti eterici, anche se a volte le correnti rendono pericoloso questo viaggio. Nella sua fase di movimento un Lord-Aquilor può decidere di Cavalcare i Venti Eterici invece di muoversi normalmente. Se lo fa, scegli la direzione in cui si muove e tira sei dadi. Il Lord-Aquilor può muoversi nella direzione scelta massimo di un numero di pollici uguale al risultato dei dadi, passando sopra a terreni e altri modelli come se volasse. Deve terminare il proprio movimento a più di 3" dai modelli nemici; se questo non è possibile, non può muoversi affatto. Il Lord-Aquilor non può correre o caricare nel turno in cui Cavalca i Venti Eterici.

Colpo Etereo: qualunque risultato per colpire di 6 o più dei Razor Beak and Claws di un Gryph-charger infligge una ferita mortale anziché il normale danno.

ABILITÀ DI COMANDO

Signore dell'Uragano di Azyr: se il Lord-Aquilor usa questa abilità, egli ordina ai suoi guerrieri di nascondersi e colpire da una posizione inattesa, girando attorno al nemico come un ciclone. Puoi rimuovere dal campo di battaglia il Lord-Aquilor e/o un'unità di Vanguard-Hunters, Vanguard-Palladors, Vanguard-Raptors o Aetherwings amica entro 24" da esso e schierarli nella tua successiva fase di movimento come se fossero stati schierati all'inseguimento (vedi Astral Compass, a sinistra).

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, HERO, LORD-AQUILOR

LORD-AQUILOR



BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER AURIC ARMOUR GOLD

LAYER LIBERATOR GOLD

BASE KANTOR BLUE

SHADE NULN OIL

LAYER TECLIS BLUE

LAYER LOTHERN BLUE



BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER IRONBREAKER

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE ABADDON BLACK

LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

LAYER PALLID WYCH FLESH

BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER WARPFIELD GREY

LAYER PALLID WYCH FLESH

BASE MEPHISTON RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER UNGOR FLESH