



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

BuildInstructions.com



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

STORMCAST ETERNALS

VANGUARD-RAPTORS WITH LONGSTRIKE CROSSBOWS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 6

VANGUARD-RAPTORS WITH HURRICANE CROSSBOWS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

1 - 3

10 - 12

AETHERWINGS



STEPS
ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI

7 - 9

CITADEL

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












993102180186

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 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.
- 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 símbolos • Erläuterung der symbole • Legenda dei simboli

- | | | |
|---|---|---|
|  <ul style="list-style-type: none"> • Special instruction - Please read • Instructions spéciales - Lire attentivement • Instrucción especial: Por favor, léela • Besondere Anweisung - Bitte lesen • Istruzioni speciali - Leggi attentamente |  <ul style="list-style-type: none"> • Choice of parts • Choix d'éléments • Modelos de componentes • Auswahl an Teilen • Scelta di componenti |  <ul style="list-style-type: none"> • Repeat process • Répéter l'étape • Repetir pasos • Vorgang wiederholen • Ripeti il processo |
|  <ul style="list-style-type: none"> • 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 |  <ul style="list-style-type: none"> • Variant assembly • Variante d'assemblage • Variante de montaje • Bauvariante • Assemblaggio alternativo |  <ul style="list-style-type: none"> • Rotate part • Faire pivoter • Girar la pieza • Teil drehen • Ruota il componente |
|  <ul style="list-style-type: none"> • Paint before assembly • Peindre avant assemblage • Pintar antes del montaje • Erst bemalen, dann zusammenbauen • Dipingere prima dell'assemblaggio |  <ul style="list-style-type: none"> • Detail view • Vue détaillée • Vista detallada • Alternative Ansicht • Visuale del dettaglio |  <ul style="list-style-type: none"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |

16+



- 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
- 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



Follow steps 1-3 for all variants • Suivre l'étape 1-3 pour toutes les variantes • Sigue el paso 1-3 para todas las variantes
Folge Schritt 1-3 für alle Varianten • Segui la fase 1-3 per tutte le varianti

1 a



1 b



2 a



2 b



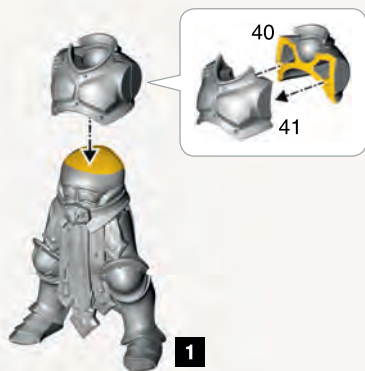
3 a



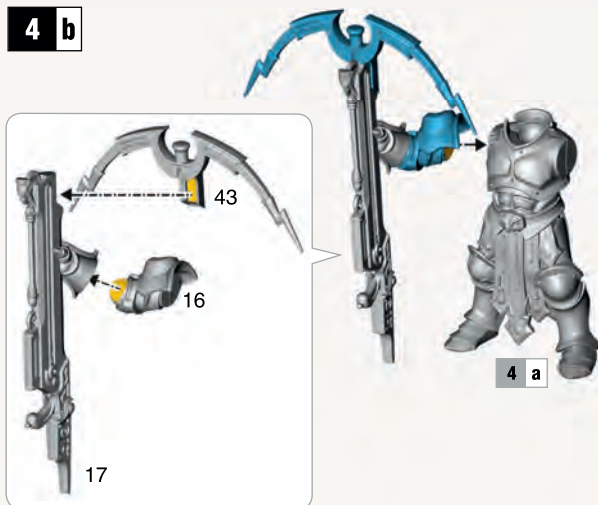
3 b



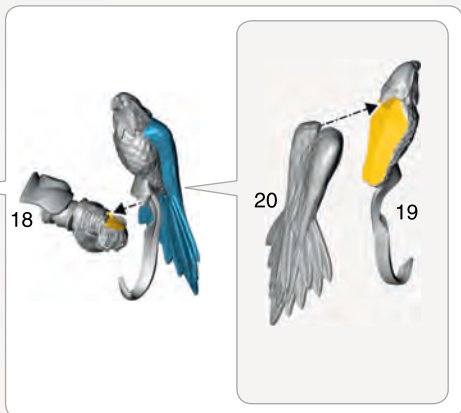
4 a RAPTOR-PRIME



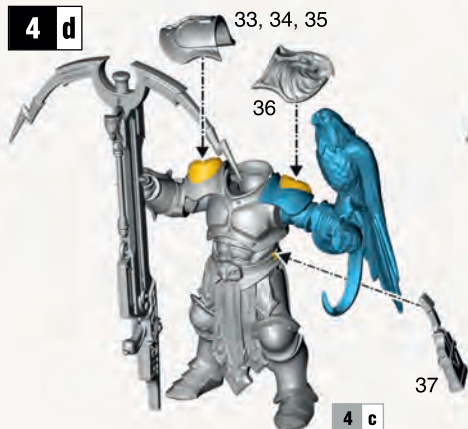
4 b



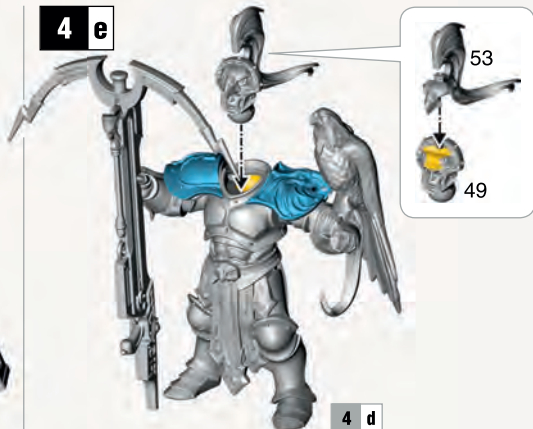
4 c



4 d



4 e



4 f



4 g VANGUARD-RAPTOR 1

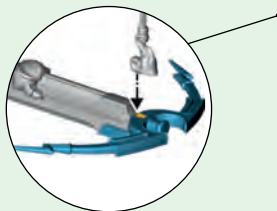


1

4 h

43

42



44

4 i



30

31

4 h

4 g

4 i

33, 34, 35

32

4 k



37

4 j

4 l

50, 51,
52



49



4 k

5 a

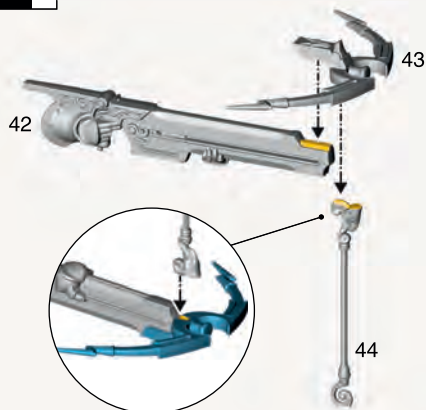
VANGUARD-RAPTOR 2



40

41

5 b

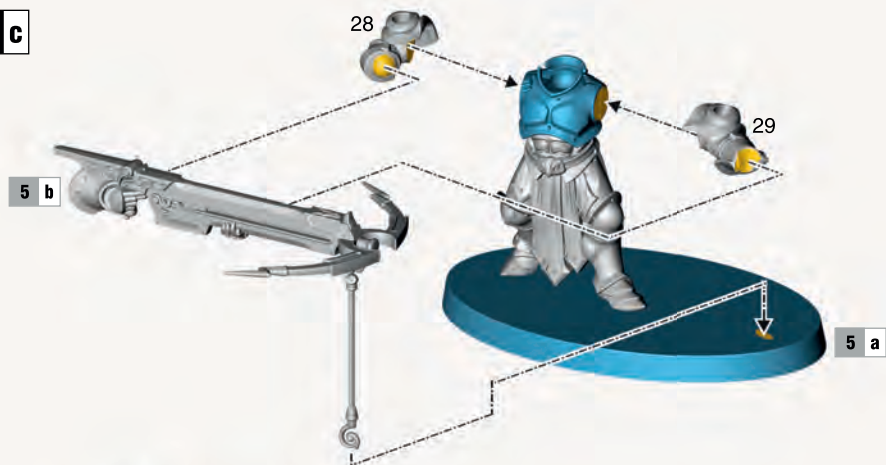


43

42

44

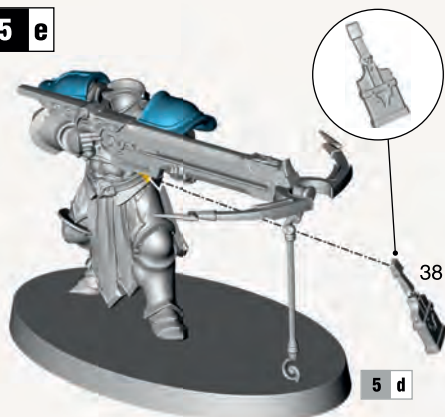
5 c



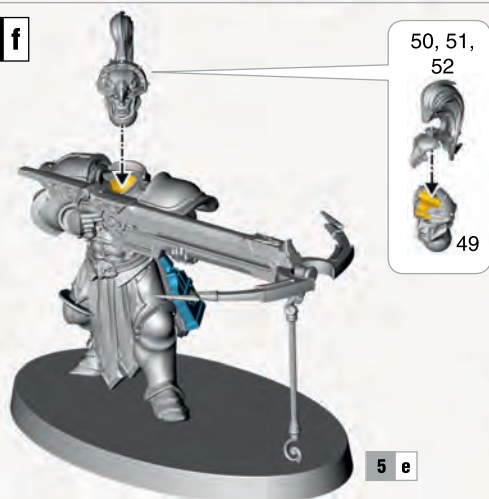
5 d



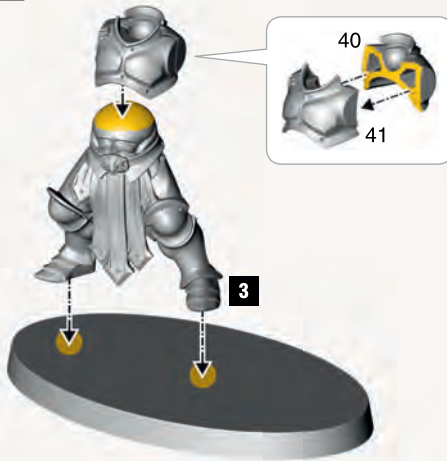
5 e



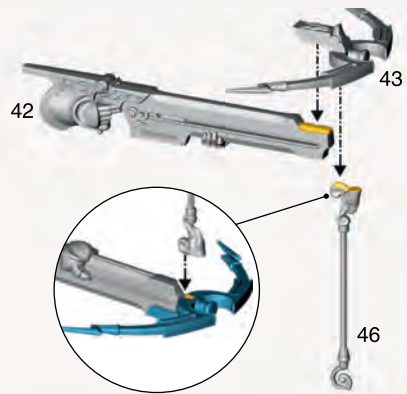
5 f



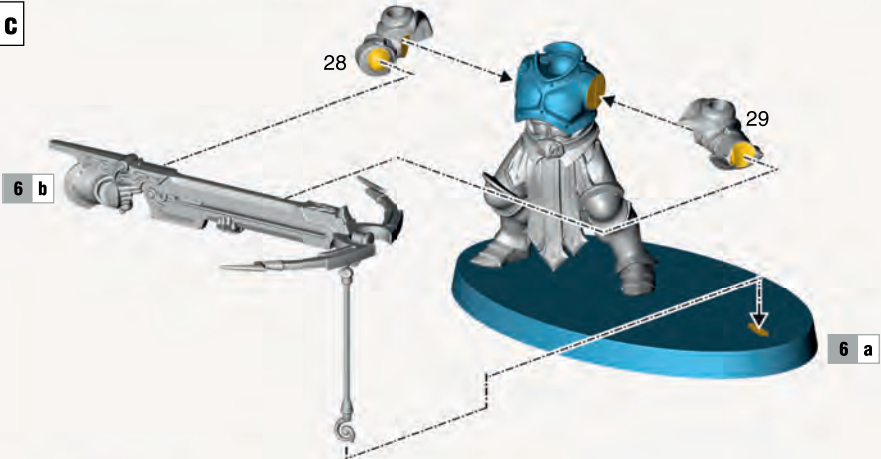
6 a VANGUARD-RAPTOR 3



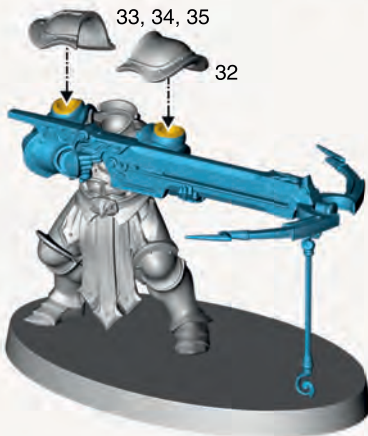
6 b



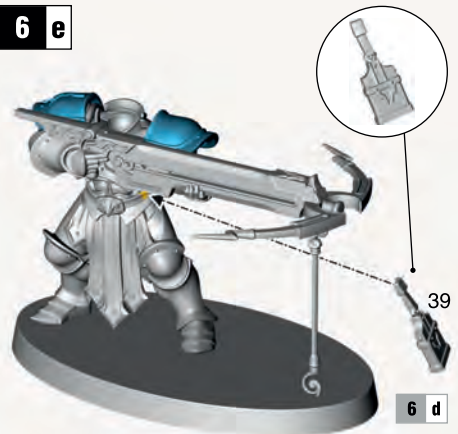
6 c



6 d



6 e



6 f



50, 51,
52



6 e



VANGUARD-RAPTORS

WITH LONGSTRIKE CROSSBOWS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longstrike Crossbow	24"	1	2+	3+	-2	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Heavy Stock	1"	1	4+	3+	-	1
Aetherwing's Beak and Claws	1"	2	4+	3+	-	1

DESCRIPTION

A unit of Vanguard-Raptors with Longstrike Crossbows has 3 or more models. Each Vanguard-Raptor strikes at priority targets from afar with their Longstrike Crossbow, and in extremis will strike at foes with its Heavy Stock.

RAPTOR-PRIME

The leader of this unit is the Raptor-Prime. A Raptor-Prime is accompanied by an Aetherwing, which aids them in battle and savages enemies with its Beak and Claws.

ABILITIES

Longshot: If a unit of Vanguard-Raptors does not move in the movement phase, then you can add 6" to the Range characteristic of any Longstrike Crossbows the unit uses in the shooting phase of the same turn.

