

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

ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI
1 - 8



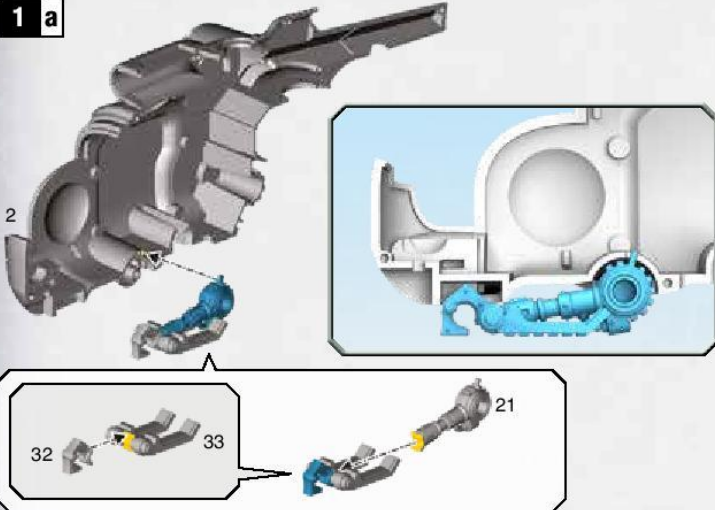
ARCHAEOPTER TRANSVECTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI
9 - 16

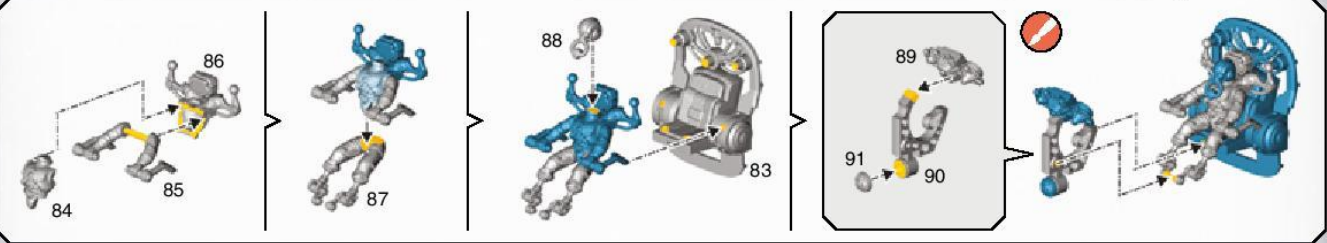
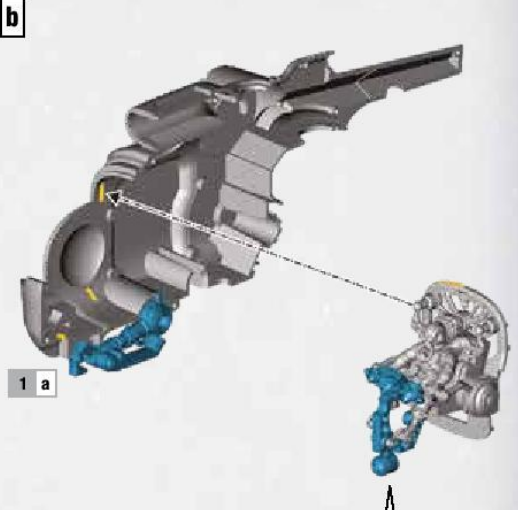


1 - 8 ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

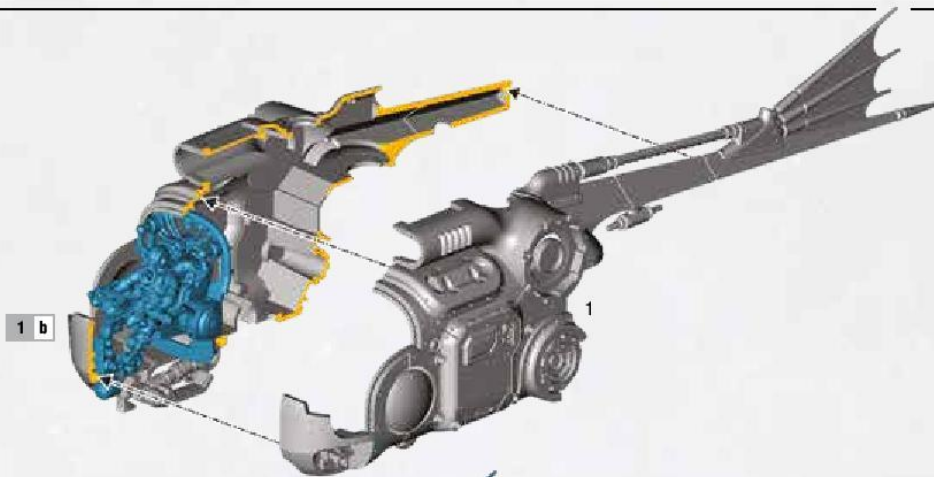
1 a



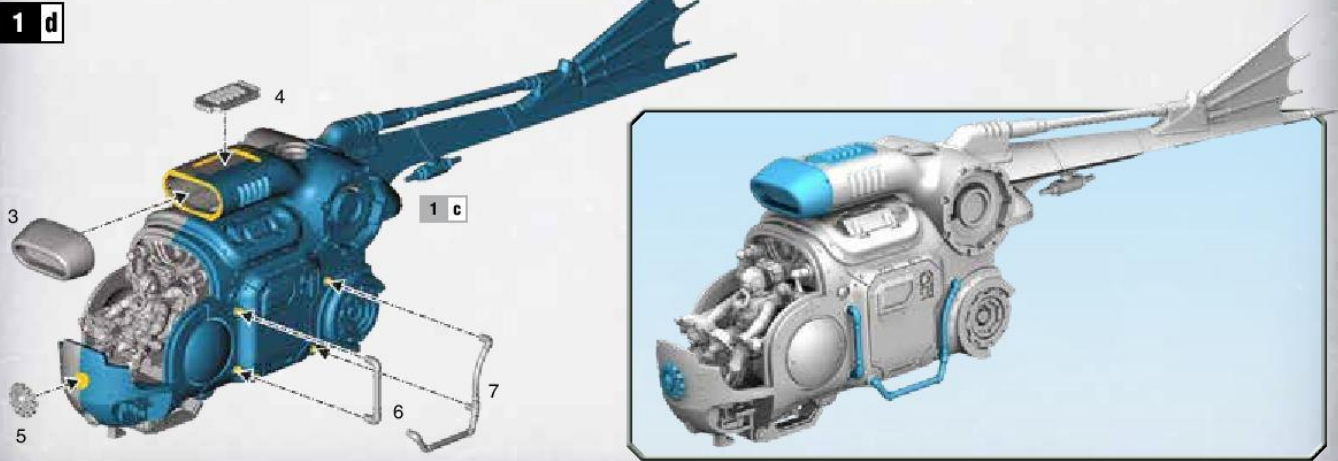
1 b



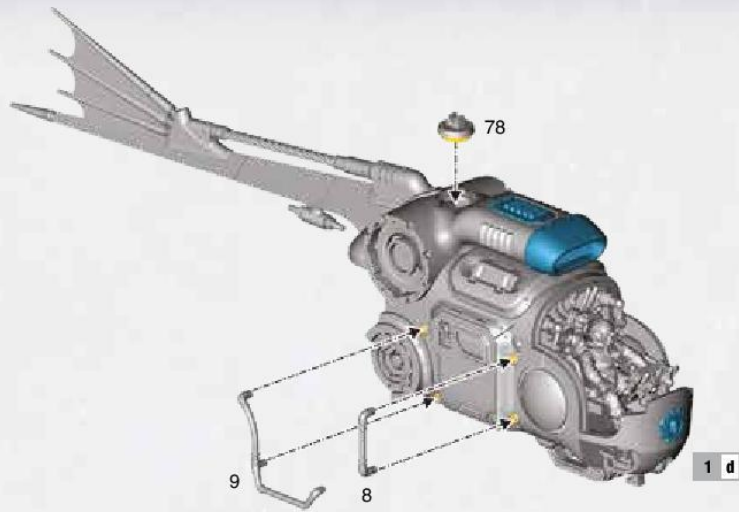
1 c



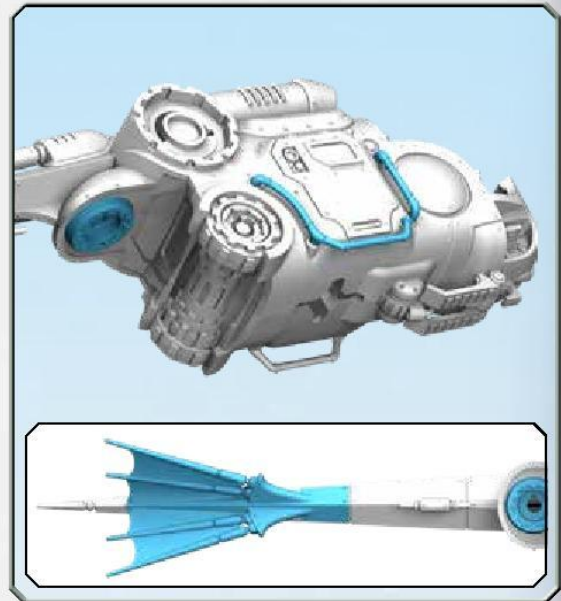
1 d



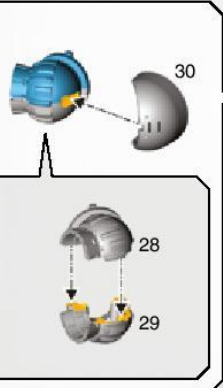
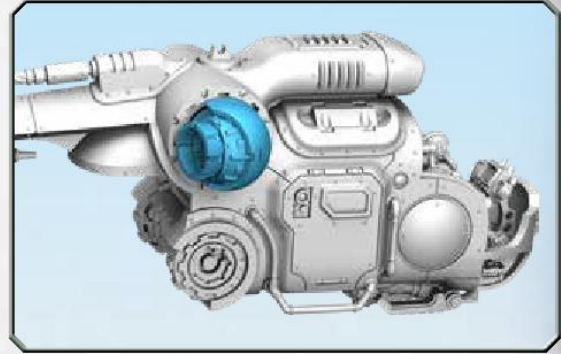
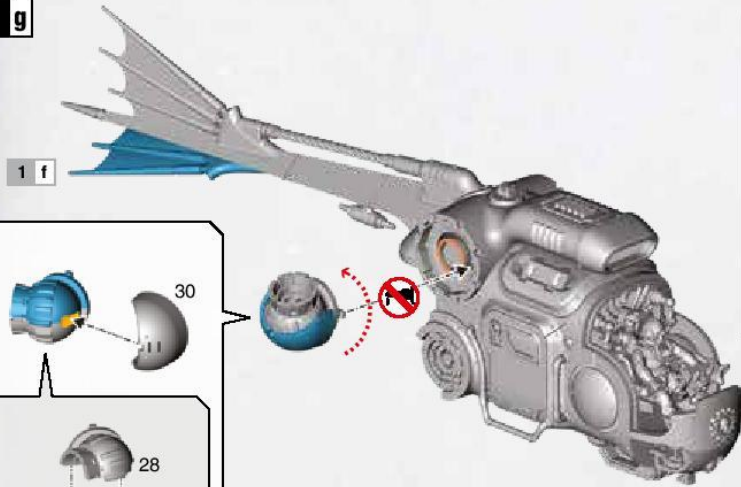
1 e

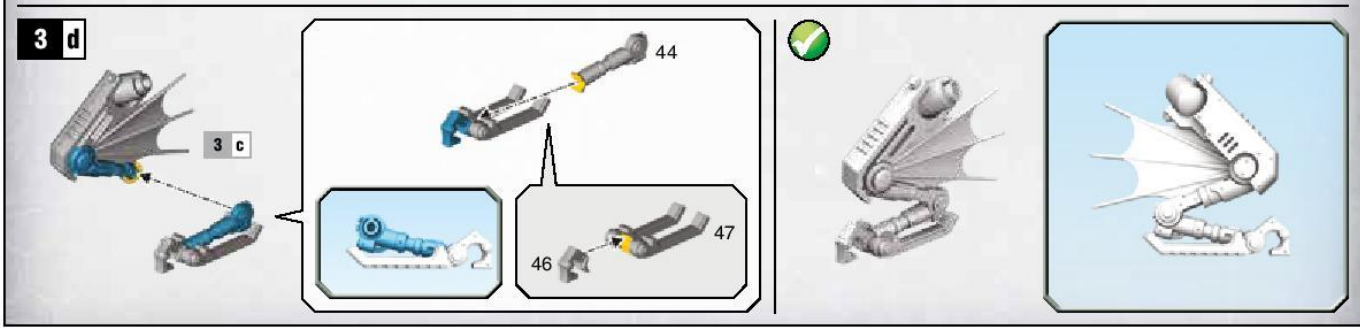
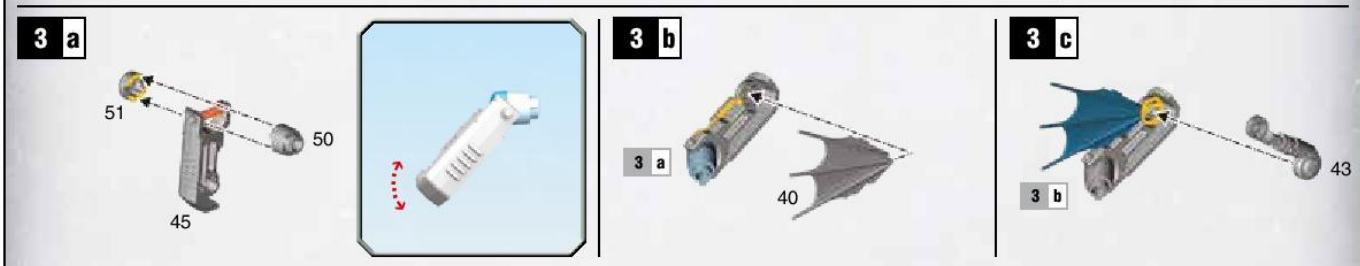
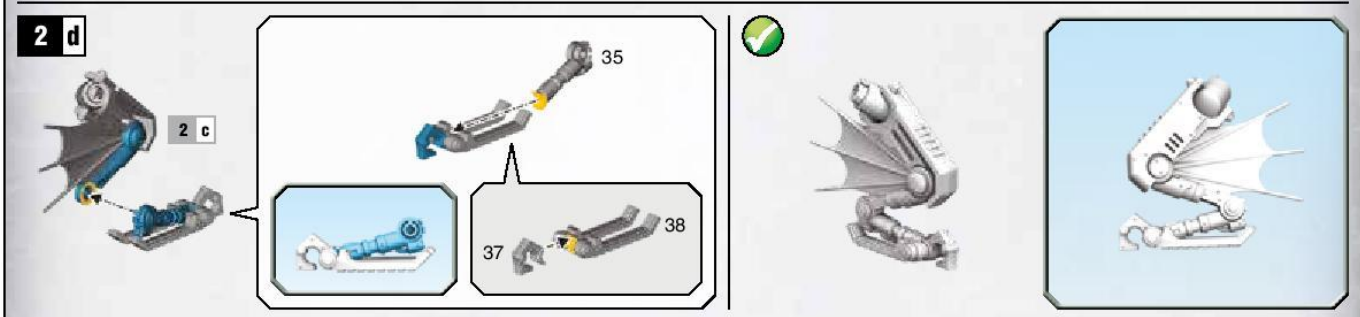
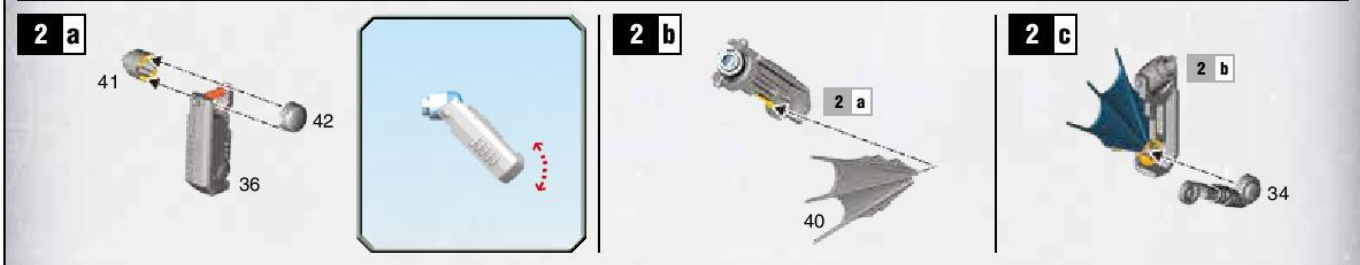
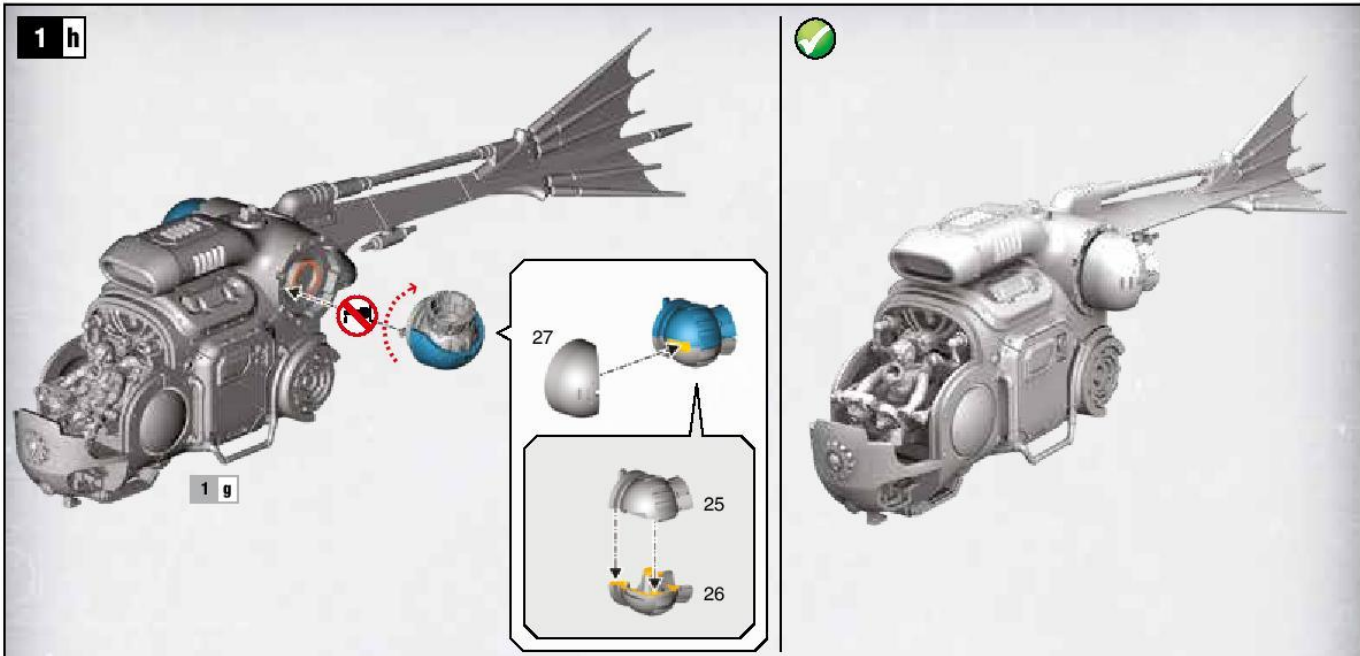


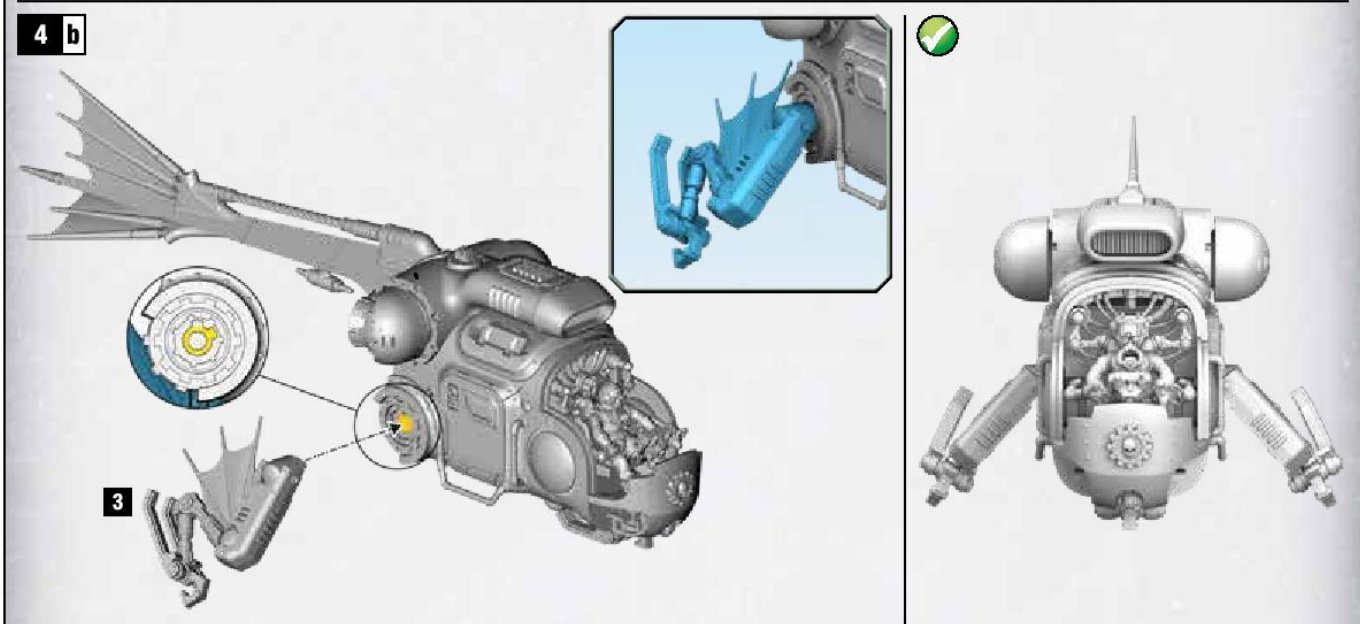
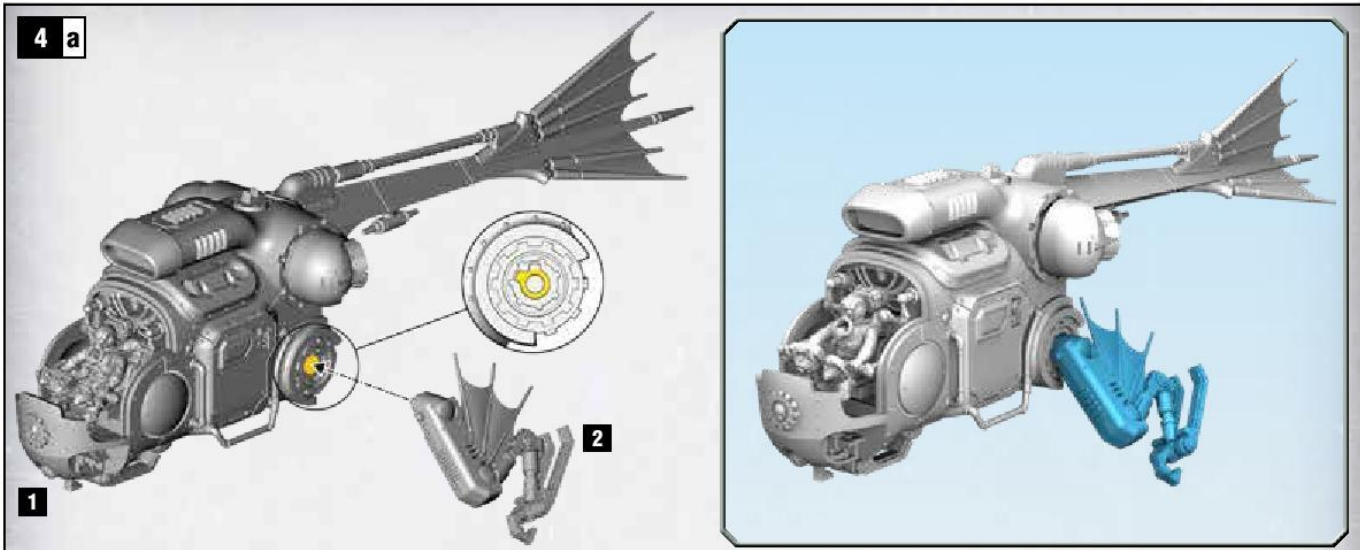
1 f



1 g





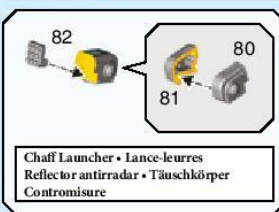


! • CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSION QUERES MONTAR
 • WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

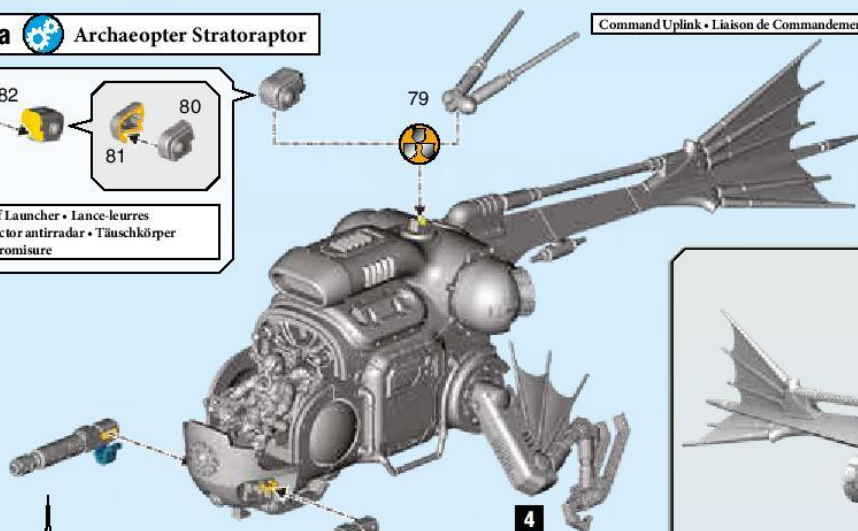


5 a Archaeopter Stratoraptor

Command Uplink • Liaison de Commandement • Enlace de mando • Befehlsverbindung • Collegamento comando



Chaff Launcher • Lance-leurres
Reflector antirradar • Täuschkörper
Contromisura

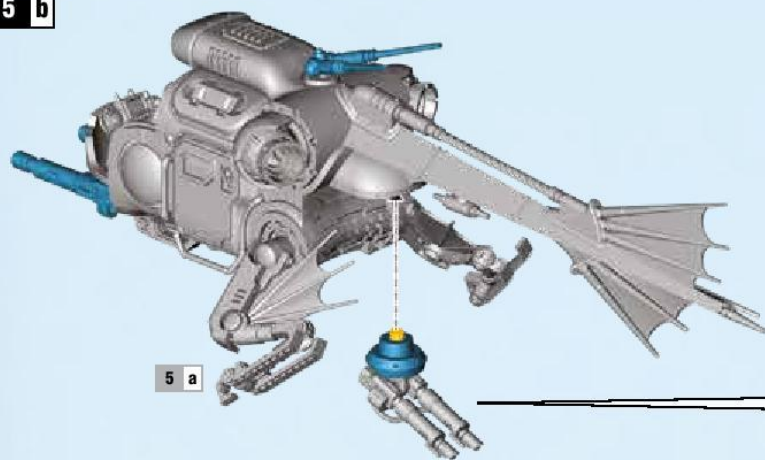


4

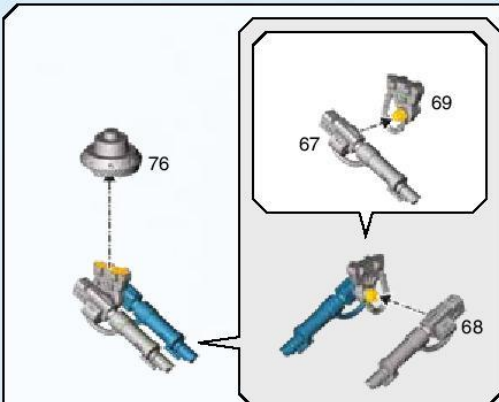


Phosphor Blaster • Éclateur à phosphore • Blâster fosfor • Phosphorblaster • Fucile fosfor

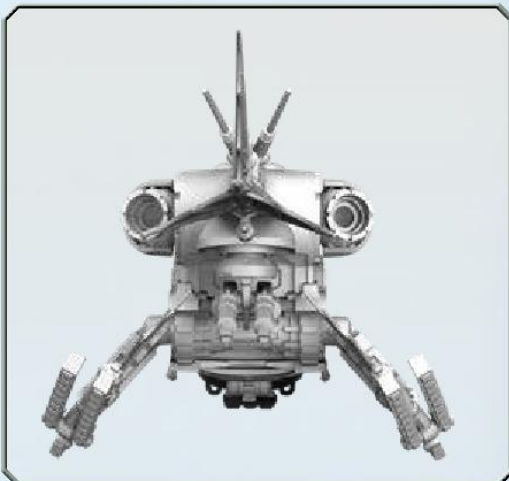
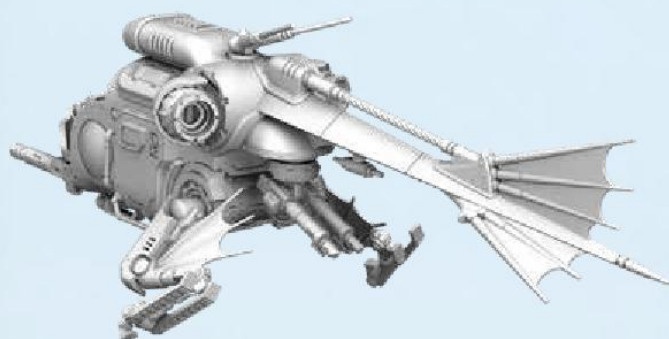
5 b



5 a



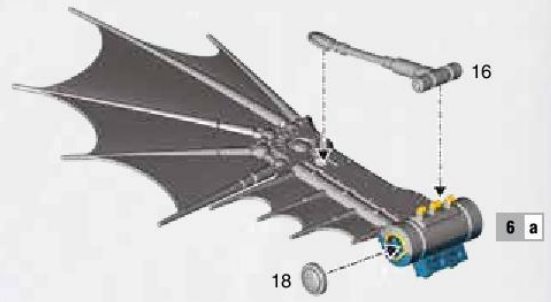
Twin Cognis Lascannon • Canon laser Cognis jumelé • Cañón láser cognis doble
Cognis-Zwillingslaserkanone • Doppio cannone laser cognis



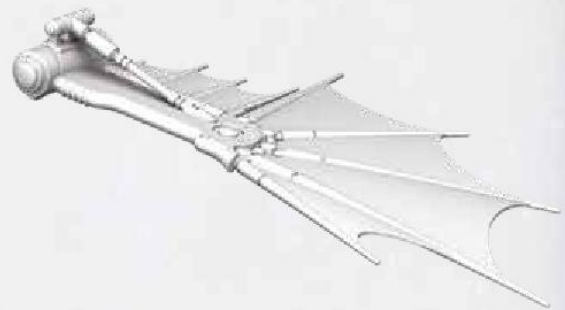
6 a



6 b



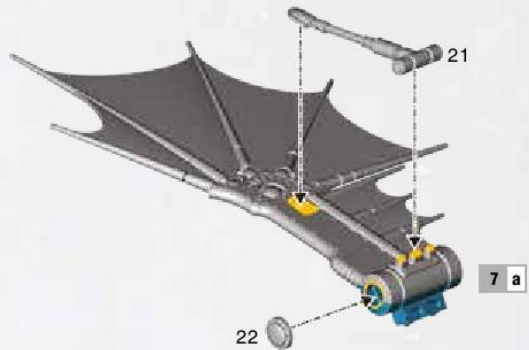
6 c



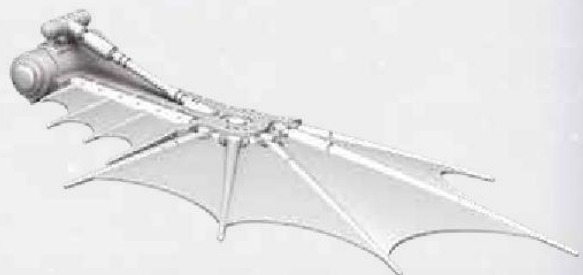
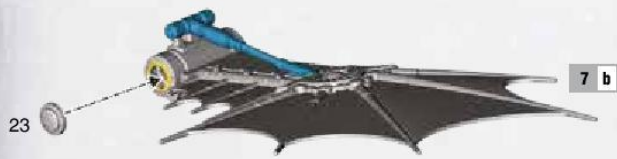
7 a



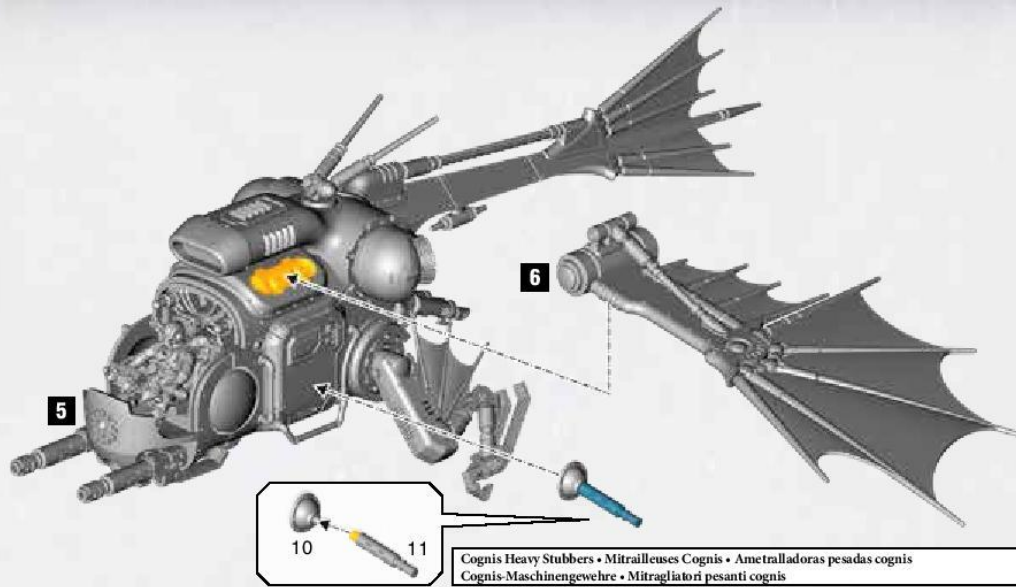
7 b



7 c

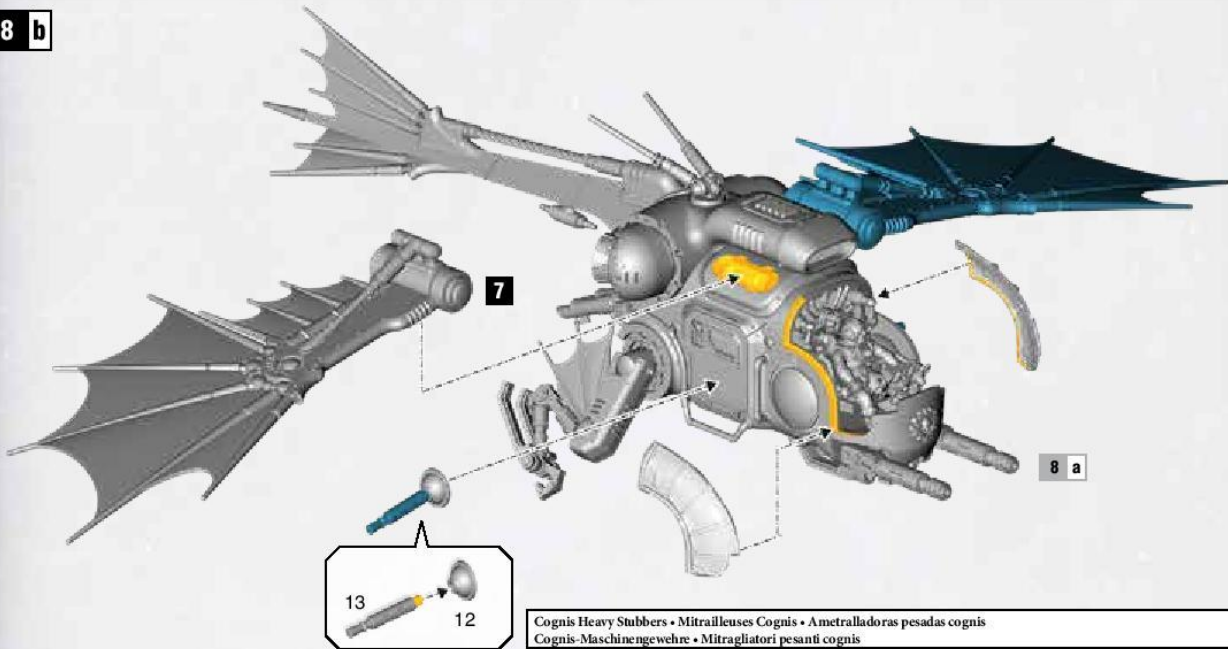


8 a



Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
 Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 b



Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
 Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 c



8 b



8 c





CITADEL
COLOUR



- BASE** KHORNE RED
- SHADE** NULN OIL
- LAYER** EVIL SUNZ SCARLET
- LAYER** FIRE DRAGON BRIGHT

- BASE** MORGHAST BONE
- SHADE** AGRAX EARTHSHADE
- LAYER** USHABTI BONE
- LAYER** SCREAMING SKULL

- BASE** IRON WARRIORS
- SHADE** NULN OIL
- LAYER** IRONBREAKER
- LAYER** STORMHOST SILVER



- BASE** CALEDOR SKY
- LAYER** TEMPLE GUARD BLUE
- EDGE** BAHARROTH BLUE
- LAYER** WHITE SCAR



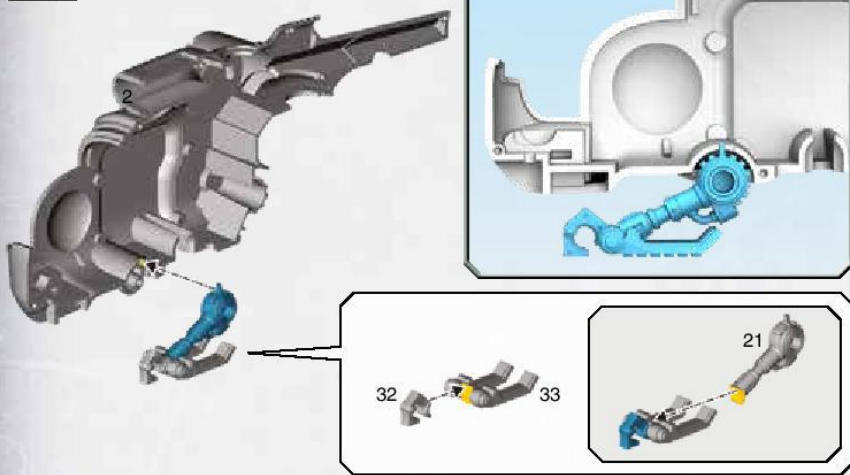
- BASE** ABADDON BLACK
- LAYER** DARK REAPER
- LAYER** DAWNSTONE
- LAYER** ADMINISTRATUM GREY

- BASE** CELESTRA GREY
- SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE
- LAYER** ULTHUAN GREY
- LAYER** WHITE SCAR

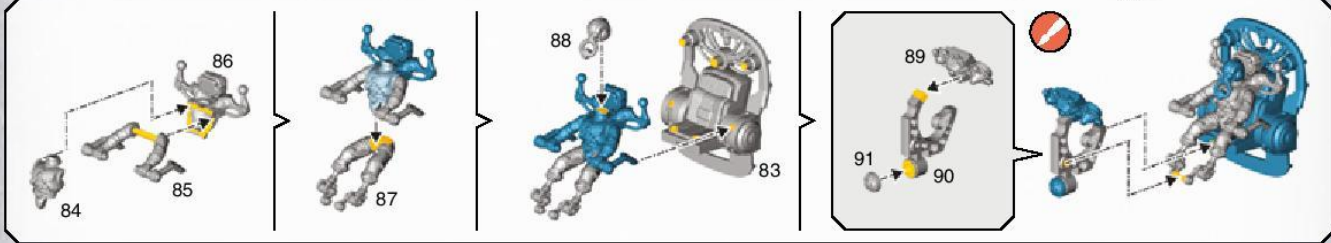
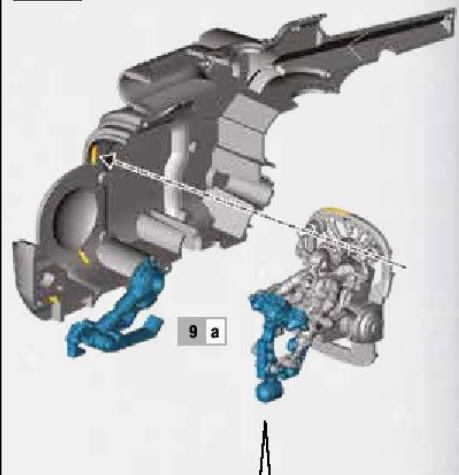


9 - 16 ARCHAEOPTER TRANSVECTOR

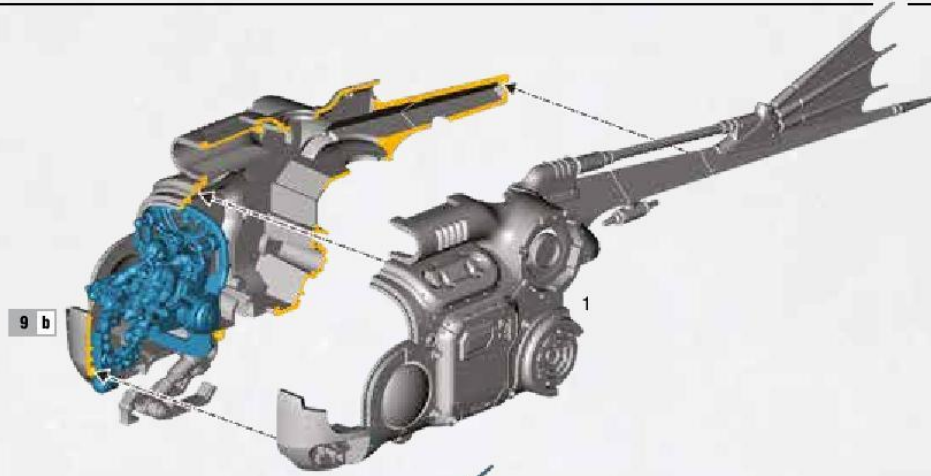
9 a



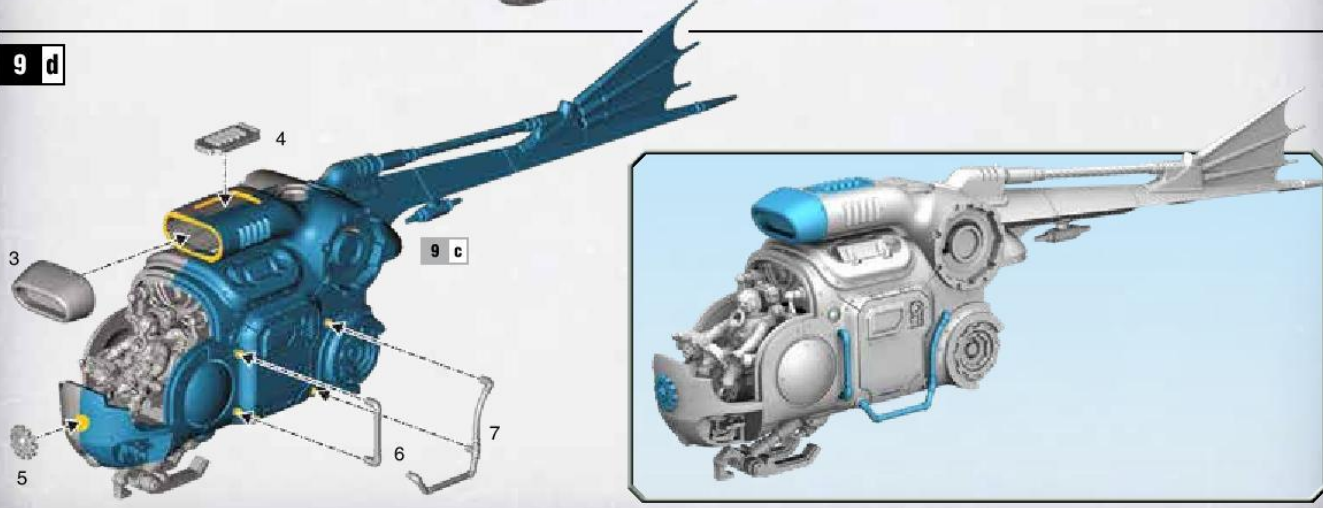
9 b



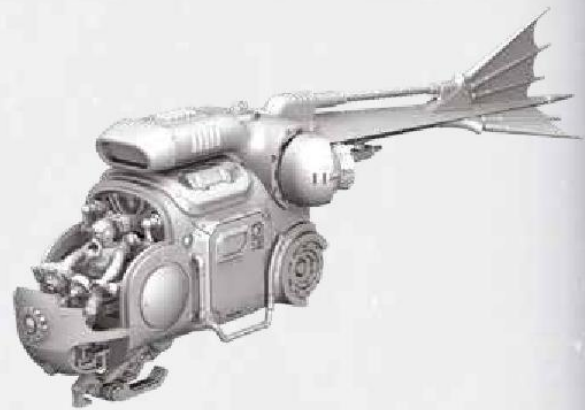
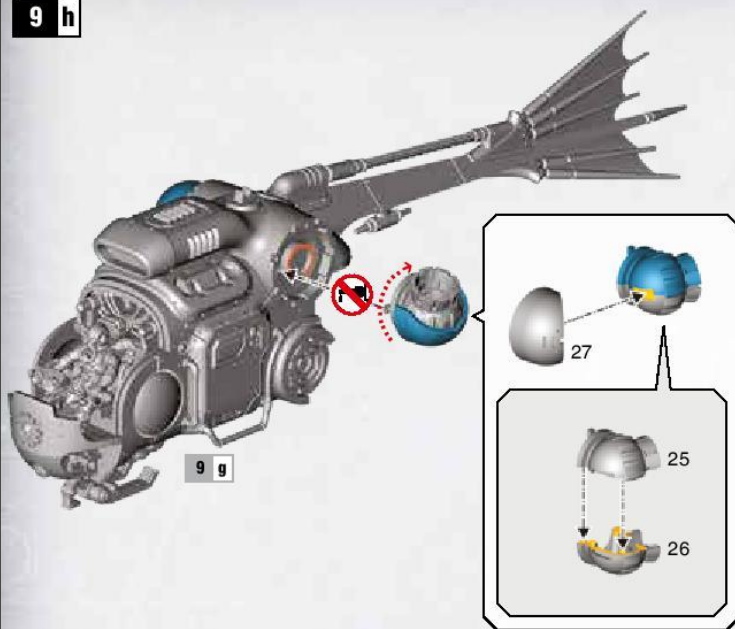
9 c



9 d



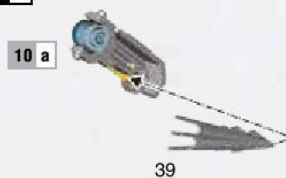
9 h



10 a



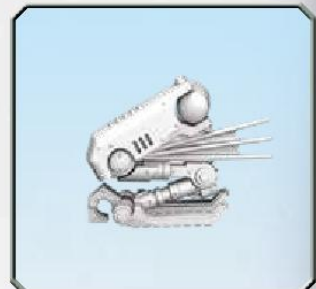
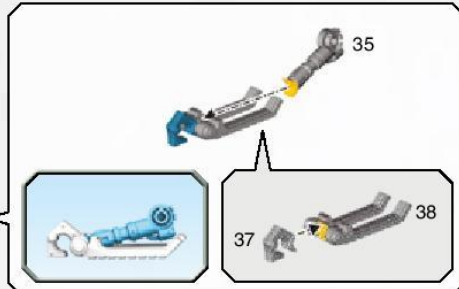
10 b



10 c



10 d



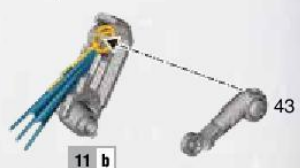
11 a



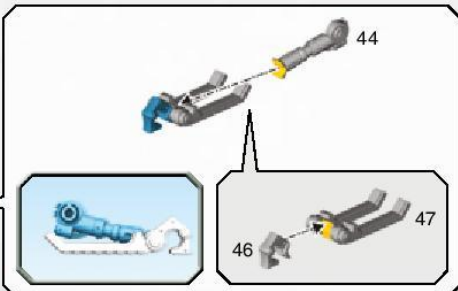
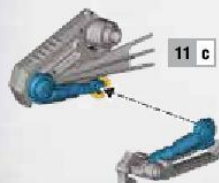
11 b



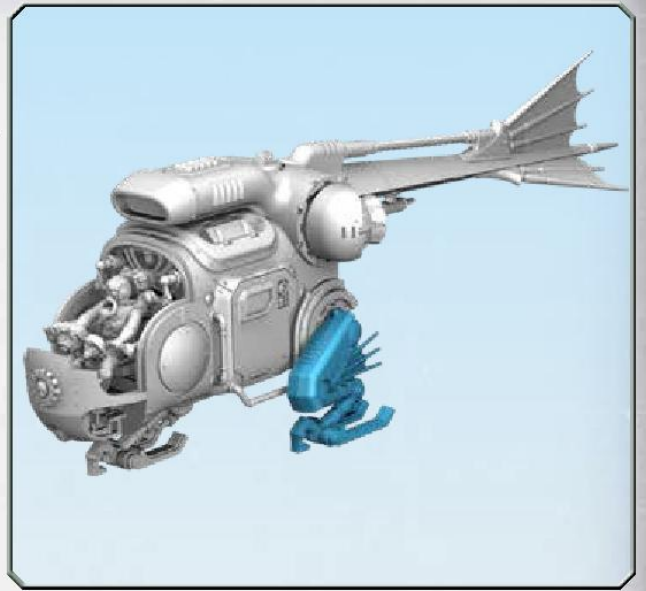
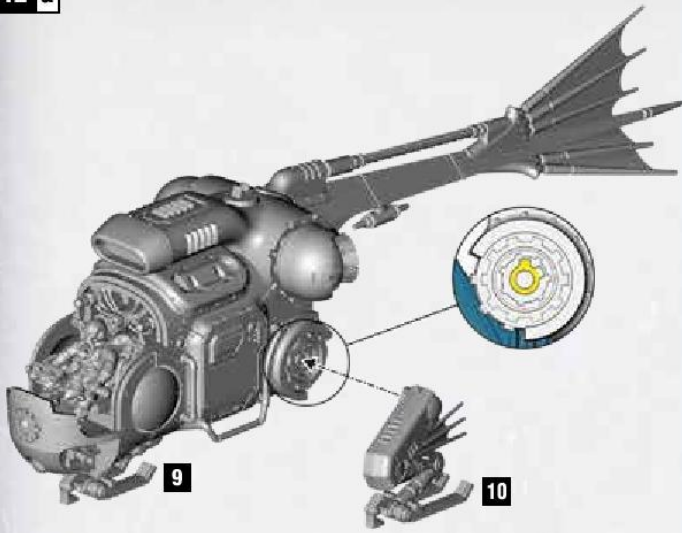
11 c



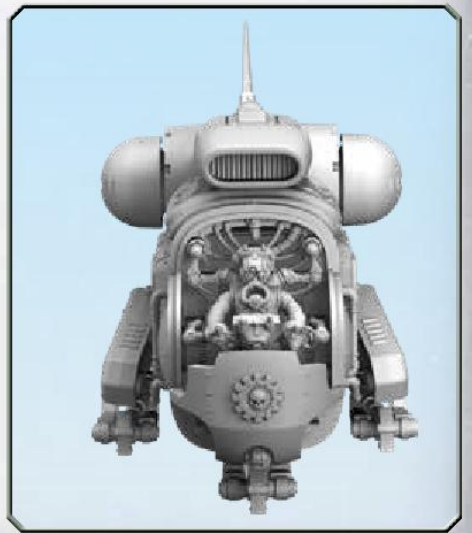
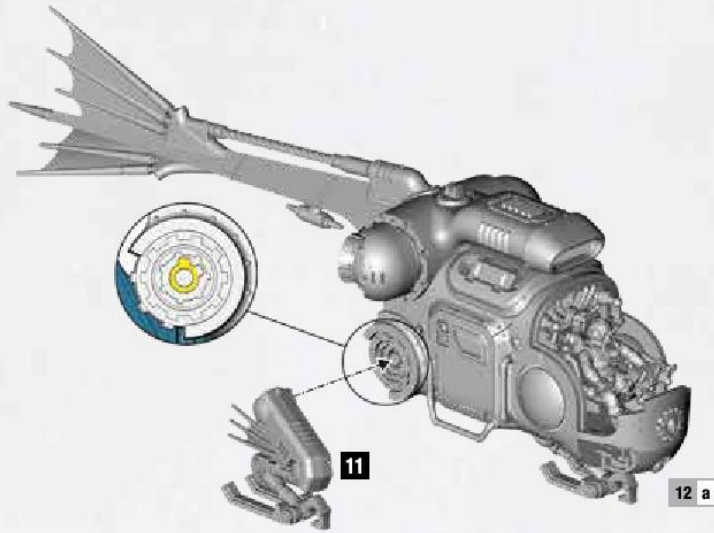
11 d



12 a

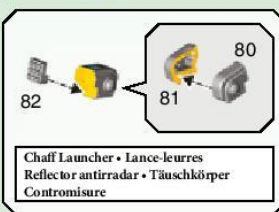


12 b

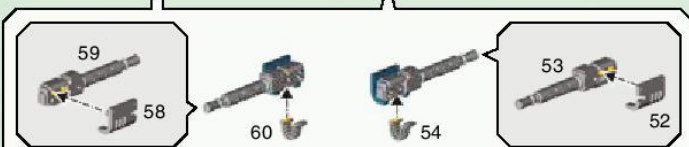
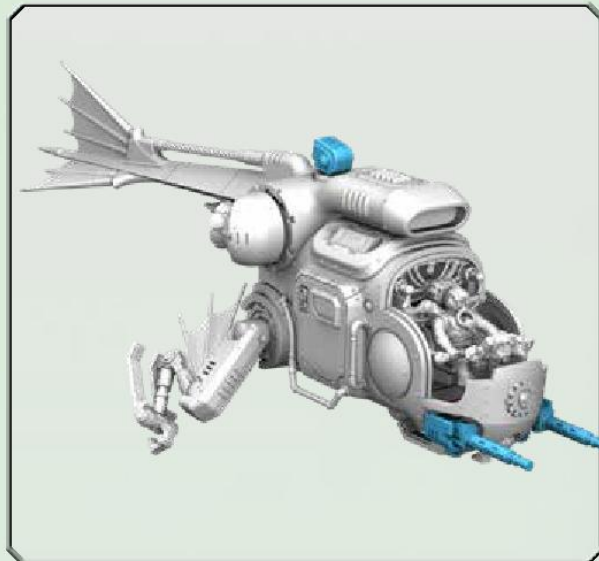
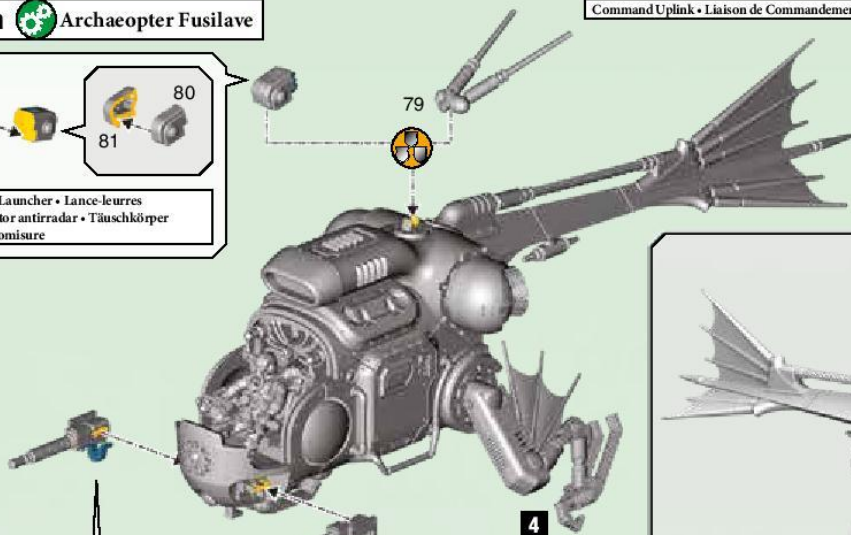


5 a Archaeopter Fusilave

Command Uplink • Liaison de Commandement • Enlace de mando • Befehlsverbindung • Collegamento comando

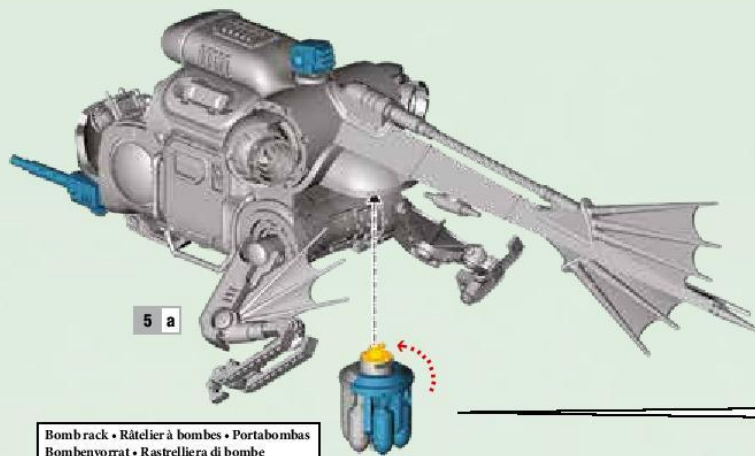


Chaff Launcher • Lance-leurres
Reflector antirradar • Täuschkörper
Contromisure

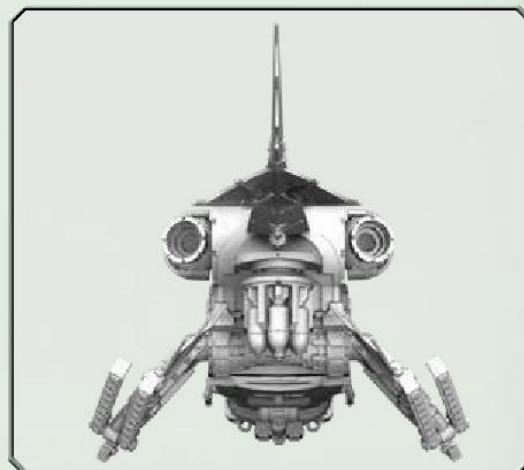
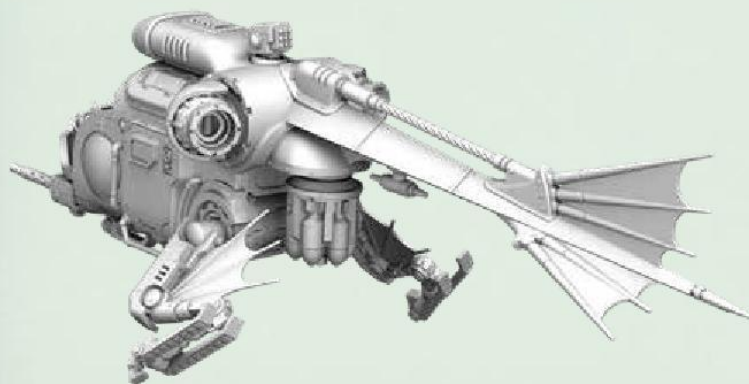
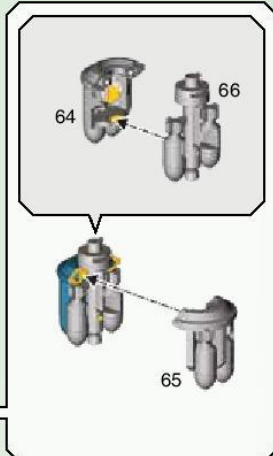


Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

5 b



Bomb rack • Râtelier à bombes • Portabombas
Bombenvorrat • Rastrelliera di bombe





• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES QIES 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 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.

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.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS
• 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



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



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



- 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



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



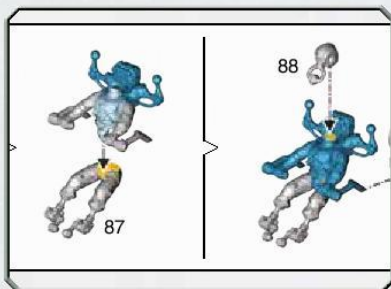
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



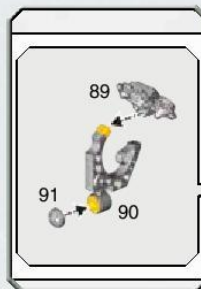
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

• GUIDE TO USING THESE INSTRUCTIONS • GUIDE D'UTILISATION DE CES INSTRUCTIONS
• GUÍA DE USO DE ESTAS INSTRUCCIONES • ERKLÄRUNG DER ANWEISUNGEN
• GUIDA ALLE ISTRUZIONI

- Follow assembly in numerical and alphabetical order • Suivre les instructions par ordre numérique ou alphabétique
- Seguir el orden numérico y alfabético de montaje • Zusammenbau in numerischer und alphabetischer Reihenfolge • Segui l'assemblaggio in ordine numerico e alfabetico

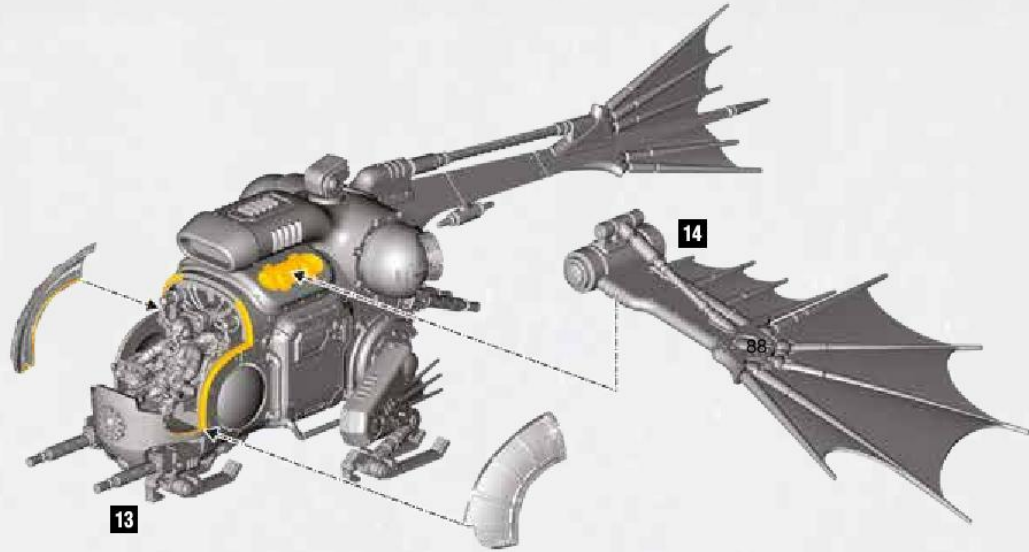


- Blue area - Previously assembled components
- Zone bleue - Éléments déjà assemblés
- Área azul - