



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

BuildInstructions.com

TZEENTCH ARCANITES

TZAANGOR ENLIGHTENED

STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 - 5



TZAANGOR SKYFIRES

STEPS
• ÉTAPES • PASOS
• SCHRITTE • FASI

1 ;
6 - 9





• **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. 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 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 Pincettes 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.
- 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.
- 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.
- 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.

• **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



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



- 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



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



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

16+
AGE
16+
ALTER



- 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 (Dünflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel

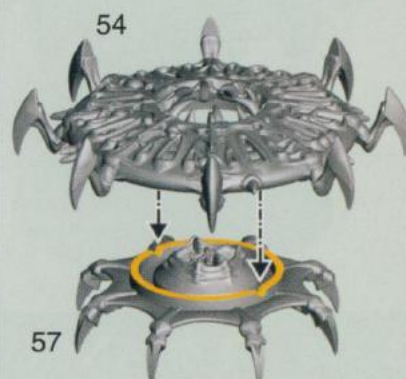
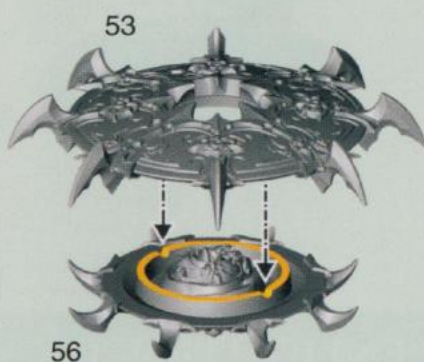
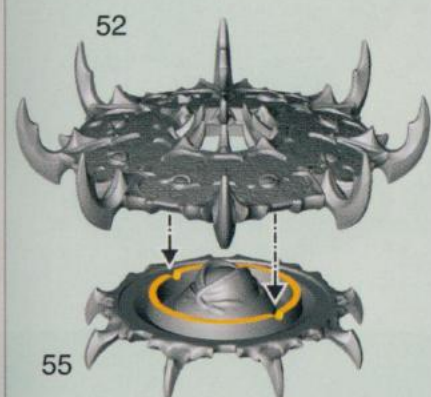
- Citadel fine detail cutters
- Pincettes de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

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

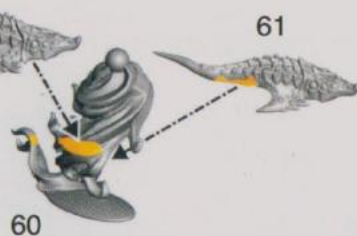


Follow step 1 for all variants • Suivre l'étape 1 pour toutes les variantes • Sigue el paso 1 para todas las variantes
Folge Schritt 1 für alle Varianten • Segui la fase 1 per tutte le varianti

1



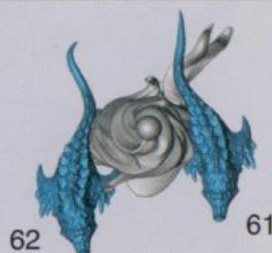
x3



60



61



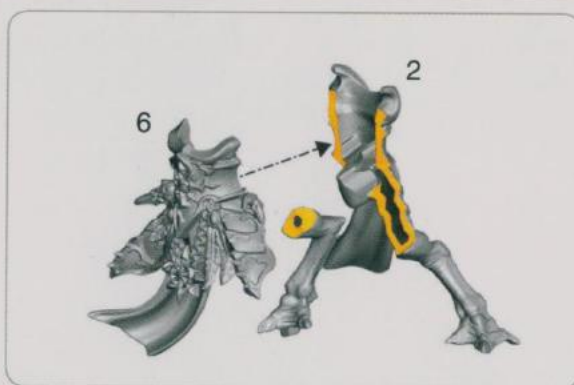
61



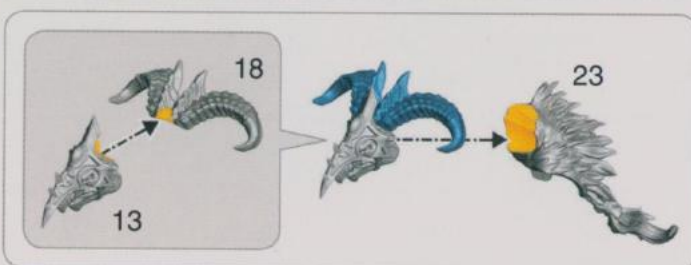
2 - 5 TZAANGOR ENLIGHTENED

2 TZAANGOR ENLIGHTENED A

2 a



2 b



2 a

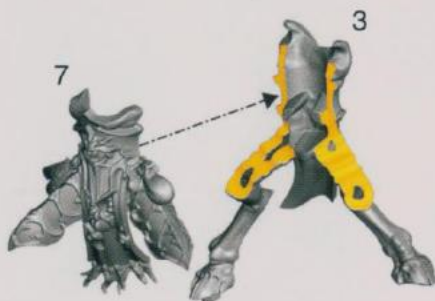


51

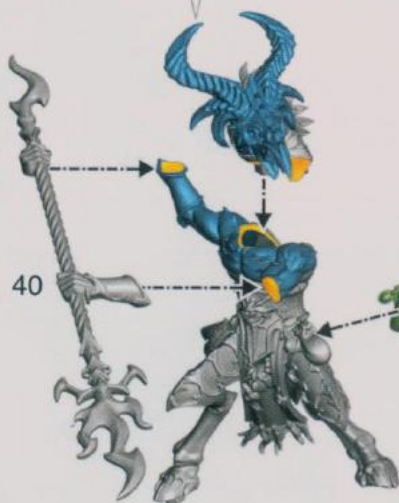
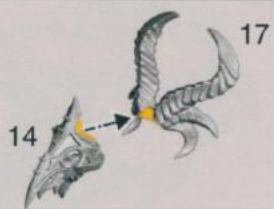


3 TZAANGOR ENLIGHTENED B

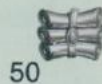
3 a



3 b



3 a



4

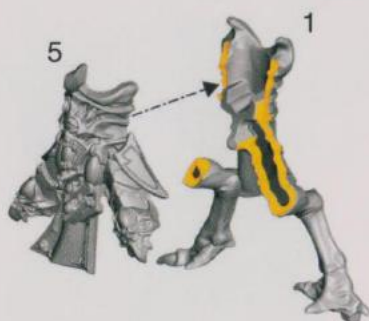
4 a - b AVIARCH



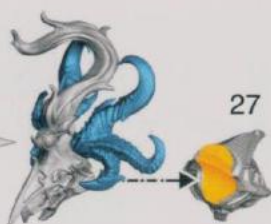
4 c - d TZAANGOR ENLIGHTENED C



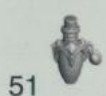
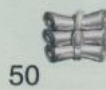
4 a



4 b



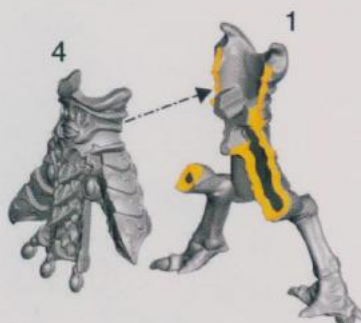
4 a



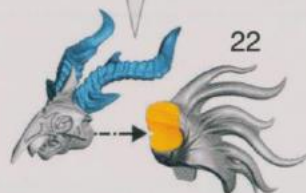
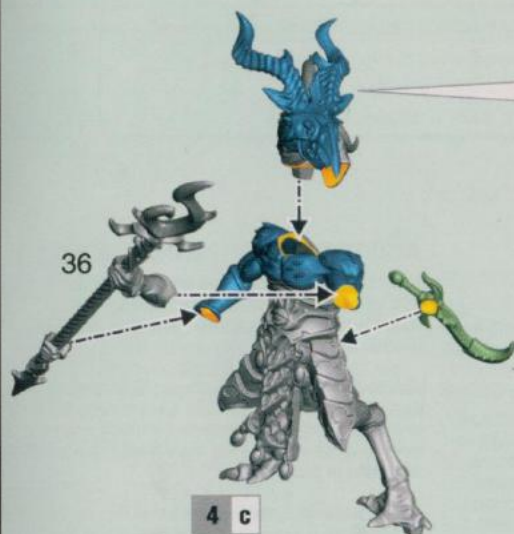
AVIARCH



4 c



4 d



51

50

49

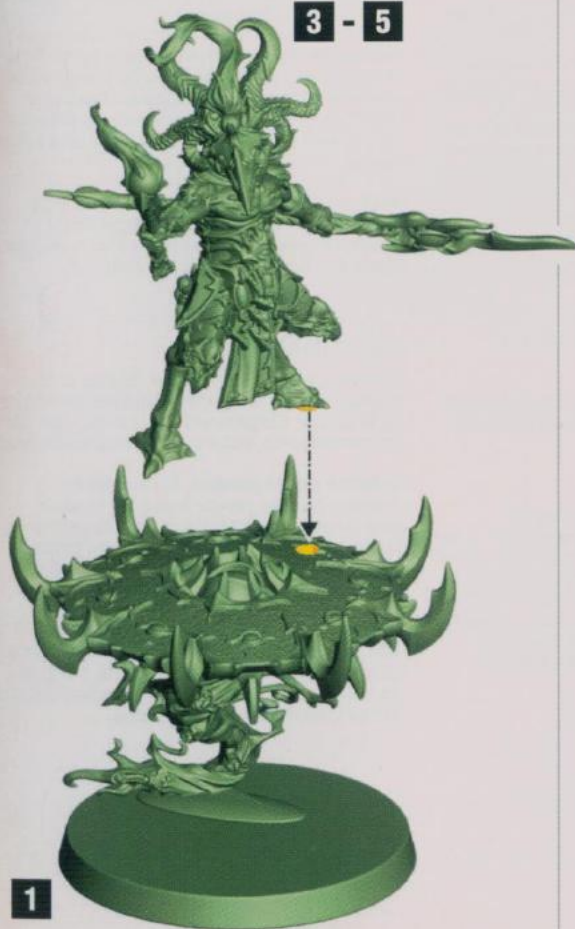


TZAANGOR ENLIGHTENED C

5

x3

3 - 5



1



TZAANGOR ENLIGHTENED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tzeentchian Spear	2"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Beak	1"	1	4+	5+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A unit of Tzaangor Enlightened has 3 or more models. Each Tzaangor Enlightened is equipped with an ornate Tzeentchian Spear which it uses to skewer its foes, but can also tear at them with its Vicious Beak.

AVIARCH

The leader of this unit is an Aviarch. An Aviarch makes 3 attacks rather than 2 with its Tzeentchian Spear.

DISCS OF TZEENTCH

All models in a Tzaangor Enlightened unit can be mounted on a Disc of Tzeentch, granting them a Move of 16" and the Teeth and Horns attack. In addition, Tzaangor Enlightened on Discs of Tzeentch can fly and have a Wounds characteristic of 4 instead of 3. Furthermore, Tzaangor Enlightened on Discs of Tzeentch gain the **DAEMON** keyword.

ABILITIES

Babbling Stream of Secrets: If an enemy unit within 9" of any Tzaangor Enlightened models fails a battleshock test, one additional model flees.

Guided by the Past: In the combat phase, you can re-roll all failed hit and wound rolls for a unit of Tzaangor Enlightened if there are any enemy units within 3" of them that have already attacked in that phase.

Preternatural Enhancement: If this unit is within 9" of a Tzaangor Shaman at the start of the combat phase, add 1 to all hit rolls you make for their Tzeentchian Spear and Vicious Beak attacks.

DESCRIPTION

Une unité de Tzaangor Enlightened se compose de 3 figurines ou plus. Chaque Tzaangor Enlightened est équipé d'une Lance de Tzeentch (Tzeentchian Spear) ornementé avec laquelle il embroche ses ennemis, mais il peut aussi les lacerer avec son Bec Acéré (Vicious Beak).

AVIARCH

Le leader de cette unité est appelé Aviarch. Il effectue 3 Attaques au lieu de 2 avec sa Lance de Tzeentch.

DISQUES DE TZEENTCH

Toutes les figurines d'une unité de Tzaangor Enlightened peuvent être montées sur un Disc de Tzeentch; leur Move passe alors à 16", leurs Wounds à 4, elles peuvent voler et elles gagnent l'attaque Dents et Cornes (Teeth and Horns) du Disc. Des Tzaangor Enlightened sur Discs de Tzeentch gagnent en outre le mot-clé **DAEMON**.

APTITUDES

Bonification Surnaturelle: Si cette unité est à 9" ou moins d'un Tzaangor Shaman ami au début de la phase de combat, ajoutez 1 aux jets de touche pour leurs attaques de Lance de Tzeentch et de Bec Acéré.

Guidés par le Passé: À la phase de combat, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure ratés pour une unité de Tzaangor Enlightened s'il y a au moins une unité ennemie à 3" ou moins d'eux qui a déjà attaqué à cette phase.

Flots de Secrets Babillants: Si une unité ennemie à 9" ou moins d'une figurine de Tzaangor Enlightened ou plus rate un test de déroute, 1 figurine supplémentaire fuit.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tzaangor Enlightened consta de 3 o más miniaturas. Cada Tzaangor Enlightened está equipado con una ornamentada lanza tzeentchiana (Tzeentchian Spear) que usa para empalar a sus enemigos, aunque también puede desgarrarlos con su pico (Vicious Beak).

AVIARCH

El líder de la unidad es un Aviarch. El Aviarch hace 3 ataques con su lanza tzeentchiana en lugar de 2.

DISCS OF TZEENTCH

Todas las miniaturas de una unidad de Tzaangor Enlightened pueden montar en Discs of Tzeentch, que les da un atributo Move de 16" y el ataque de Dientes y Cuernos (Teeth and Horns). Además, los Tzaangor Enlightened en Disc of Tzeentch vuelan y su atributo Wounds es 4 en lugar de 3. Además, los Tzaangor Enlightened en Disc of Tzeentch ganan la keyword **DAEMON**.

HABILIDADES

Desvelar secretos oscuros. Si una unidad enemiga a 9" o menos de cualquier miniatura de Tzaangor Enlightened falla un chequeo de acobardamiento, huye una miniatura adicional.

Guiados por el pasado. En la fase de combate puedes repetir todas las tiradas para golpear y herir fallidas de una unidad de Tzaangor Enlightened si hay alguna unidad enemiga a 3" o menos de ellos que ya haya atacado en esa fase.

Mejoras preternaturales. Si esta unidad está a 9" o menos de un Tzaangor Shaman al inicio de la fase de combate, suma 1 a todas las tiradas para golpear de los ataques de sus lanzas tzeentchianas y sus picos.

TZAANGOR ENLIGHTENED



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Tzeentchian Spear	2"	2	4+	3+	-1	2
Vicious Beak	1"	1	4+	5+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tzaangor Enlightened besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Tzaangor Enlightened ist mit einem verzierten Tzeentchian Spear bewaffnet, den er einsetzt, um seine Feinde zu durchbohren, er kann sie aber auch mit seinem Vicious Beak beißen.

AVIARCH

Der Anführer dieser Einheit ist ein Aviarch. Ein Aviarch führt mit seinem Tzeentchian Spear 3 Attacken aus statt 2.

DISCS OF TZEENTCH

Alle Modelle in einer Einheit Tzaangor Enlightened können eine Disc of Tzeentch reiten, was ihnen einen Move-Wert von 16" und die Attacke „Teeth and Horns“ verleiht. Außerdem können Tzaangor Enlightened auf Discs of Tzeentch fliegen und haben einen Wounds-Wert von 4 statt 3 sowie das Schlüsselwort (Keyword) **DAEMON**.

FÄHIGKEITEN

Offenbarte Geheimnisse: Wenn einer feindlichen Einheit innerhalb von 9" um Tzaangor Enlightened ein Kampfschocktest misslingt, flieht ein zusätzliches Modell.

Geleitet von der Vergangenheit: In der Nahkampfphase kannst du für eine Einheit Tzaangor Enlightened alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 3" um sie befinden, die in dieser Phase bereits attackiert haben.

Übernatürliche Steigerung: Wenn sich diese Einheit zu Beginn der Nahkampfphase innerhalb von 9" um mindestens einen Tzaangor Shaman befindet, addierst du 1 zu den Trefferwürfen für alle ihre Attacken mit Tzeentchian Spears und Vicious Beaks.

DESCRIZIONE

Un'unità di Tzaangor Enlightened include 3 o più modelli. Ogni Tzaangor Enlightened è dotato di una Tzeentchian Spear decorata che usa per trafiggere i nemici, ma può anche sventrarli con il suo Vicious Beak.

AVIARCH

Il leader di questa unità è l'Aviarch. Un Aviarch effettua 3 attacchi invece di 2 con la Tzeentchian Spear.

DISCS OF TZEENTCH

Tutti i modelli di un'unità di Tzaangor Enlightened possono cavalcare un Disc of Tzeentch, che gli concede un Move di 16" e l'attacco Teeth and Horns. Inoltre, gli Tzaangor Enlightened su Discs of Tzeentch possono volare e hanno una caratteristica Wounds di 4 invece che di 3. Gli Tzaangor Enlightened su Discs of Tzeentch ottengono anche la keyword **DAEMON**.

ABILITÀ

Fiume di Segreti Farfugliati: se un'unità nemica entro 9" da qualsiasi modello di Tzaangor Enlightened fallisce un test di shock, un modello addizionale fugge.

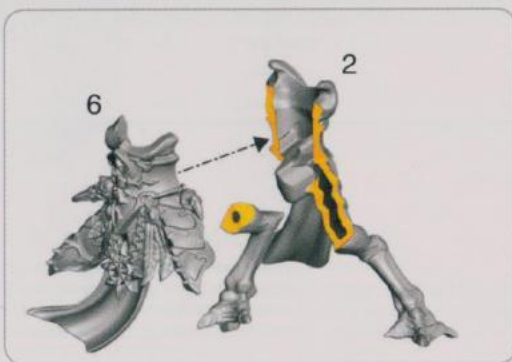
Guidati dal Passato: nella fase di combattimento puoi ripetere tutti i tiri per colpire e per ferire falliti di un'unità di Tzaangor Enlightened se entro 3" da essa ci sono unità nemiche che hanno già attaccato in quella fase.

Rinforzo Sovrannaturale: se questa unità si trova entro 9" da uno Tzaangor Shaman all'inizio della fase di combattimento, aggiungi 1 a tutti i tiri per colpire dei suoi attacchi con Tzeentchian Spear e Vicious Beak.

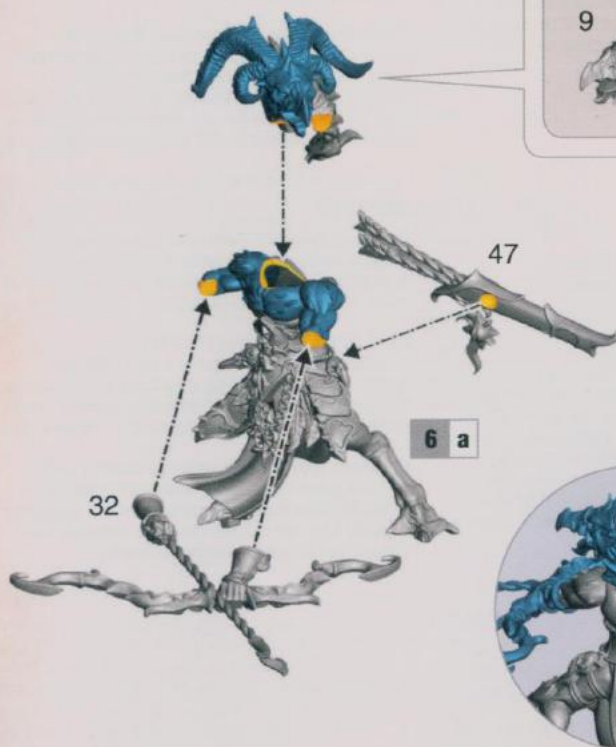
6 - 9 TZAANGOR SKYFIRES

6 TZAANGOR SKYFIRES A

6 a

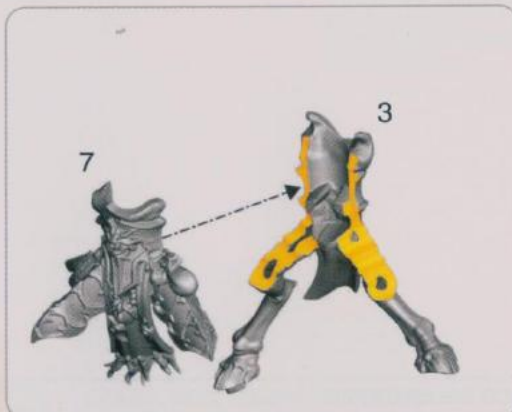


6 b

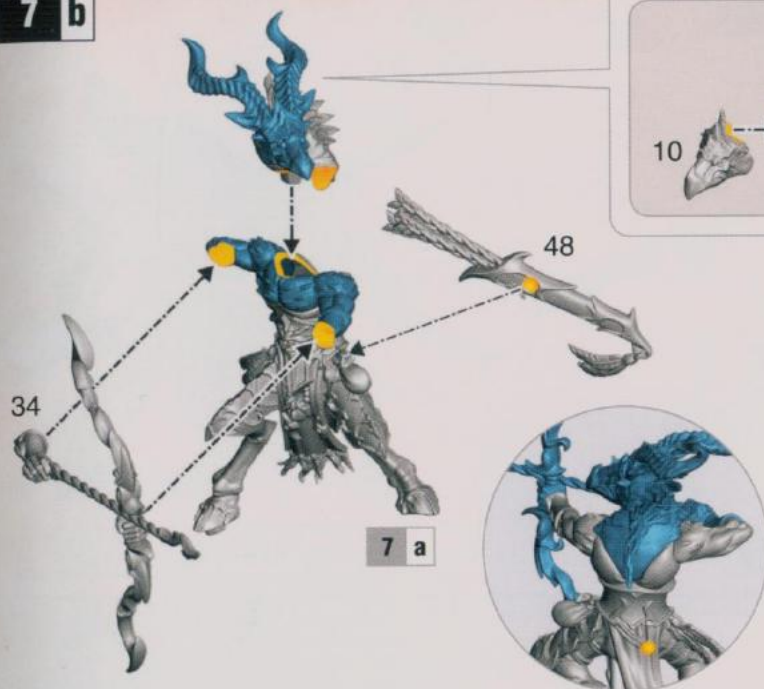


7 TZAANGOR SKYFIRES B

7 a



7 b



10

16

24



8

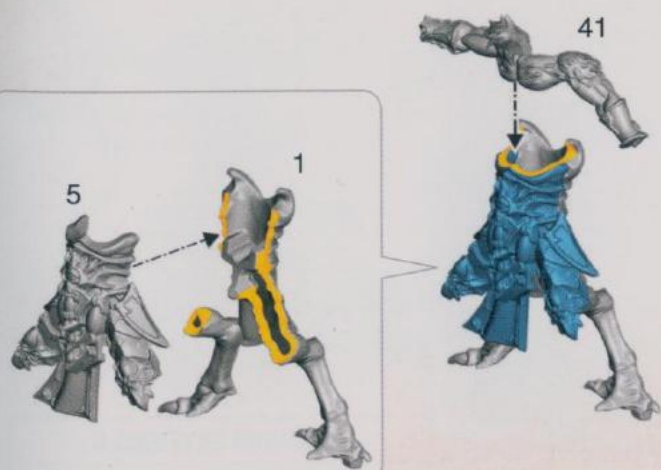
8 a - c AVIARCH



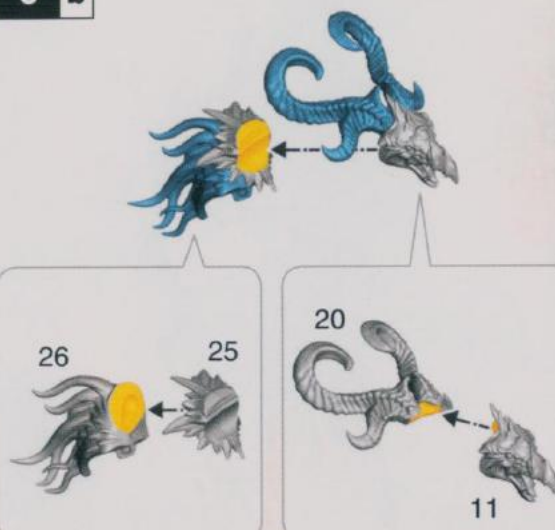
8 d - e TZAANGOR SKYFIRES C



8 a



8 b



26

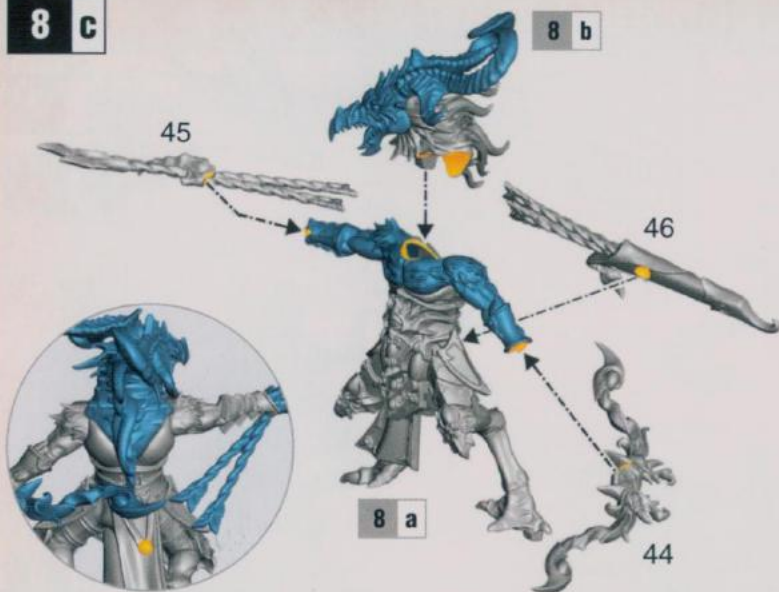
25

20

11

8 c

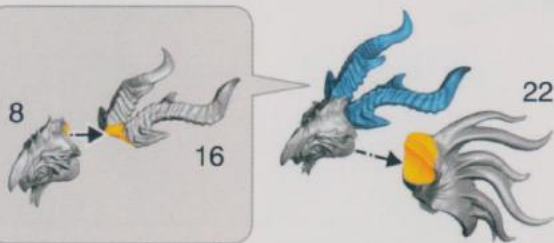
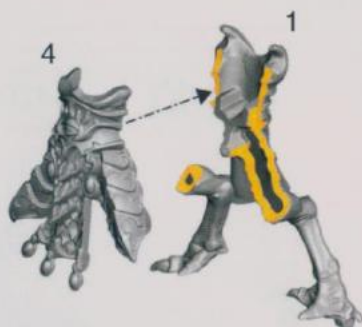
8 b



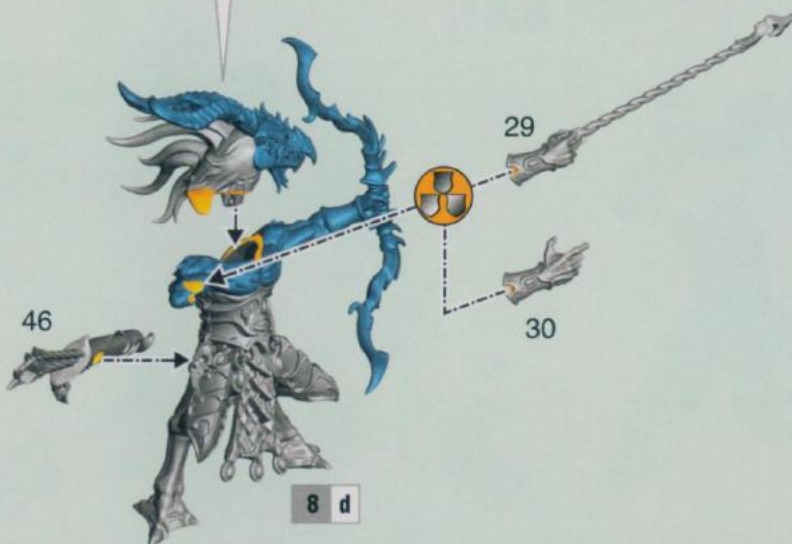
AVIARCH



8 d



8 e

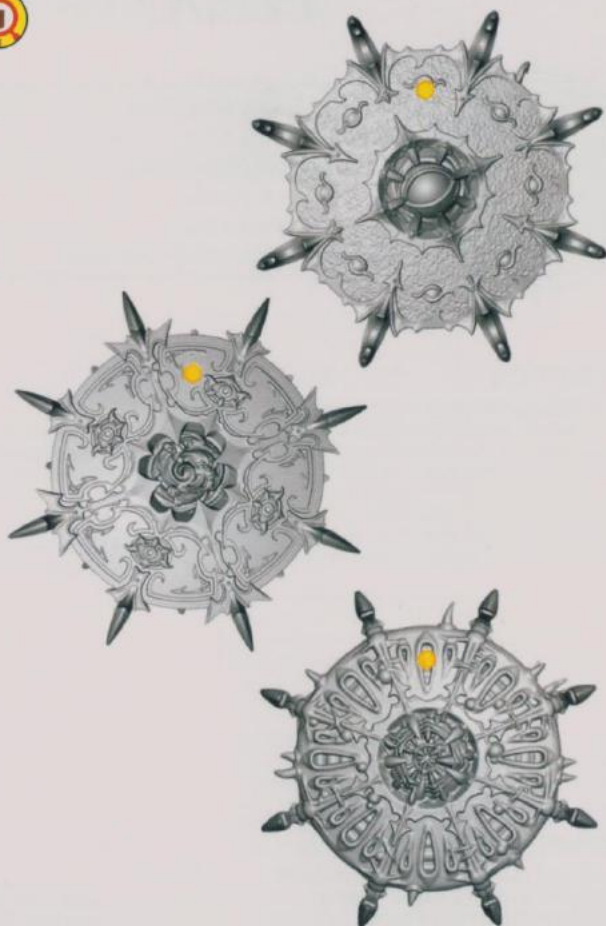


TZAANGOR SKYFIRES C

9

x3

6 - 8



TZAANGOR SKYFIRES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatbow's Arrow of Fate	24"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatbow	1"	2	5+	5+	-	1
Vicious Beak	1"	1	4+	5+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	D3

DESCRIPTION

A unit of Tzaangor Skyfires has 3 or more models. Each Tzaangor Skyfire prefers to loose Arrows of Fate with their Greatbows from afar, but will readily savage their foes with their Vicious Beaks and club them with their Great Bows. They ride scintillating Discs of Tzeentch, the better to sight their prey; the daemonic steeds attack with piercing Teeth and Horns.

AVIARCH

The leader of this unit is an Aviarch. An Aviarch has a To Hit characteristic of 3+ instead of 4+ when firing its Greatbow's Arrow of Fate.

FLY

Tzaangor Skyfires can fly.

ABILITIES

Guided by the Future: In the combat phase, you can re-roll all failed hit and wound rolls for a unit of Tzaangor Skyfires if no enemy units within 3" of them have attacked yet in that phase.

Judgement from Afar: To be struck by an Arrow of Fate is to be judged by destiny itself. Those found wanting are all but doomed. If the hit roll for a Greatbow's Arrow of Fate is a 6 or more, the attack sequence ends and the target immediately suffers D3 mortal wounds.

Preternatural Enhancement: If this unit is within 9" of a friendly Tzaangor Shaman at the start of the shooting phase, add 1 to any hit rolls made for their Greatbow's Arrow of Fate attacks.

DESCRIPTION

Une unité de Tzaangor Skyfires se compose de 3 figurines ou plus. Chaque Tzaangor Skyfire préfère lâcher des Flèches du Destin de loin avec son Grand Arc (Greatbow's Arrows of Fates), mais lacérera volontiers l'ennemi avec son Bec Acéré (Vicious Beak) ou le cognera avec son Grand Arc (Great Bow). Ils chevauchent des Discs of Tzeentch pour mieux repérer leur proie; ces montures démoniaques attaquent avec leur Dents et Cornes (Teeth and Horns) effilées.

AVIARCH

Le leader de cette unité est appelé Aviarch. Il a une caractéristique To Hit de 3+ au lieu de 4+ quand il tire une Flèche du Destin avec son Grand Arc.

VOL

Les Tzaangor Skyfires peuvent voler.

APTITUDES

Bonification Surnaturelle: Si cette unité est à 9" ou moins d'un Tzaangor Shaman ami au début de la phase de tir, ajoutez 1 aux jets de touche pour leurs attaques de Flèches du Destin.

Guidés par le Futur: À la phase de combat, vous pouvez relancer les jets de touche et de blessure ratés pour une unité de Tzaangor Skyfires si aucune unité ennemie à 3" ou moins d'eux n'a encore attaqué à cette phase.

Jugement à Distance: Être frappé par une Flèche du Destin c'est être jugé par le destin lui-même. Ceux qui ne sont pas à la hauteur sont condamnés. Si le jet de touche pour une Flèche du Destin donne 6 ou plus, la séquence d'attaque se termine et la cible subit immédiatement D3 blessures mortelles.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Tzaangor Skyfires consta de 3 o más miniaturas. Los Tzaangor Skyfires prefieren disparar flechas del sino (Greatbow's Arrow of Fate) con sus grandes arcos (Greatbow) a distancia, pero no dudan en atacar a sus enemigos con sus picos (Vicious Beaks) o machacarlos con sus grandes arcos. Para cazar mejor a sus presas, montan sobre centelleantes Discs of Tzeentch que atacan con dientes y cuernos (Teeth and Horns).

AVIARCH

El líder de la unidad es un Aviarch. El atributo To Hit de su flecha del sino es 3+ en lugar de 4+.

VOLAR

Los Tzaangor Skyfires vuelan.

HABILIDADES

Guiados por el pasado. En la fase de combate puedes repetir todas las tiradas para golpear y herir fallidas de una unidad de Tzaangor Skyfires si ninguna unidad enemiga a 3" o menos de ellos ha atacado aún en esa fase.

Juicio en la lejanía. Recibir el impacto de una flecha del sino es ser juzgado por el mismísimo destino. Quienes muestren alguna carencia están condenados. Si la tirada para golpear de una flecha del sino es 6 o más, la secuencia de ataque acaba y el objetivo sufre 1D3 heridas mortales de inmediato.

Mejoras preternaturales. Si esta unidad está a 9" o menos de un Tzaangor Shaman al inicio de la fase de combate, suma 1 a todas las tiradas para golpear de los ataques de sus flechas del sino.

TZAANGOR SKYFIRES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatbow's Arrow of Fate	24"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Greatbow	1"	2	5+	5+	-	1
Vicious Beak	1"	1	4+	5+	-	1
Disc of Tzeentch's Teeth and Horns	1"	D3	4+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Tzaangor Skyfires besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Tzaangor Skyfire zieht es vor, mit seinem Greatbow Arrows of Fate aus der Ferne zu verschießen, ist aber nur zu bereit, Feinde auch mit seinem Vicious Beak zu zerfetzen oder mit seinem Great Bow niederzuschlagen. Tzaangor Skyfires reiten schillernde Discs of Tzeentch, um besser ihre Beute ausmachen zu können. Die dämonischen Reittiere attackieren mit bössartigen Teeth and Horns.

AVIARCH

Der Anführer dieser Einheit ist ein Aviarch. Ein Aviarch hat einen To-Hit-Wert von 3+ statt 4+, wenn er seinen Greatbow's Arrow of Fate verschießt.

FLIEGEN

Tzaangor Skyfires können fliegen.

FÄHIGKEITEN

Gerichtet aus der Ferne: Vom Pfeil eines Tzaangor Skyfires getroffen zu werden bedeutet, vom Schicksal selbst gewogen zu werden. Wer für zu leicht befunden wird, ist so gut wie verloren. Wenn der Trefferwurf für einen Greatbow's Arrow of Fate 6 oder mehr beträgt, endet der Attackenvorgang und das Ziel erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen.

Übernatürliche Steigerung: Wenn sich diese Einheit zu Beginn der Fernkampfphase innerhalb von 9" um mindestens einen befreundeten Tzaangor Shaman befindet, addierst du 1 zu den Trefferwürfen für alle ihre Attacken mit Greatbow's Arrows of Fate.

Geleitet von der Zukunft: In der Nahkampfphase kannst du für eine Einheit Tzaangor Skyfires alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen, wenn in dieser Phase noch keine feindliche Einheit innerhalb von 3" um sie attackiert hat.

DESCRIZIONE

Un'unità di Tzaangor Skyfires include 3 o più modelli. Ogni Tzaangor Skyfire preferisce scagliare Arrows of Fate con il Greatbow, ma è anche pronto a straziare i nemici con il Vicious Beak o a percuoterli con il Greatbow. Essi cavalcano scintillanti Discs of Tzeentch, per avvistare la preda con più facilità; le cavalcature demoniache attaccano con affilati Teeth and Horns.

AVIARCH

Il leader di questa unità è l'Aviarch. Un Aviarch ha una caratteristica To Hit di 3+ anziché di 4+ quando tira la Greatbow's Arrow of Fate.

VOLO

Gli Tzaangor Skyfires possono volare.

ABILITÀ

Guidati dal Futuro: nella fase di combattimento puoi ripetere tutti i tiri per colpire e per ferire falliti di un'unità di Tzaangor Skyfires se nessuna unità nemica entro 3" da essa ha già attaccato in quella fase.

Giudizio da Lontano: chi viene colpito da una Arrow of Fate è sottoposto al giudizio del destino, e se non lo supera è condannato. Se il risultato di un tiro per colpire di una Greatbow's Arrow of Fate è 6 o più, la sequenza d'attacco termina e il bersaglio subisce immediatamente D3 ferite mortali.

Rinforzo Sovrannaturale: se questa unità si trova entro 9" da uno Tzaangor Shaman amico all'inizio della fase di tiro, aggiungi 1 ai tiri per colpire dei suoi attacchi con la Greatbow's Arrow of Fate.

TZEENTCH ARCANITES



BASE KHORNE RED

SHADE NULN OIL

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE CELESTRA GREY

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

EDGE BLUE HORROR

LAYER WHITE SCAR

LAYER SOTEK GREEN

SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

EDGE BAHARROTH BLUE

BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER SLAANESH GREY

EDGE BLUE HORROR



BASE ZANDRI DUST

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER USHABTI BONE

LAYER WHITE SCAR

BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE SCREAMER PINK

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER EMPEROR'S CHILDREN

EDGE FULGRIM PINK

BASE INCUBI DARKNESS

LAYER KABALITE GREEN

LAYER SYBARITE GREEN

EDGE GAUSS BLASTER GREEN