Headshot: If the hit roll for a Longstrike Crossbow is a 6 or more, it causes 2 mortal wounds instead of its normal damage.

Warning Cry: If an enemy unit makes a charge move that ends within 1" of a unit that includes a Raptor-Prime with an Aetherwing, roll a dice for each Vanguard-Raptor in the unit. Any rolls of 6 inflict 2 mortal wounds on the charging unit.

DESCRIPTION

Une unité de Vanguard-Raptors avec Arbalètes Longstrike se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arbalètes Longstrike (Longstrike Crossbows), et dans les cas extrêmes, frappent avec leur Lourde Crosse (Heavy Stock).

RAPTOR-PRIME

Le leader de cette unité est appelé Raptor-Prime. Il est accompagné d'un Aetherwing, qui l'aide au combat en lacérant l'ennemi avec son Bec et ses Griffes (Beak and Claws).

APTITUDES

Tir Distant: Si une unité de Vanguard-Raptors ne se déplace pas à la phase de mouvement, vous pouvez ajouter 6" à la caractéristique de Range des Arbalètes Longstrike que l'unité utilise à la phase de tir du même tour.

Tir à la Tête: Si le jet de touche pour une Arbalète Longstrike donne 6 ou plus, elle inflige 2 blessures mortelles au lieu de son Damage normal.

Cri d'Alerte: Si une unité ennemie effectue un mouvement de charge qui termine à 1" ou moins d'une unité incluant un Raptor-Prime avec un Aetherwing, jetez un dé pour chaque Vanguard-Raptor de l'unité. Chaque jet de 6 inflige 2 blessures mortelles à l'unité qui charge.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vanguard-Raptors con ballestas de larga distancia tiene 3 o más miniaturas. Cada Vanguard-Raptor ataca a un objetivo prioritario desde lejos con sus ballestas de larga distancia (Longstrike Crossbow), y en cuerpo a cuerpo con la culata pesada (Heavy Stock) de su arma.

RAPTOR-PRIME

El líder de esta unidad es el Raptor-Prime. Un Raptor-Prime va acompañado de un Aetherwing, que le ayuda en combate y ataca al enemigo con su pico y garras (Beak and Claws).

HABILIDADES

Grito de aviso: Si una unidad enemiga hace un movimiento de carga que acaba a 1" o menos de una unidad que incluye un Raptor-Prime con un Aetherwing, tira un dado por cada Vanguard-Raptor de la unidad. Cualquiera resultado de 6 inflige 2 heridas mortales en la unidad a la carga.

Tiro a la cabeza: Si la tirada para golpear de una ballesta de larga distancia es de 6 o más, causa 2 heridas mortales en lugar de su daño normal.

Tiro a larga distancia. Si una unidad de Vanguard-Raptors no se mueve en la fase de movimiento, puedes sumar 6" al atributo Range de cualquier ballesta de larga distancia que use la unidad en la fase de disparo del mismo turno.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vanguard-Raptors mit Longstrike Crossbows besteht aus drei oder mehr Modellen. Jeder Vanguard-Raptor nimmt aus der Ferne Schlüsselziele mit seiner Longstrike Crossbow unter Beschuss, und falls es zum Äußersten kommt, wehrt er sich mit dem Heavy Stock der Waffe.

RAPTOR-PRIME

Der Anführer dieser Einheit ist der Raptor-Prime. Ein Raptor-Prime wird von einem Aetherwing begleitet, der ihm in der Schlacht mit Beak and Claws zur Seite steht.

FÄHIGKEITEN

Weitschuss: Wenn sich eine Einheit Vanguard-Raptors in der Bewegungsphase nicht bewegt, darfst du 6" zum Range-Wert jeder Longstrike Crossbow addieren, die die Einheit in der Fernkampfphase desselben Zuges einsetzt.

Kopfschuss: Wenn der Trefferwurf für eine Longstrike Crossbow 6 oder mehr beträgt, verursacht sie statt ihres normalen Schadens zwei tödliche Verwundungen.

Warnschrei: Wenn eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung durchführt, die innerhalb von 1" um eine Einheit endet, die einen Raptor-Prime mit Aetherwing enthält, wirf einen Würfel für jeden Vanguard-Raptor in der Einheit. Für jede gewürfelte 6 erleidet die angreifende Einheit zwei tödliche Verwundungen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Vanguard-Raptors con Longstrike Crossbows include 3 o più modelli. Ogni Vanguard-Raptor colpisce bersagli prioritari da lontano con la sua Longstrike Crossbow, e in caso di necessità affronta i nemici con l'Heavy Stock.

RAPTOR-PRIME

Il leader di questa unità è il Raptor-Prime. Un Raptor-Prime è accompagnato da un Aetherwing, che lo aiuta in battaglia e assale i nemici con i suoi Beak and Claws.

ABILITÀ

Tiro Lungo: se un'unità di Vanguard-Raptors non si muove nella fase di movimento, puoi aggiungere 6" alla caratteristica Range di qualunque Longstrike Crossbow venga usata dall'unità nella fase di tiro di quel turno.

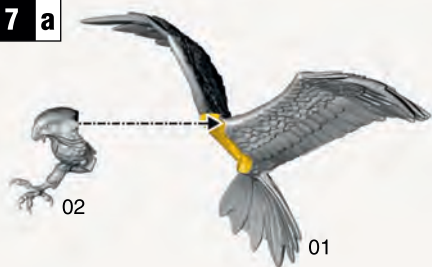
Colpo alla Testa: se il tiro per colpire di una Longstrike Crossbow è 6 o più, infligge 2 ferite mortali invece del suo normale danno.

Grido di Avvertimento: se un'unità nemica compie un movimento di carica che termina entro 1" da un'unità che include un Raptor-Prime con un Aetherwing, tira un dado per ogni Vanguard-Raptor dell'unità. Tutti i risultati pari a 6 infliggono 2 ferite mortali all'unità alla carica.

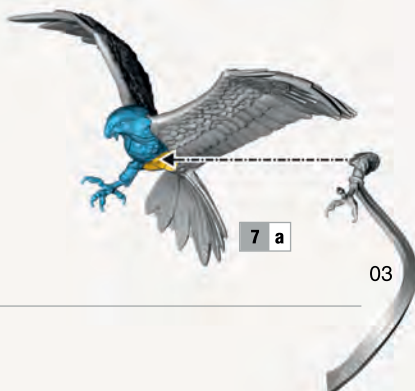
KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, JUSTICAR, VANGUARD-RAPTORS

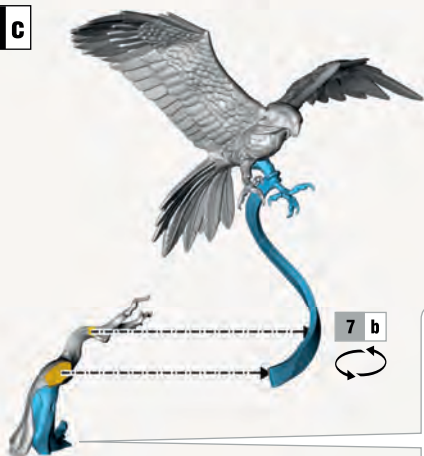
7 a



7 b



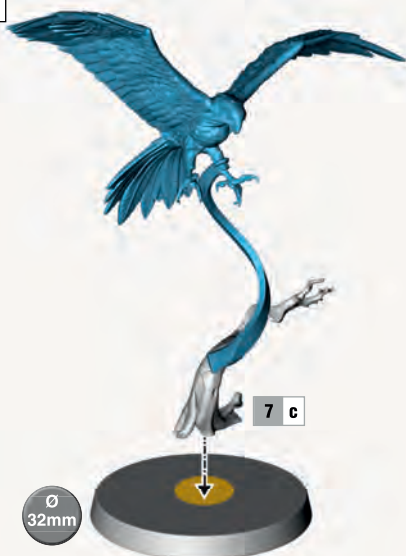
7 c



7 b



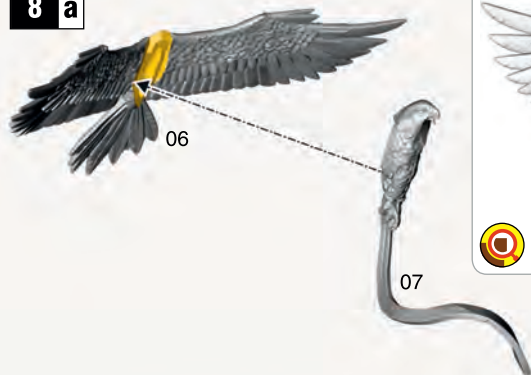
7 d



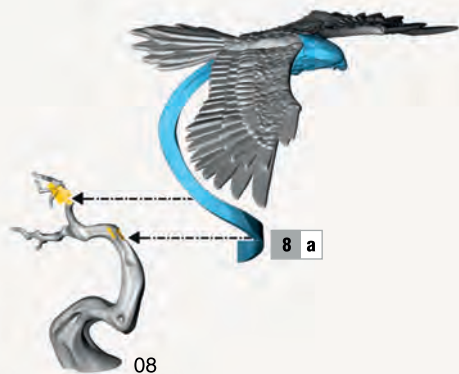
7 c

Ø
32mm

8 a



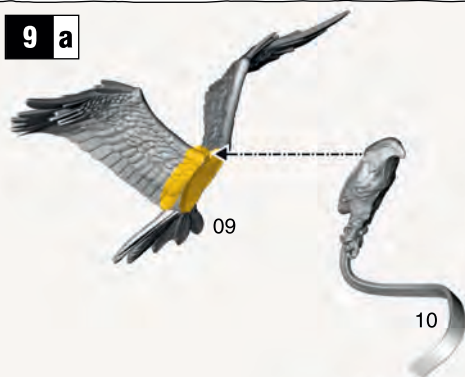
8 b



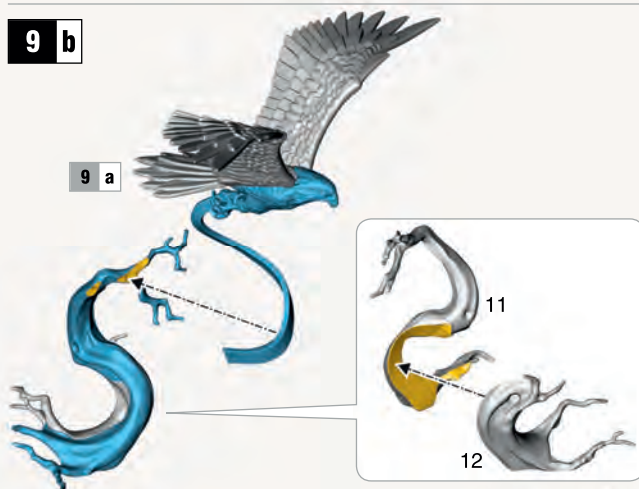
8 c



9 a



9 b



9 c



AETHERWINGS



MELEE WEAPONS

Beak and Claws

Range

1"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPTION

A unit of Aetherwings has 3 or more models, each of which savages the enemy with their razor-sharp Beak and Claws.

FLY

Aetherwings can fly

ABILITIES

Watchful Guardians: Aetherwings form close bonds with Vanguard-Raptors, and defend them from their enemies even as the Vanguard-Raptors destroy threats from afar. At the beginning of your opponent's charge phase, any friendly unit of Aetherwings within 12" of a friendly unit of Vanguard-Raptors can immediately move. Roll two dice – the Aetherwings can move up to this distance in inches. They can retreat with this move, but cannot run, and this move cannot take them further than 12" from the Vanguard-Raptors.

Swooping Hunters: Units of Aetherwings can retreat and charge in the same turn.

DESCRIPTION

Une unité d'Aetherwings se compose de 3 figurines ou plus. Ils lacèrent l'ennemi avec leurs Becs et Griffes (Beak and Claws) tranchants comme des rasoirs.

VOL

Les Aetherwings peuvent voler.

APTITUDES

Gardiens Vigilants: Les Aetherwings nouent des liens étroits avec les Vanguard-Raptors, et les défendent contre leurs ennemis pendant que les Vanguard-Raptors détruisent les menaces de loin. Au début de la phase de charge de votre adversaire, toute unité d'Aetherwings située à 12" ou moins d'une unité amie de Vanguard-Raptors peut immédiatement effectuer un mouvement. Jetez deux dés – les Aetherwings peuvent se déplacer sur une distance en pouces égale au total; Ils peuvent se replier, mais pas courir, et ne peuvent pas s'éloigner au-delà de 12" des Vanguard-Raptors.

Chasseurs en Piqué: Les unités d'Aetherwings peuvent se replier et charger dans le même tour.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Aetherwings tiene 3 o más miniaturas, que acaban con su enemigos con su pico y garras (Beak and Claws).

VOLAR

Los Aetherwings vuelan

HABILIDADES

Guardianes vigilantes. Los Aetherwings forman vínculos con los Vanguard-Raptors, y los defienden de sus enemigos mientras los Vanguard-Raptors destruyen amenazas desde lejos. Al inicio d la fase de carga de tu oponente, cualquier unidad amiga de Aetherwings a 12" o menos de una unidad amiga de Vanguard-Raptors puede moverse inmediatamente. Tira dos dados, los Aetherwings pueden mover hasta esa distancia en pulgadas. Pueden retirarse con este movimiento, pero no pueden correr y este movimiento no puede apartarlos a más de 12" de los Vanguard-Raptors.

Cazadores aéros. Las unidades de Aetherwings pueden retirarse y cargar en el mismo turno.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Aetherwings besteht aus drei oder mehr Modellen. Jeder Aetherwing zerfetzt den Feind mit Beak and Claws.

FLIEGEN

Aetherwings können fliegen

FÄHIGKEITEN

Aufmerksame Wächter: Aetherwings verbindet ein enges Band mit Vanguard-Raptors, die sie vor Feinden verteidigen, während die Vanguard-Raptors diese gleichzeitig aus der Ferne erschießen. Zu Beginn der Angriffsphase deines Gegners darf sich jede befreundete Einheit Aetherwings, die sich innerhalb von 12" um eine befreundete Einheit Vanguard-Raptors befindet, sofort bewegen. Wirf zwei Würfel – die Summe in Zoll ist die Entfernung, die sich die Einheit Aetherwings bewegen darf. Sie dürfen sich dabei zurückziehen, allerdings dürfen sie dabei nicht rennen und sie dürfen die Bewegung nicht weiter als 12" von den Vanguard-Raptors entfernt beenden.

Fliegende Jäger: Einheiten aus Aetherwings können sich im selben Zug zurückziehen und angreifen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Aetherwings include 3 o più modelli, ognuno dei quali in grado di attaccare il nemico con gli affiliati Beak and Claws.

VOLO

Gli Aetherwings possono volare.

ABILITÀ

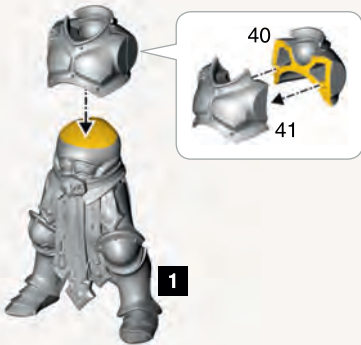
Guardiani Attenti: gli Aetherwings stringono solidi legami con i Vanguard-Raptors, e li proteggono dai nemici mentre gli Stormcast distruggono gli avversari da lontano. All'inizio della fase di carica del tuo avversario, qualunque unità di Aetherwings amica entro 12" da un'unità di Vanguard-Raptors amica può muoversi immediatamente. Tira due dadi: gli Aetherwings possono muoversi di massimo quella distanza in pollici. Possono effettuare una ritirata con questo movimento, ma non possono correre e questo movimento non può portarli a più di 12" dai Vanguard-Raptors.

Cacciatori Alati: le unità di Aetherwings possono effettuare ritirate e caricare nello stesso turno.

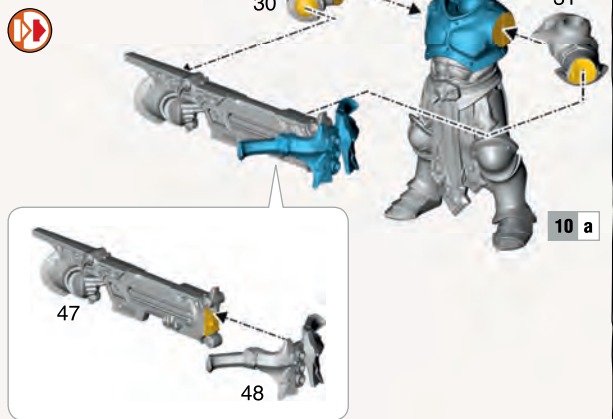
KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, STORMCAST ETERNAL, AETHERWINGS

10 a RAPTOR-PRIME



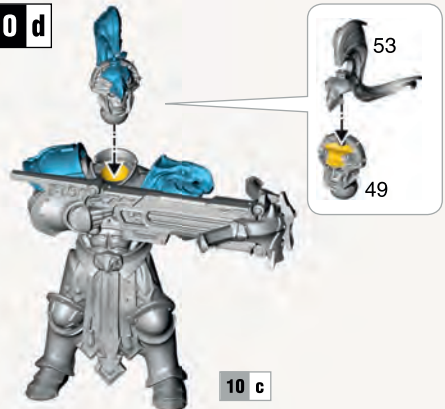
10 b



10 c



10 d



10 e



10 f VANGUARD-RAPTOR 1



10 g

30



31

1



10 f

10 h

33, 34, 35

32

10 g

10 i



10 h

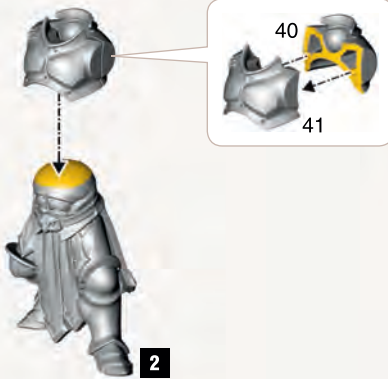
10 j



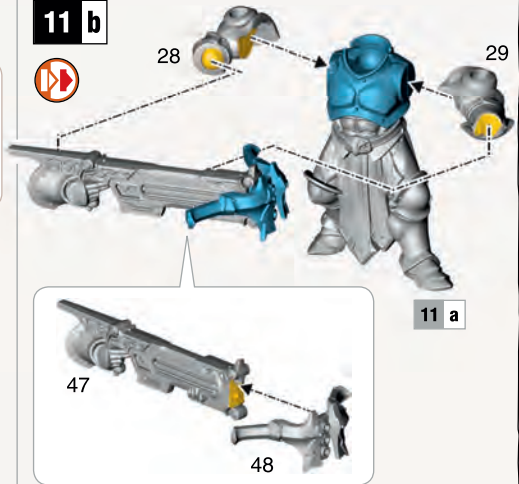
37

10 i

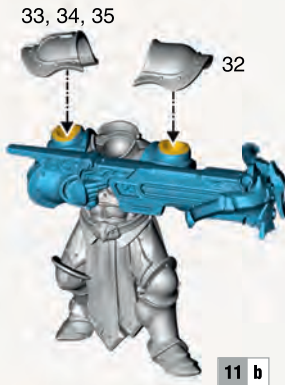
11 a VANGUARD-RAPTOR 2



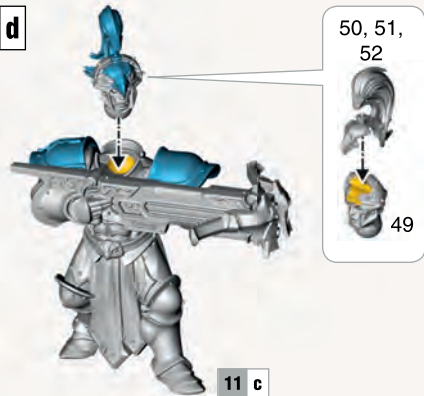
11 b



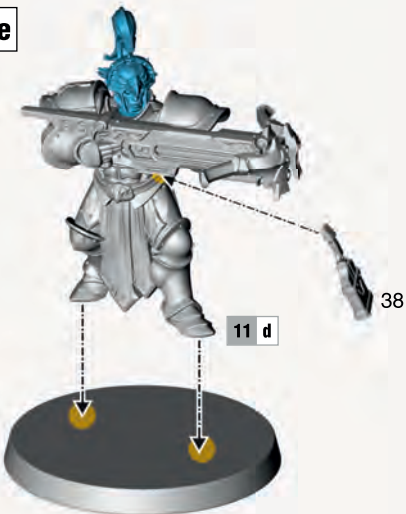
11 c



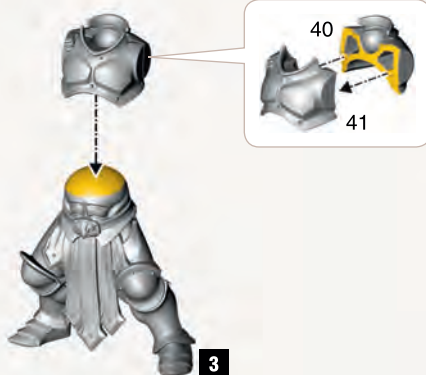
11 d



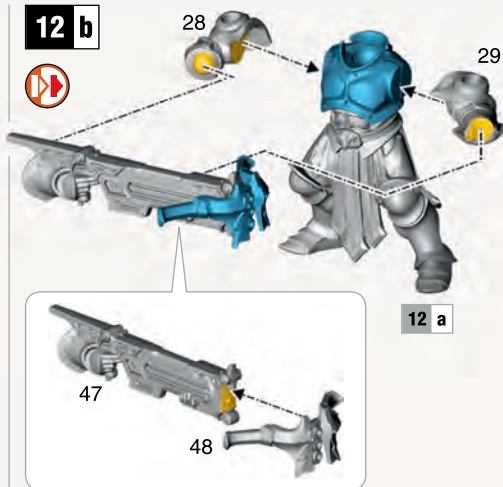
11 e



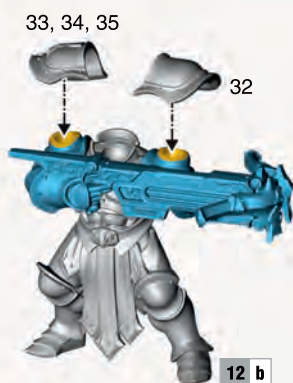
12 a VANGUARD-RAPTOR 3



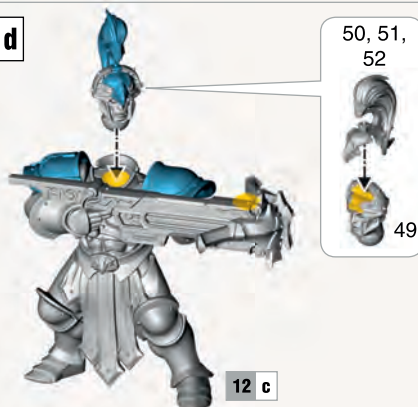
12 b



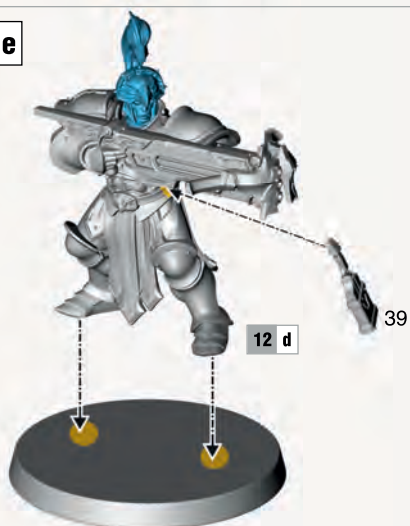
12 c



12 d



12 e



VANGUARD-RAPTORS

WITH HURRICANE CROSSBOWS



MISSILE WEAPONS

Hurricane Crossbow

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

18"

6

4+

4+

-

1

MELEE WEAPONS

Heavy Stock

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

1"

1

4+

4+

-

1

DESCRIPTION

A unit of Vanguard-Raptors with Hurricane Crossbows has 3 or more models. Each Vanguard-Raptor lays down covering fire for their brethren with their Hurricane Crossbow, and at close quarters will strike at foes with its Heavy Stock.

RAPTOR-PRIME

The leader of this unit is the Raptor-Prime. A Raptor-Prime's weapons have a To Hit characteristic of 3+.

ABILITIES

Rapid Fire: If a unit of Vanguard-Raptors does not move in the movement phase, then you can add 3 to the Attacks characteristic of any Hurricane Crossbows the unit uses in the shooting phase of the same turn.

Suppressing Fire:

If a unit of Vanguard-Raptors with Hurricane Crossbows directs all of its shooting attacks at a single unit in the shooting phase, that unit must subtract 2 from any charge move they make until your next hero phase.

DESCRIPTION

Une unité de Vanguard-Raptors avec Arbalètes Hurricane se compose de 3 figurines ou plus. Ils sont armés d'Arbalètes Hurricane (Hurricane Crossbow), et au corps à corps, ils frapperont avec leur Lourde Crosse (Heavy Stock).

RAPTOR-PRIME

Le leader de cette unité est appelé Raptor-Prime. Ses armes ont une caractéristique To Hit de 3+.

APTITUDES

Tir Rapide: Si une unité de Vanguard-Raptors ne se déplace pas à la phase de mouvement, vous pouvez ajouter 3 à la caractéristique d'Attacks des Arbalètes Hurricane que l'unité utilise à la phase de tir du même tour.

Tir de Suppression:

Si une unité de Vanguard-Raptors avec Arbalètes Hurricane dirige toutes ses attaques de tir contre une seule unité ennemie à la phase de tir, l'unité ennemie doit soustraire 2 à tout mouvement de charge qu'elle effectuera jusqu'à votre prochaine phase des héros.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vanguard-Raptors con ballestas huracán tiene 3 o más miniaturas. Cada Vanguard-Raptor ofrece fuego de cobertura para sus hermanos con su ballesta huracán (Hurricane Crossbow), y ataca en combate cuerpo a cuerpo con la culata pesada (Heavy Stock) de su arma.

RAPTOR-PRIME

El líder de esta unidad es el Raptor-Prime. Las armas del Raptor-Prime tienen un atributo To Hit de 3+.

HABILIDADES

Fuego de supresión. Si una unidad de Vanguard-Raptors con ballesta huracán dirige todos sus ataques de disparo contra una única unidad en la fase de disparo, esa unidad deberá restar 2 de cualquier movimiento de carga que haga hasta tu siguiente fase de héroe.

Fuego rápido.

Si una unidad de Vanguard-Raptors no se mueve en su fase de movimiento, puedes sumar 3 al atributo de Attacks de cualquier ballesta huracán que use la unidad en la fase de disparo del mismo turno.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vanguard-Raptors mit Hurricane Crossbows besteht aus drei oder mehr Modellen. Jeder Vanguard-Raptor gibt seinen Brüdern mit seiner Hurricane Crossbow Deckung, und falls es zum Nahkampf kommt, attackiert er mit dem Heavy Stock der Waffe.

RAPTOR-PRIME

Der Anführer dieser Einheit ist der Raptor-Prime. Die Waffen eines Raptor-Primes haben einen To-Hit-Wert von 3+.

FÄHIGKEITEN

Schnellfeuer: Wenn sich eine Einheit Vanguard-Raptors in der Bewegungsphase nicht bewegt, darfst du in der Fernkampfphase desselben Zugs zum Attacks-Wert jeder Hurricane Crossbow, die die Einheit einsetzt, 3 addieren.

Niederhalten:

Wenn eine Einheit Vanguard-Raptors mit Hurricane Crossbows alle ihre Fernkampfatacken in der Fernkampfphase gegen eine einzige Einheit richtet, muss diese Einheit von jeder Angriffsbewegung, die sie bis zu deiner nächsten Heldenphase durchführt, 2" abziehen.

DESCRIZIONE

Un'unità di Vanguard-Raptors con Hurricane Crossbows include 3 o più modelli. Ogni Vanguard-Raptor fornisce efficace fuoco di copertura ai suoi fratelli con l'Hurricane Crossbow, e in mischia colpisce i nemici con l'Heavy Stock.

RAPTOR-PRIME

Il leader di questa unità è il Raptor-Prime. Le armi di un Raptor-Prime hanno una caratteristica To Hit di 3+.

ABILITÀ

Cadenza Rapida: se un'unità di Vanguard-Raptors non si muove nella fase di movimento, puoi aggiungere 3 alla caratteristica Attacks di qualunque Hurricane Crossbow usata dall'unità nella fase di tiro di quel turno.

Fuoco di Sbarramento:

se un'unità di Vanguard-Raptors con Hurricane Crossbows dirige tutti i propri attacchi da tiro contro una singola unità nella fase di tiro, quell'unità deve sottrarre 2 da qualunque movimento di carica effettui fino alla tua successiva fase degli eroi.

KEYWORDS

ORDER, CELESTIAL, HUMAN, STORMCAST ETERNAL, JUSTICAR, VANGUARD-RAPTORS



BASE KANTOR BLUE

SHADE NULN OIL

LAYER TECLIS BLUE

LAYER FENRISIAN GREY

BASE ABADDON BLACK

LAYER ESHIN GREY

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER RUNEFANG STEEL



BASE DAEMONETTE HIDE

SHADE DRUCHII VIOLET

DRY LUCIUS LILAC

BASE KHORNE RED

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER WAZDAKKA RED

LAYER SQUIG ORANGE

BASE ZANDRI DUST

SHADE SERAPHIM SEPIA

LAYER USHABTI BONE

LAYER SCREAMING SKULL



BASE NAGGAROTH NIGHT

SHADE NULN OIL

LAYER SOTEK GREEN

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

BASE CALEDOR SKY

LAYER SOTEK GREEN

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

EDGE BAHARROTH BLUE