

BE'LAKOR THE DARK MASTER



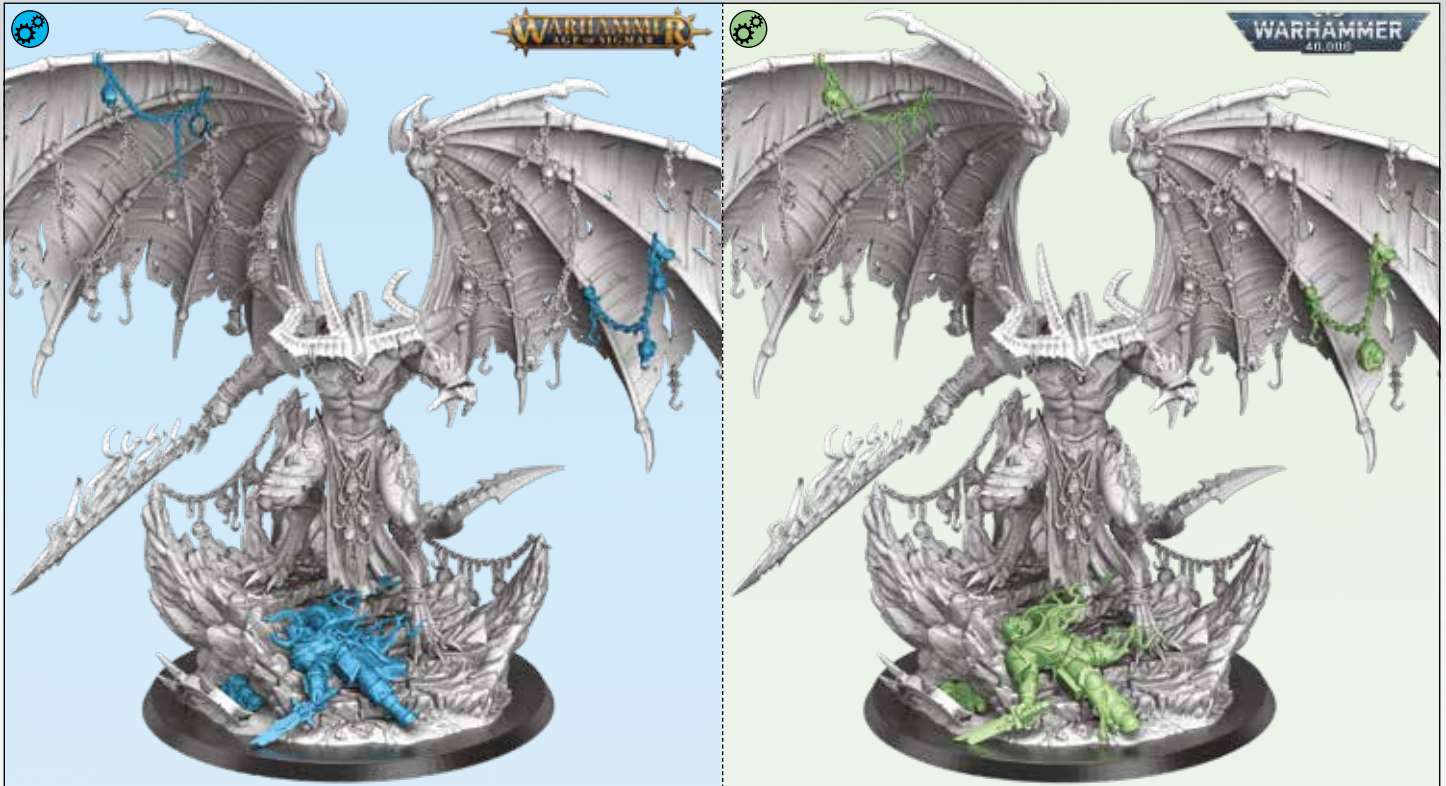


• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER
• LEER ANTES DE MONTAR • LIES DIES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO








- 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 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.

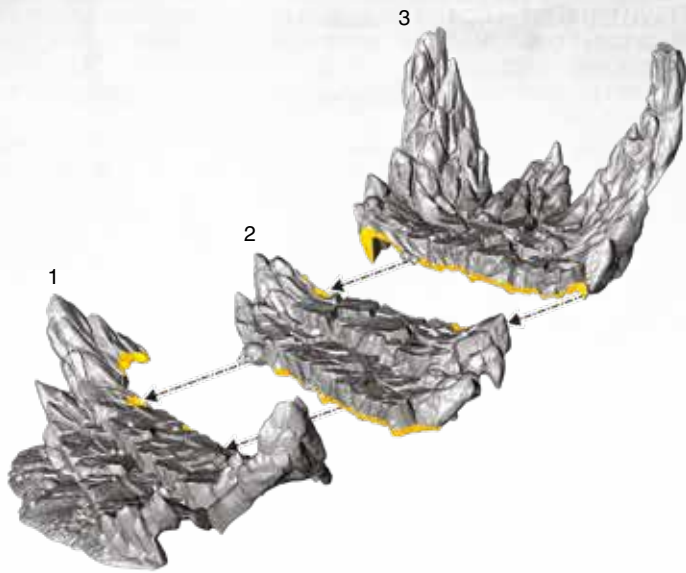
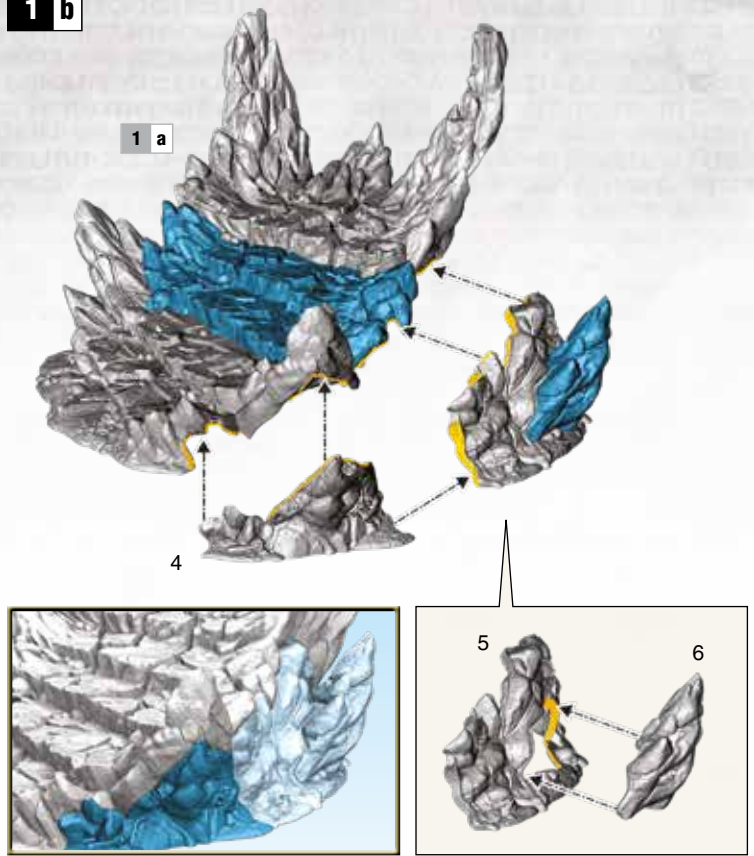
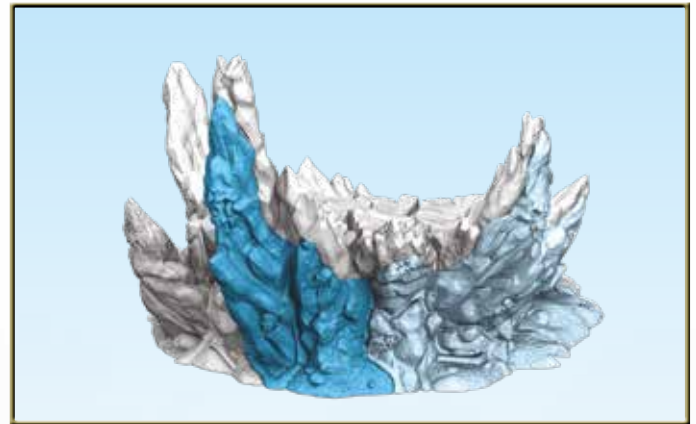
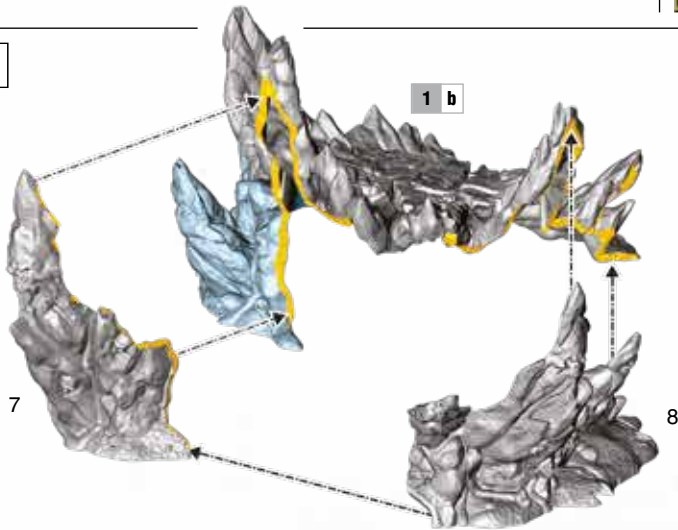
• BUILD VARIANTS • VARIANTES D'ASSEMBLAGE
• VARIANTES DE MONTAJE • BAUVARIANTEN • VARIANTI D'ASSEMBLAGGIO

- 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

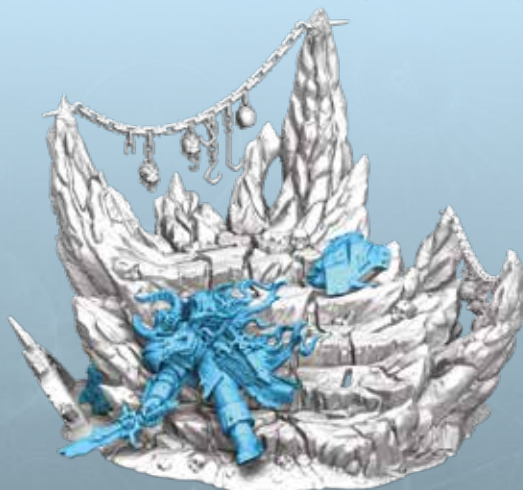


• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES
• EXPLICACIÓN DE SIMBOLOS • ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI

- | | | |
|--|---|---|
|  <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"> • Assembly sequence • Séquence d'Assemblage  <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia de montaje • Baureihenfolge • Sequenza di assemblaggio |
|  <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"> • Stage complete • Étape terminée • Paso completado • Schritt abgeschlossen • Fase completa |

1 a**1 b****1 c**

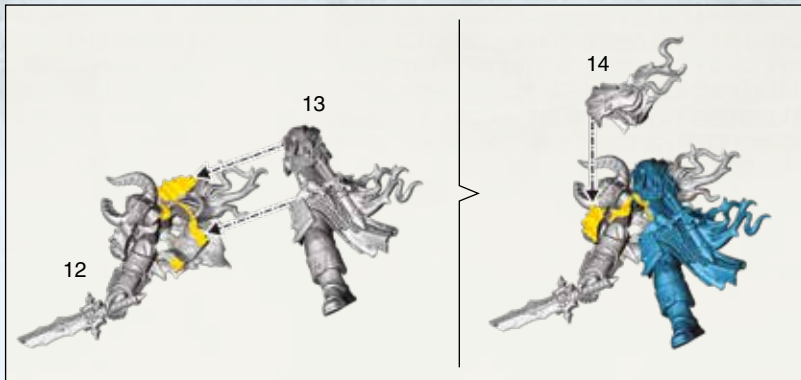
- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

2**3**

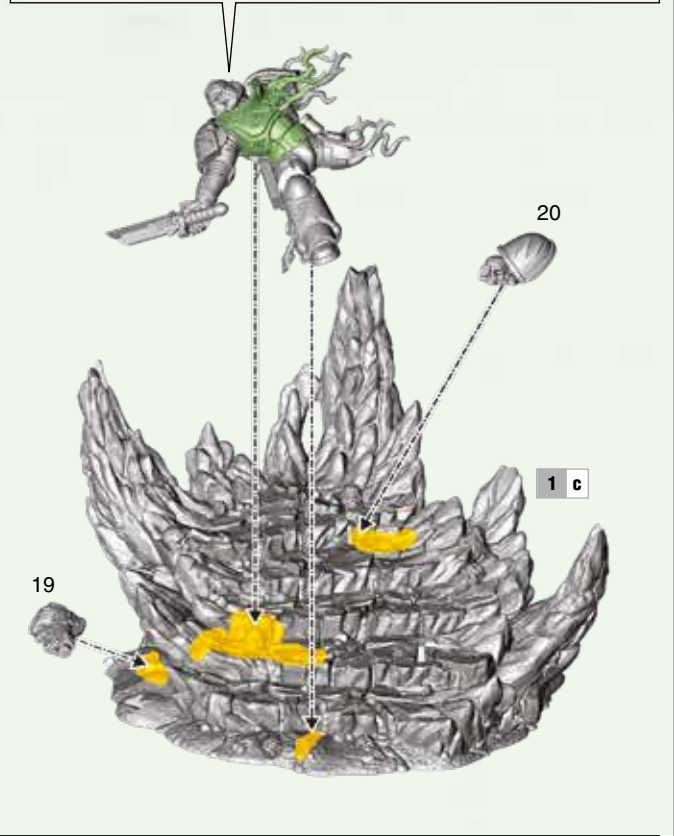
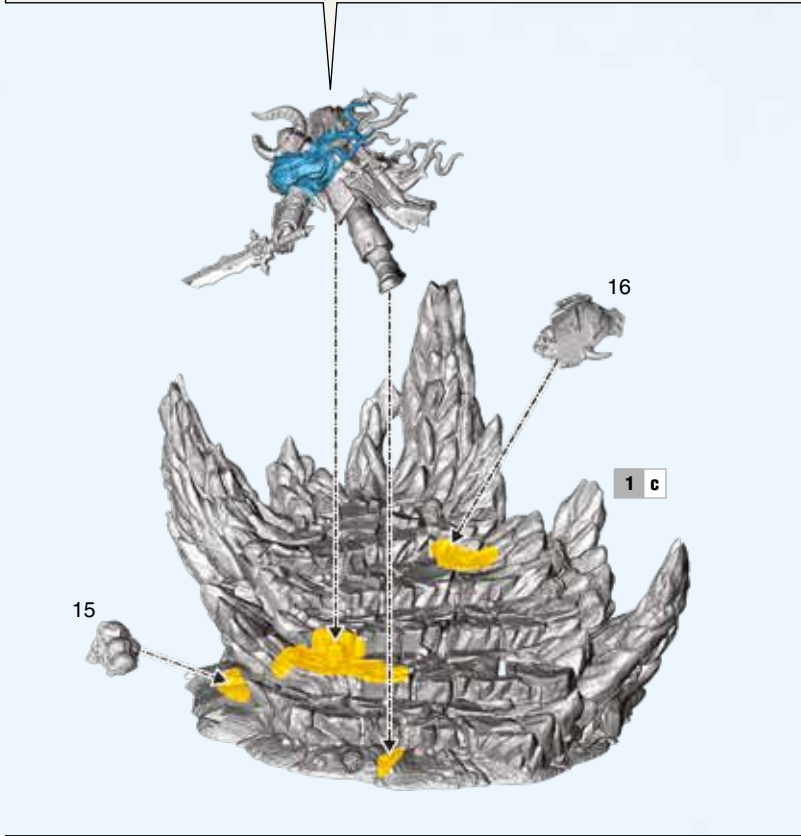
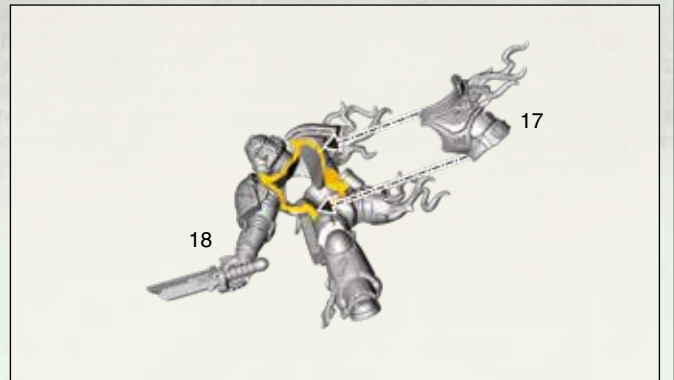
WARHAMMER
AGE OF SIGMAR

WARHAMMER
40,000

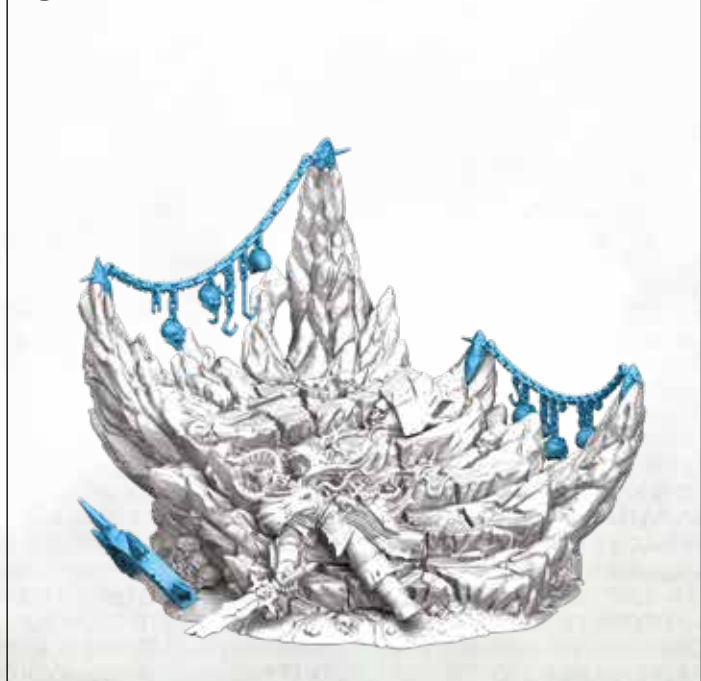
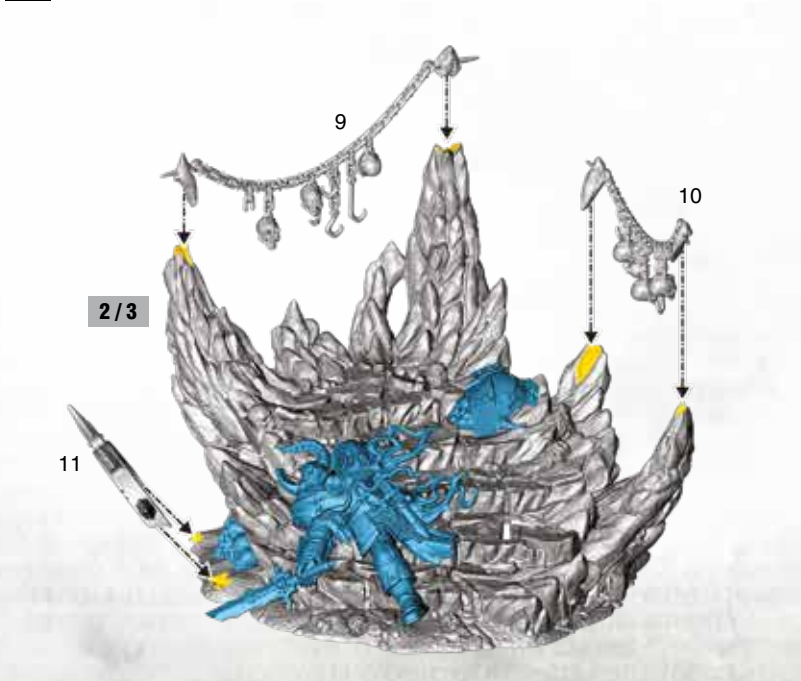
2



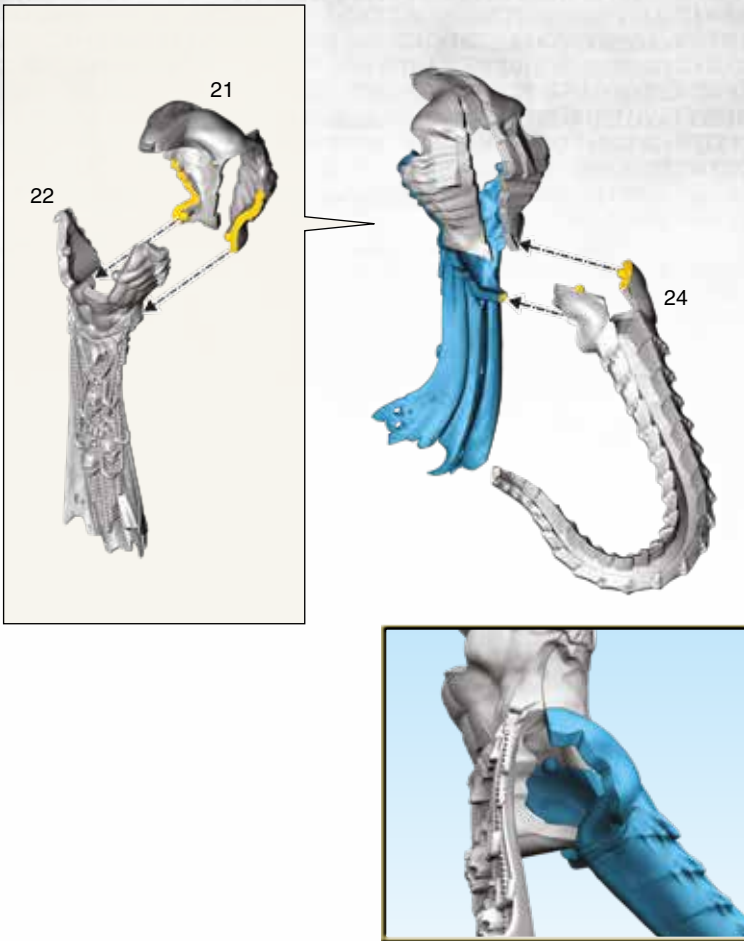
3



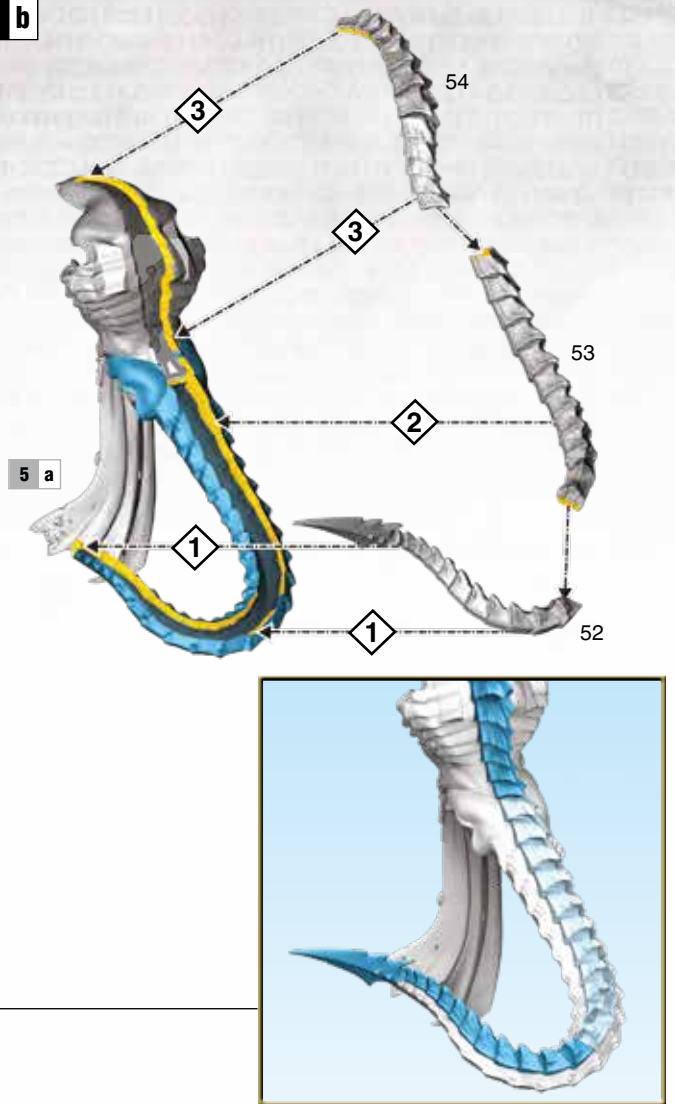
4



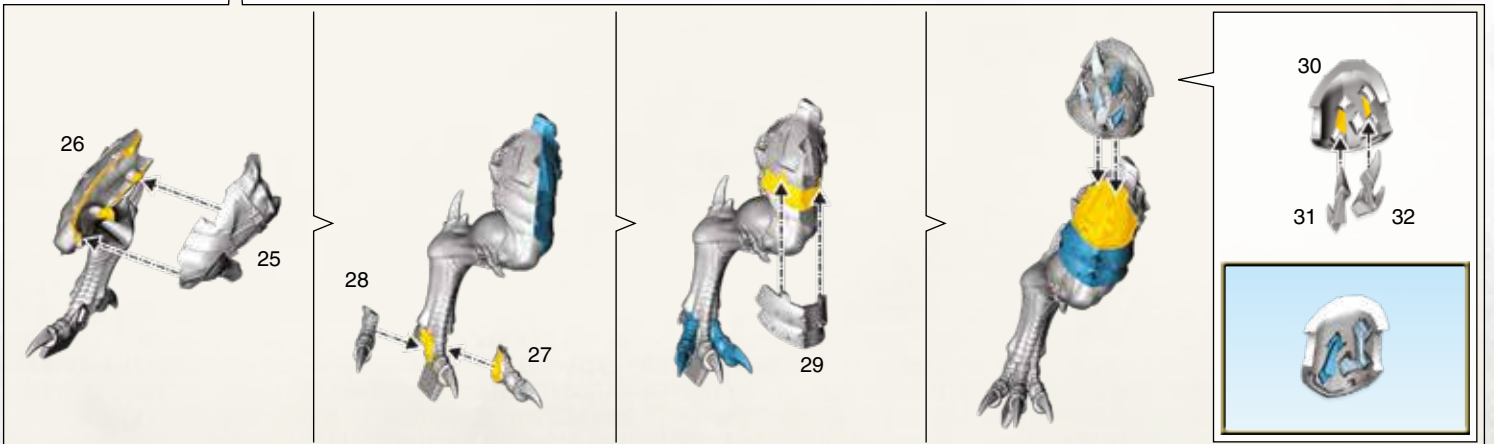
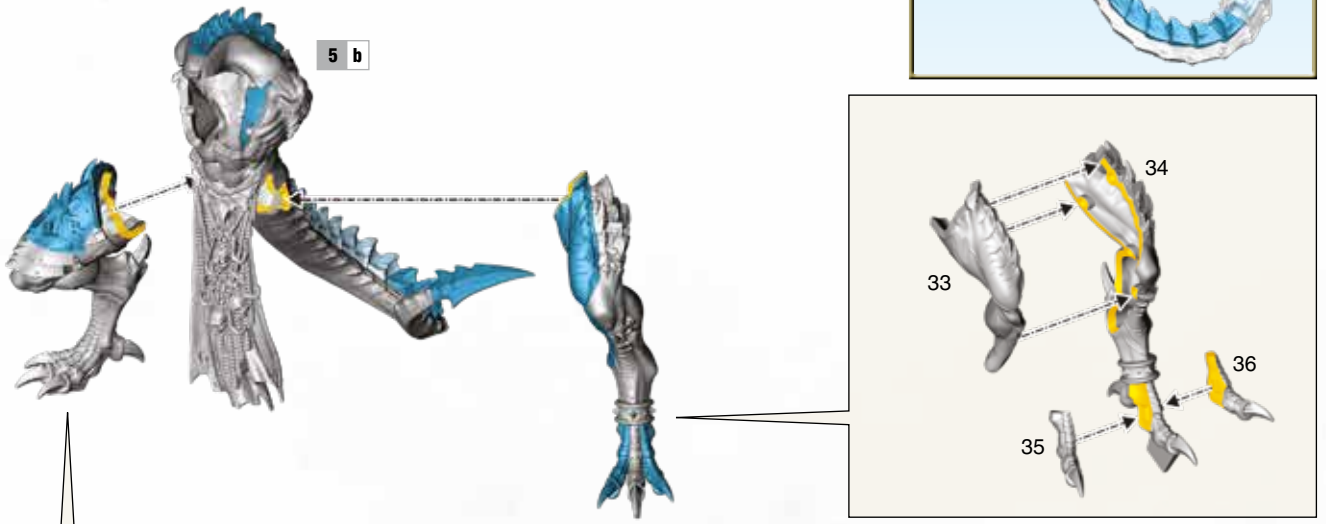
5 a



5 b



5 c



6

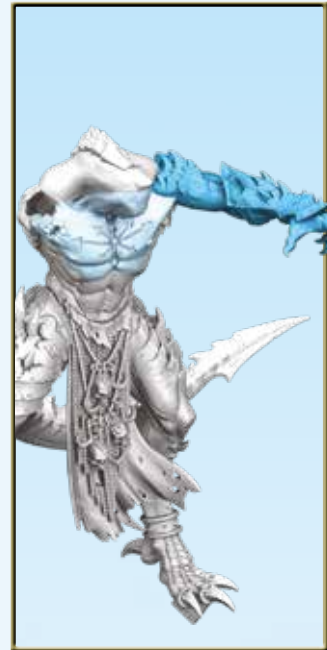
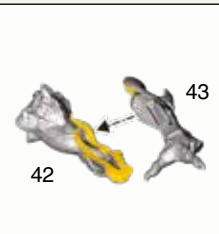
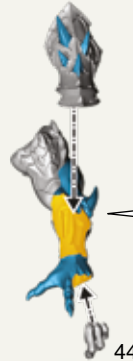
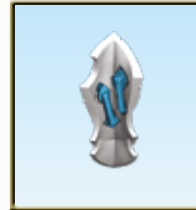
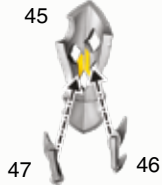
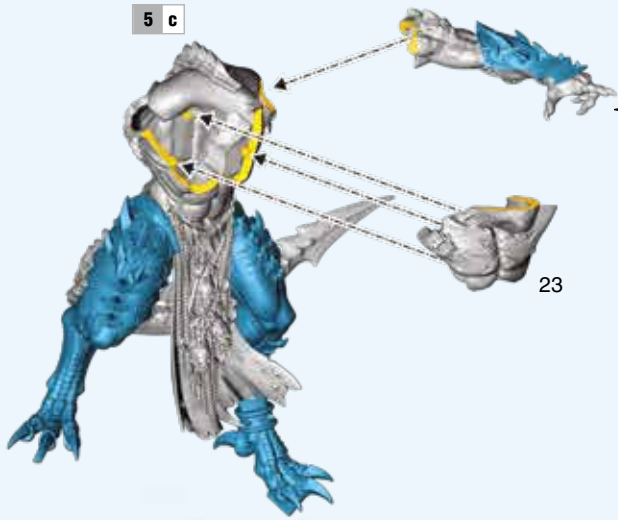


7



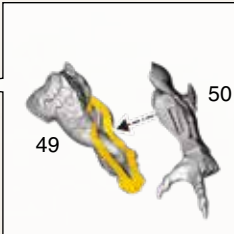
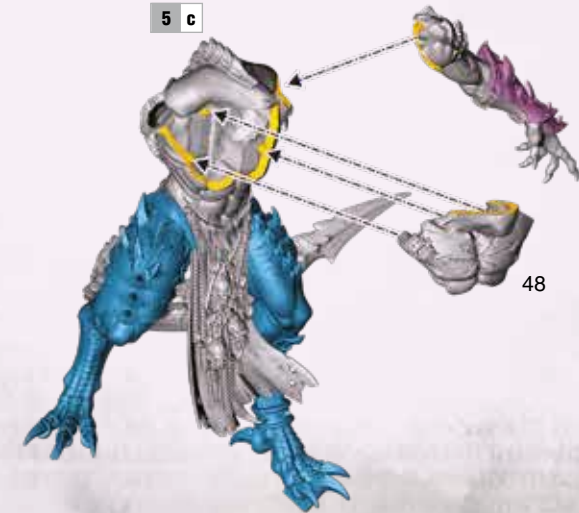
6

5 c

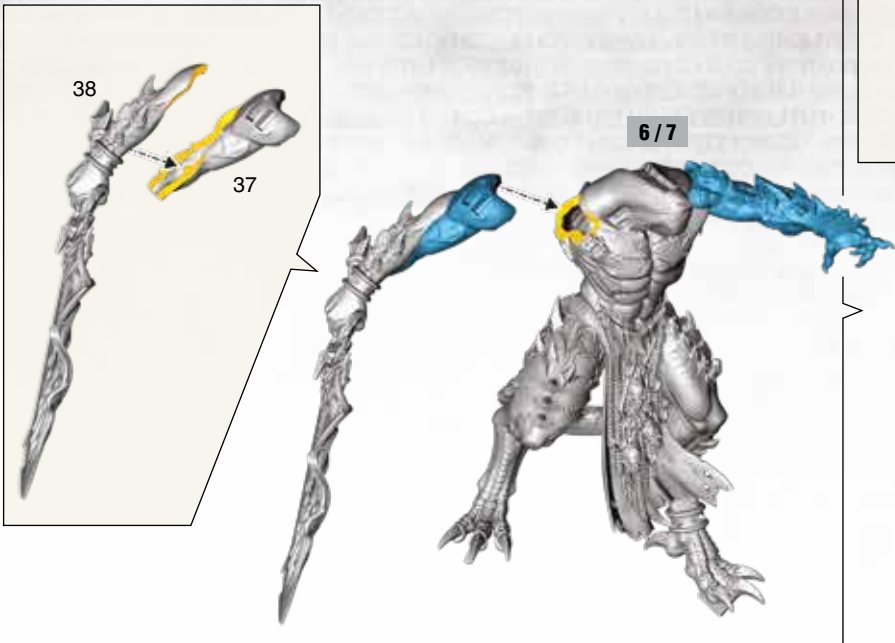


7

5 c



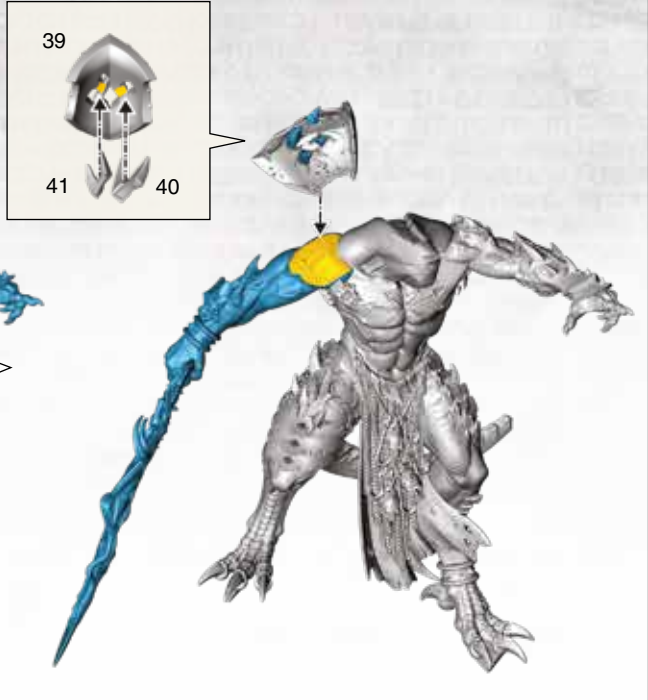
8 a



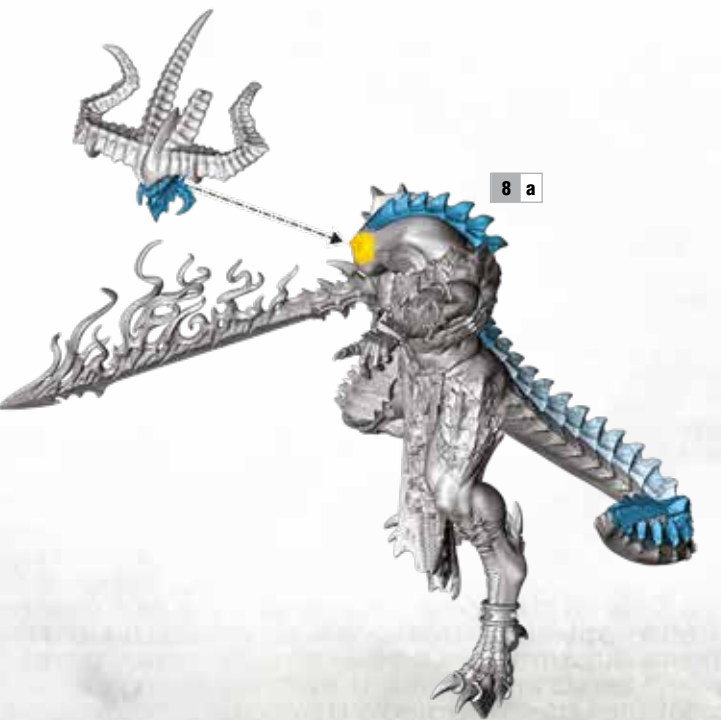
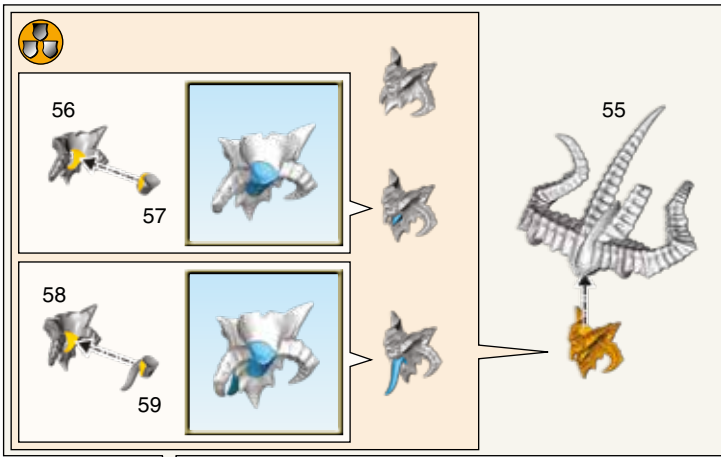
39

41

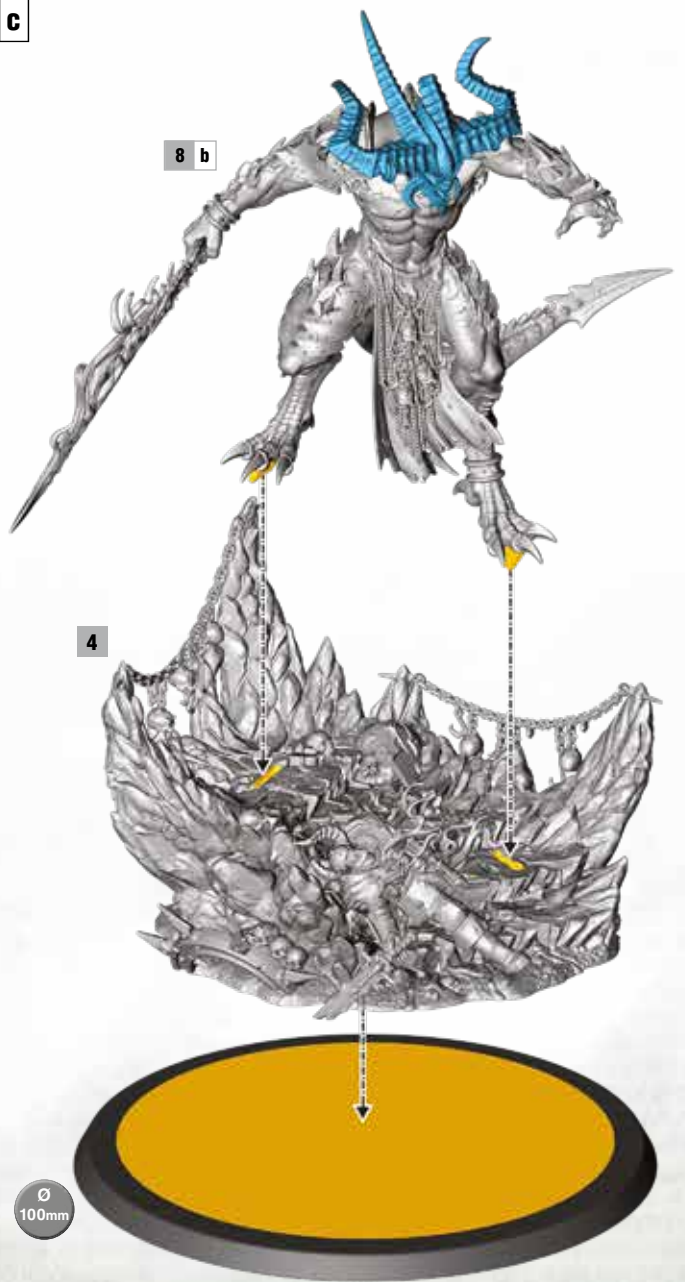
40



8 b



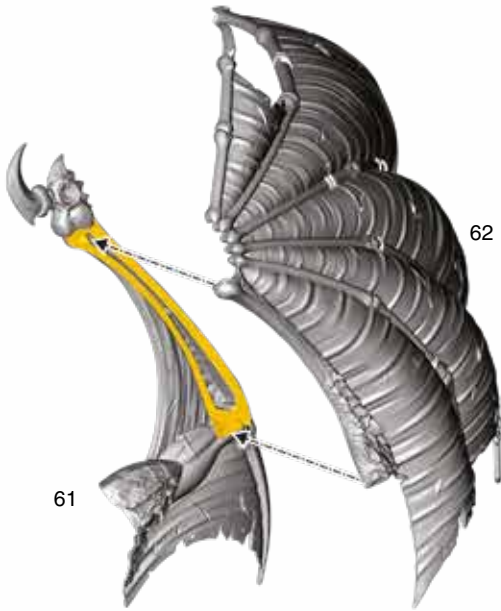
8 c



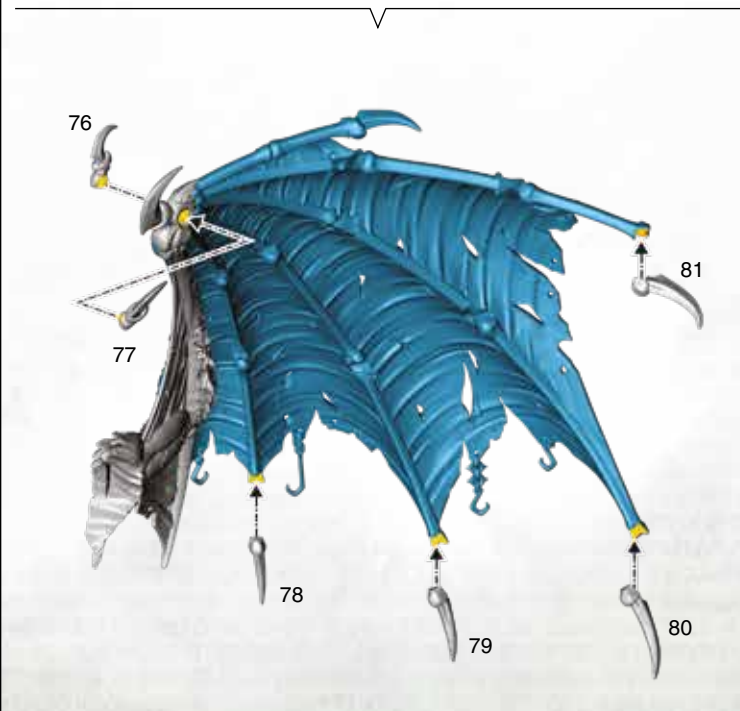
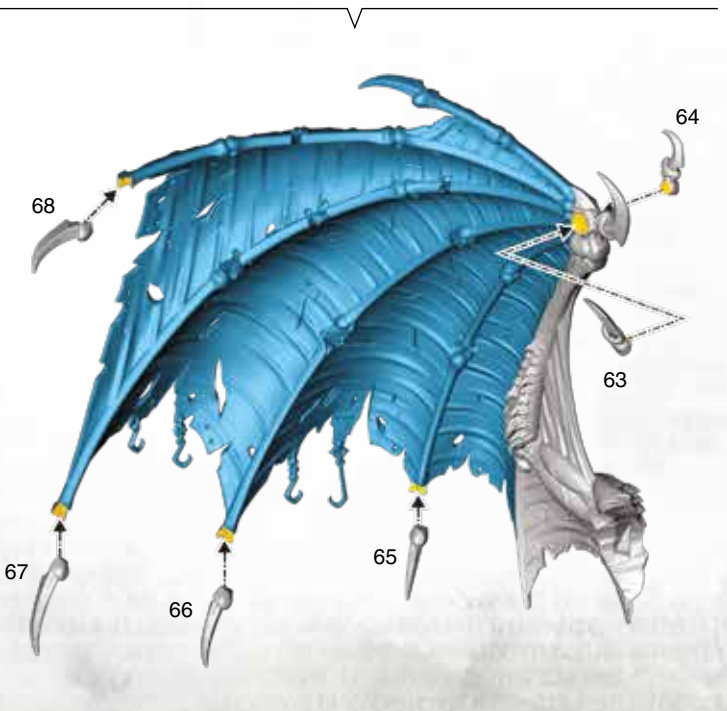
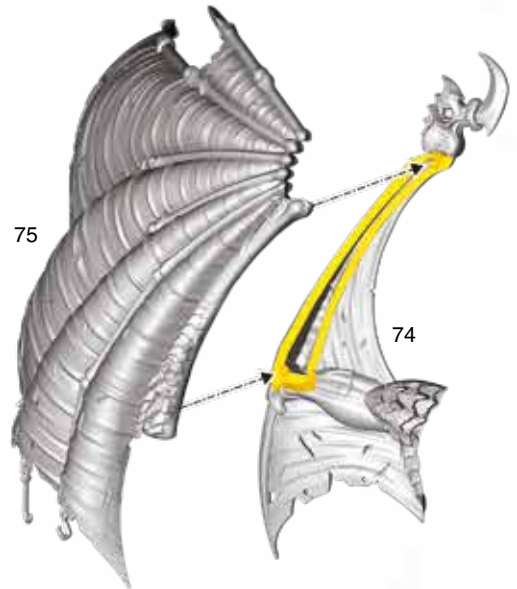
Ø 100mm



9 a

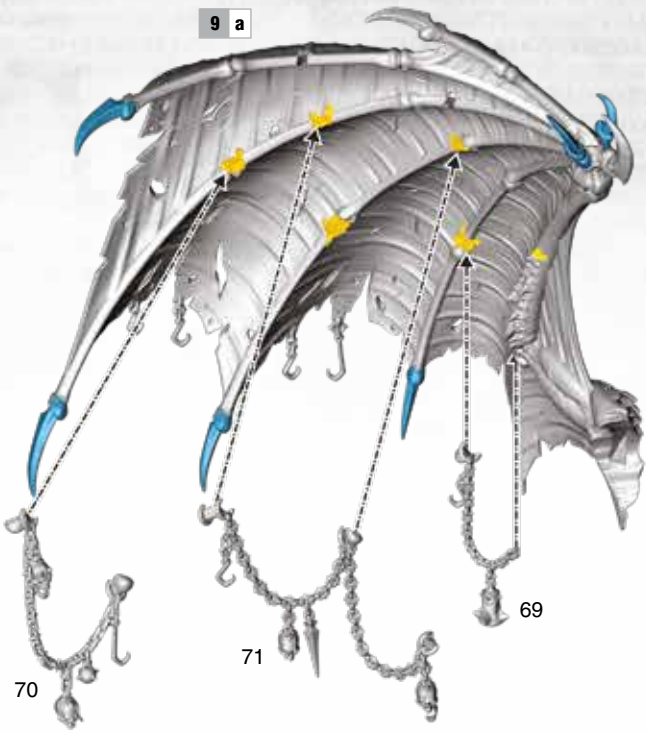


10 a



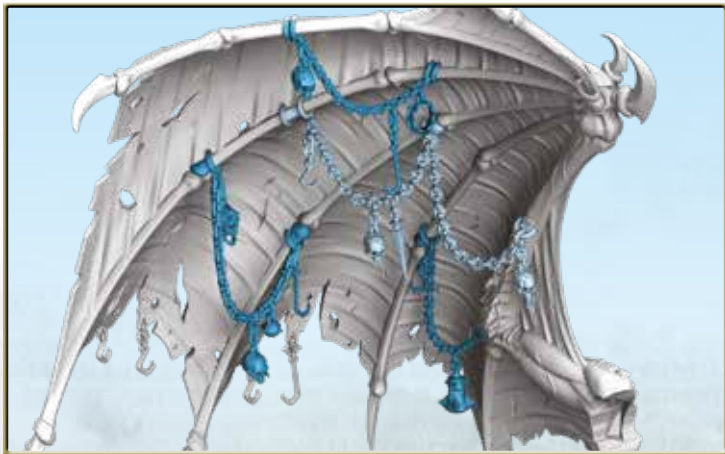
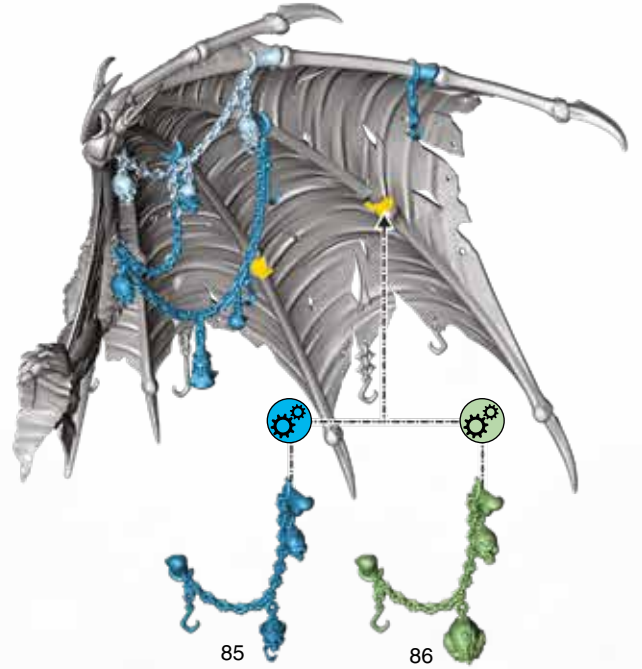
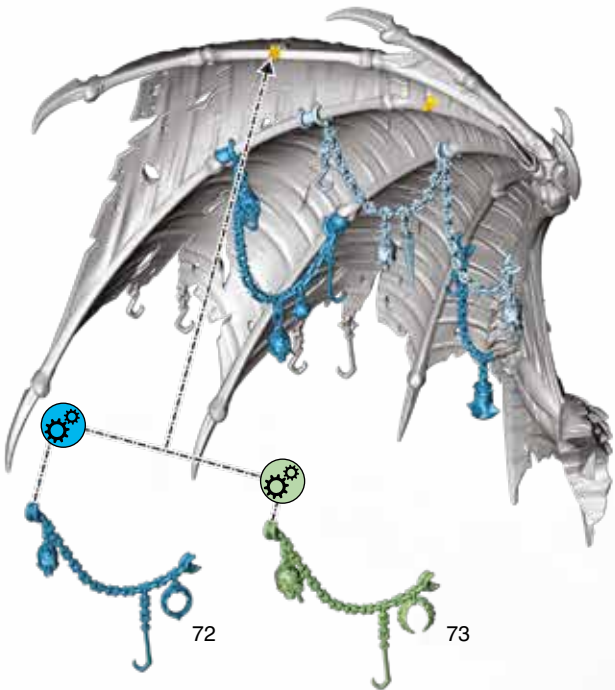
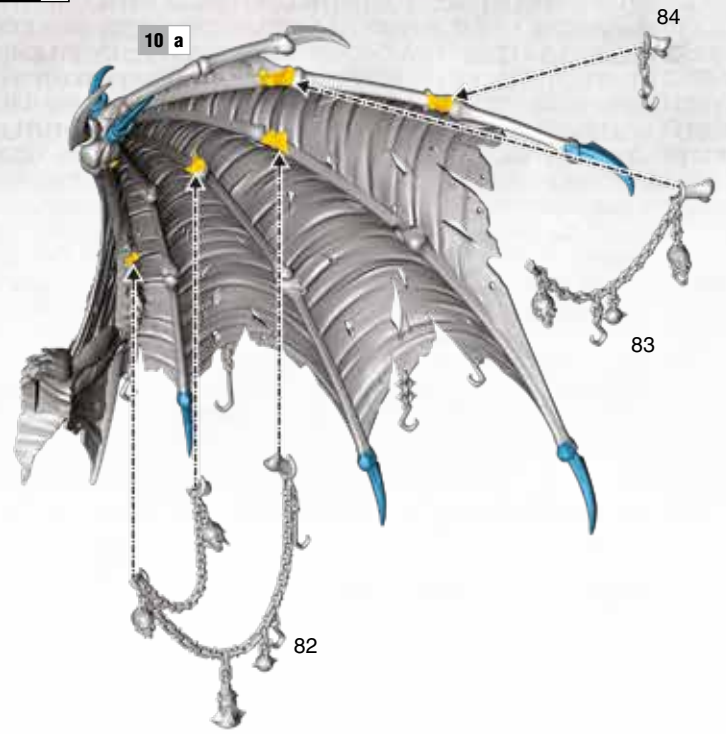
9 b

9 a

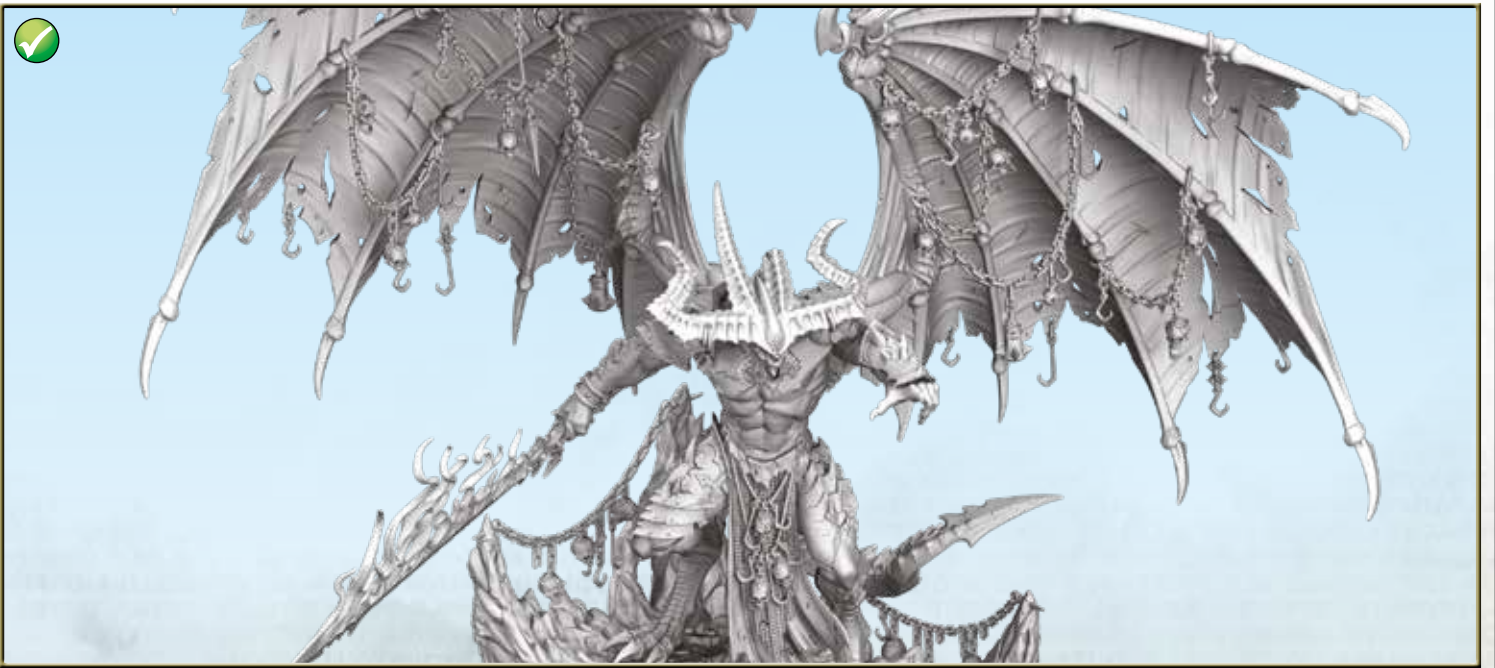


10 b

10 a



10





BE'LAKOR

THE DARK MASTER

A winged nightmare wreathed in darkness and redolent with terrible power, Be'lakor strides forth to subjugate the Mortal Realms and bring them under his tyrannical rule. With shadow magic and daemonic might he obliterates his foes, revelling in their agonised death throes.

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Shadows	2"	☼	3+	3+	-2	2
Fell Claw	1"	1	3+	3+	-1	2
Spearing Tail	3"	1	2+	☼	-3	2

DAMAGE TABLE			
Wounds Allocated	Move	Blade of Shadows	Spearing Tail
0-3	14"	8	1+
4-6	12"	7	2+
7-8	10"	6	3+
9-10	8"	5	4+
11+	6"	4	5+

DESCRIPTION

Be'lakor, the Dark Master, is a named character that is a single model. Be'lakor is armed with the Blade of Shadows, a Fell Claw and a Spearing Tail.

FLY: This model can fly.

ABILITIES

The Dark Master: *Many puppets dance on Be'lakor's infernal strings, though few realise as much until their fate is sealed.*

Once per battle, at the start of the enemy hero phase, you can pick 1 enemy unit on the battlefield. Until your next hero phase, at the start of each phase (including the phase in which the unit was picked), you can roll a dice for that unit. On a 3+, that unit cannot move, shoot, fight, use command abilities, chant prayers, attempt to cast spells, attempt to dispel endless spells or attempt to unbind spells in that phase.

Lord of Torment: *Be'lakor is invigorated by the suffering and terror of mortals.*

If an enemy unit fails a battleshock test while it is within 12" of this model, you can heal up to D3 wounds allocated to this model.

Shadow Form: *Be'lakor's can shift his physical form to be as insubstantial as the mists of Ulgu, and just as hard to land a telling blow upon.*

Ignore modifiers (positive or negative) when making save rolls for attacks that target this model.

MAGIC

This model is a **WIZARD**. It can attempt to cast 2 spells in your hero phase and attempt to unbind 2 spells in the enemy hero phase. It knows the Arcane Bolt, Mystic Shield and Enfeeble Foe spells.

Enfeeble Foe: *With a series of hissed incantations, Be'lakor instils visions of loss and despair in the minds of his enemies to drain them of their fighting spirit.*

Enfeeble Foe has a casting value of 6. If successfully cast, pick 1 enemy unit within 18" of the caster and visible to them. Subtract 1 from wound rolls for attacks made with melee weapons by that unit until your next hero phase.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DAEMON PRINCE, SLAVES TO DARKNESS, UNDIVIDED, HERO, WIZARD, MONSTER, BE'LAKOR



BE'LAKOR

LE MAÎTRE DES TÉNÈBRES

Cauchemar ailé voilé de ténèbres et imbu d'un pouvoir terrifiant, Be'lakor a pour but de soumettre les Royaumes Mortels à sa loi tyrannique. Il anéantit ses ennemis avec la magie de l'ombre et sa puissance démoniaque, et se délecte de leurs spasmes d'agonie.

ARMES DE MÊLÉE	Portée	Attaques	Toucher	Blesser	Perf.	Dégâts
Lame des Ombres	2"	☀	3+	3+	-2	2
Griffe Terrible	1"	1	3+	3+	-1	2
Lance Caudale	3"	1	2+	☀	-3	2

DAMAGE TABLE			
Blessures Subies	Mouvement	Lame des Ombres	Lance Caudale
0-3	14"	8	1+
4-6	12"	7	2+
7-8	10"	6	3+
9-10	8"	5	4+
11+	6"	4	5+

DESCRIPTION

Be'lakor, le Sombre Maître, est une figurine individuelle de personnage nommé. Be'lakor est armé de la Lame des Ombres, d'une Griffe Terrible et d'une Lance Caudale.

VOL : Cette figurine peut voler.

APTITUDES

Le Sombre Maître : *Maintes marionnettes dansent au bout des fils infernaux de Be'lakor, même si peu d'entre elles s'en rendent compte avant que leur destin soit scellé.*

Une fois par bataille, au début de la phase des héros adverse, vous pouvez choisir 1 unité ennemie sur le champ de bataille. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, au début de chaque phase (y compris la phase où l'unité a été choisie), vous pouvez jeter un dé pour l'unité choisie. Sur 3+, elle ne peut pas se déplacer, tirer, combattre, utiliser des aptitudes de commandement, réciter des prières, tenter de lancer des sorts, tenter de conjurer des sorts persistants, ni tenter de dissiper des sorts à cette phase.

Seigneur du Tourment : *Be'lakor est revigoré par la souffrance et la terreur des mortels.*

Si une unité ennemie rate un test de déroute alors qu'elle est à 12" ou moins de cette figurine, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées à cette figurine.

Silhouette d'Ombre : *La forme physique de Be'lakor est aussi intangible que la brume d'Ulgu, ce qui rend d'autant plus difficile le fait de lui porter un coup décisif.*

Ignorez les modificateurs (positifs ou négatifs) lorsque vous effectuez des jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent cette unité.

MAGIE

Cette figurine est un **SORCIER**. Il peut tenter de lancer 2 sorts à votre phase des héros, et de dissiper 2 sorts à la phase des héros adverse. Il connaît les sorts Trait Magique, Bouclier Mystique et Affaiblissement de l'Ennemi.

Affaiblissement de l'Ennemi : *Dans une série d'incantations sifflantes, Be'lakor instille des visions de perte et de désespoir dans l'esprit de ses ennemis pour les vider de leur esprit combatif.*

Affaiblissement de l'Ennemi a une valeur de lancement de 6. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité ennemie visible et à 18" ou moins du lanceur. Soustrayez 1 aux jets de blessure pour les attaques d'arme de mêlée de l'unité choisie jusqu'à votre prochaine phase des héros.



BE'LAKOR

THE DARK MASTER

Pesadilla alada envuelta en tinieblas, poseedora de un terrible poder, avanza para subyugar a los Reinos Mortales y someterlos a su tiránico dominio. Con magia sombría y poder daemónico, destruye al enemigo, deleitándose en sus agonizantes estertores.

ARMAS DE COMBATE	Alcance	Ataques	Impactar	Herir	Perforar	Daño
Espada de las sombras	2"	☼	3+	3+	-2	2
Garra impía	1"	1	3+	3+	-1	2
Cola lanceolada	3"	1	2+	☼	-3	2

TABLA DE DAÑO			
Heridas sufridas	Movimiento	Espada de las sombras	Cola lanceolada
0-3	14"	8	1+
4-6	12"	7	2+
7-8	10"	6	3+
9-10	8"	5	4+
11+	6"	4	5+

DESCRIPCIÓN

Be'lakor, the Dark Master, es un personaje con nombre que es una sola miniatura. Be'lakor va armado con la Espada de las sombras, garra impía y cola lanceolada.

VOLAR: Esta miniatura puede volar.

HABILIDADES

El maestro oscuro. *Be'lakor maneja los hilos de muchas marionetas, aunque muchas de ellas no se dan cuenta hasta que su destino está sellado.*

Una vez por batalla, al inicio de la fase de héroe enemiga, puedes elegir 1 unidad enemiga en el campo de batalla. Hasta tu siguiente fase de héroe, al inicio de cada fase (incluida la fase en la que se eligió la unidad), puedes tirar un dado por esa unidad; con 3+, esa unidad no puede moverse, disparar, combatir, usar habilidades de mando, entonar oraciones, intentar lanzar hechizos, intentar dispersar hechizos permanentes o disipar hechizos en esa fase.

Forma de sombras. *El cuerpo físico de Be'lakor es tan insustancial como las nieblas de Ulgú, e igual de difícil de acertar con un golpe.*

Ignora los modificadores (positivos o negativos) al realizar tiradas de salvación por ataques que elijan como blanco a esta miniatura.

Señor del tormento. *Be'lakor se fortalece con el sufrimiento y terror de los mortales.*

Si una unidad enemiga falla un chequeo de acobardamiento mientras se encuentra a 10" o menos de esta miniatura, puedes curar hasta 1D3 heridas asignadas a esta miniatura.

MAGIA

Esta miniatura es un **MAGO**. Puede intentar lanzar 2 hechizos en tu fase de héroe e intentar disipar 2 hechizos en la fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil arcano, Escudo místico y Debilitar al enemigo.

Debilitar al enemigo. *Con una serie de encantamientos susurrados, Be'lakor ofrece visiones de pérdida y desesperación en las mentes de sus enemigos para drenarlos de espíritu combativo.*

Debilitar al enemigo tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige 1 unidad visible enemiga a 18" o menos del lanzador. Resta 1 de las tiradas para herir de ataques realizados con armas de combate por esa unidad hasta tu siguiente fase de héroe.



BE'LAKOR

THE DARK MASTER

Be'lakor ist ein geflügelter Albtraum, gehüllt in Finsternis und erfüllt von schrecklicher Macht, der die Reiche der Sterblichen zu unterwerfen und zum Objekt seiner tyrannischen Herrschaft zu machen trachtet. Mit Schattenmagie und dämonischer Macht vernichtet er seine Feinde und genießt ihre qualvollen Todeszuckungen.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Klinge der Schatten	2"	☀	3+	3+	-2	2
Grausige Klaue	1"	1	3+	3+	-1	2
Stachelschwanz	3"	1	2+	☀	-3	2

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Klinge der Schatten	Stachelschwanz
0-3	14"	8	1+
4-6	12"	7	2+
7-8	10"	6	3+
9-10	8"	5	4+
11+	6"	4	5+

BESCHREIBUNG

Be'lakor, the Dark Master, ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Be'lakor ist mit der Klinge der Schatten, einer Grausigen Klaue und einem Stachelschwanz bewaffnet.

FLIEGEN: Dieses Modell kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Der Dunkle Meister: *Viele Marionetten tanzen an Be'lakors höllischen Fäden, aber nur wenige verstehen dies, bevor ihr Schicksal besiegelt ist.*

Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn der gegnerischen Heldenphase 1 feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du zu Beginn jeder Phase (einschließlich der Phase, in der jene Einheit gewählt wurde), einen Würfel für jene Einheit werfen. Bei 3+ kann jene Einheit sich in dieser Phase nicht bewegen, nicht schießen, nicht kämpfen, keine Befehlsfähigkeiten einsetzen, keine Gebete sprechen, nicht versuchen, Zauber zu wirken, nicht versuchen, Endloszauber aufzulösen und nicht versuchen, Zauber zu bannen.

Fürst der Qualen: *Be'lakor wird durch das Leid und die Angst der Sterblichen gestärkt.*

Wenn einer feindlichen Einheit ein Kampfschocktest misslingt, solange sie sich innerhalb von 12" um dieses Modell befindet, kannst du bis zu W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.

Schattengestalt: *Be'lakor kann seine körperliche Gestalt so substanzlos wie die dichten Nebel von Ulgu werden lassen, und es ist so schwer wie gegen jene, einen wirkungsvollen Treffer zu landen.*

Ignoriere Modifikatoren (positive wie negative), wenn du Schutzwürfe für Attacken ablegst, die dieses Modell als Ziel haben.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **Zauberer**. Es kann in deiner Heldenphase 2 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 2 Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber Arkanes Geschoss, Mystischer Schild und Feind entkräften.

Feind entkräften: *Mit einer Abfolge gezischter Beschwörungen erzeugt Be'lakor Visionen von Verlust und Verzweiflung im Geist seiner Feinde, um ihnen den Kampfesmut zu nehmen.*

Feind entkräften hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb 18" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Verwundungswürfeln für Attacken mit Nahkampfwaffen der gewählten Einheit ab.



BE'LAKOR

IL PADRONE OSCURO

Un orrore alato soffuso di oscurità e traboccante di terribile potere, Be'lakor marcia per piegare i Reami Mortali al suo tirannico giogo. Grazie alla magia delle ombre e alla sua possanza demoniaca può obliterare i nemici, godendo dei loro agonizzanti spasmi di morte.

ARMI DA MISCHIA	Gittata	Attacchi	Per Colpire	Per Ferire	Impatto	Danni
Lama delle Ombre	2"	☼	3+	3+	-2	2
Artiglio micidiale	1"	1	3+	3+	-1	2
Coda perforante	3"	1	2+	☼	-3	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Movimento	Lama delle Ombre	Coda perforante
0-3	14"	8	1+
4-6	12"	7	2+
7-8	10"	6	3+
9-10	8"	5	4+
11+	6"	4	5+

DESCRIZIONE

Be'lakor, il Padrone Oscuro, è un personaggio con nome e un singolo modello. È armato con la Lama delle Ombre, artiglio micidiale e coda perforante.

VOLO: questo modello può volare.

ABILITÀ

Il Padrone Oscuro: *tra i fili infernali di Be'lakor danzano molte marionette, sebbene poche si rendono conto quanto il loro fato sia cupo.*

Una volta per battaglia, all'inizio della fase degli eroi nemica, puoi scegliere 1 unità nemica sul campo. Fino alla tua prossima fase degli eroi, all'inizio di ciascuna fase (inclusa la fase in cui l'unità è stata scelta), puoi tirare un dado per essa. Con 3+ in quella fase quell'unità non può muoversi, tirare, combattere, usare abilità di comando, intonare preghiere, provare a lanciare incantesimi, provare a disperdere incantesimi persistenti o provare a dissipare incantesimi.

Signore del Tormento: *Be'lakor è rinvigorito dalla sofferenza e dal terrore dei mortali.*

Se un'unità nemica fallisce un test di shock fintanto che si trova entro 12" da questo modello, puoi sanare fino a D3 ferite assegnate a questo modello.

Forma d'Ombra: *Be'lakor può rendere il suo corpo fisico intangibile quanto le nebbie di Ulgu, e altrettanto resistente ai colpi.*

Ignora i modificatori (positivi e negativi) quando effettui tiri salvezza per gli attacchi che hanno come bersaglio questo modello.

MAGIA

Questo modello è un **MAGO**. Può tentare di lanciare 2 incantesimi nella tua fase degli eroi e tentare di dissipare 2 incantesimi nella fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Indebolire il Nemico.

Indebolire il Nemico: *con una serie di formule sibilate, Be'lakor instilla visioni di perdita e disperazione nelle menti nemiche, privandoli del loro spirito combattivo.*

Indebolire il Nemico ha un valore di lancio di 6. Se lanciato con successo scegli 1 unità nemica entro 18" dal lanciatore e visibile a esso. Fino alla tua prossima fase degli eroi sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi effettuati con armi da mischia da quell'unità.

WARHAMMER 40,000



ENG Used alongside the core rules found on warhammer40000.com, the essential rules below will get your new unit on the battlefield. For the full rules for this unit, see the Codex relevant to your army.

FRE Utilisées avec les règles de base de warhammer40000.com les règles essentielles ci-dessous vous permettront de jouer votre nouvelle unité sur le champ de bataille. Pour les règles complètes de cette unité, référez-vous au Codex correspondant à votre armée.

ESP Usadas junto a las reglas básicas que encontrarás en warhammer40000.com, las siguientes reglas esenciales pondrán tu nueva unidad en el campo de batalla. Para ver las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex de tu ejército.

GER Wenn du die Regeln unten zusammen mit den Grundregeln auf warhammer40000.com verwendest, kannst du deine Einheit direkt auf das Schlachtfeld führen. Die vollständigen Regeln für diese Einheit findest du im entsprechenden Codex für deine Armee.

ITA Usate assieme alle regole base che puoi trovare su warhammer40000.com, le regole essenziali in basso ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità. Per le regole complete di questa unità, consulta il Codex corrispondente alla tua armata.

日本語 warhammer40000.comに掲載されているコアルールとともに以下のユニット用基本ルールを使用することで、このユニットを戦場に配備することができます。このユニットの完全版ルールについては、このユニットが属するアーミーのコデックスを参照してください。

中文 下方的基本规则需搭配 warhammer40000.com 上的《核心规则》使用，可助您将新单位部署到战场上。有关该单位的完整规则，请参见与您的军队相关的《圣典》。

BE'LAKOR

Be'lakor (+9)	12"	2+	2+	8	7	16	6	9	6+
Be'lakor (5-8)	8"	2+	2+	7	7	N/A	5	9	6+
Be'lakor (1-4)	6"	2+	2+	6	7	N/A	4	9	6+

	X	X	X	+2	-4	D3+3



ENG The full painting guide can be found on citadelcolour.com/guides

FRE Le guide de peinture complet est disponible sur citadelcolour.com/guides

ESP Puedes encontrar la guía completa de pintura en citadelcolour.com/guides

GER Die vollständige Bemalanleitung findest du auf citadelcolour.com/guides

ITA Puoi trovare la guida completa alla pittura su citadelcolour.com/guides

日本語 ペイントの完全版ガイドは citadelcolour.com に掲載されている。

中文 可以在 citadelcolour.com/guides 找到完整涂装指南。



warhammer.com

Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2021.

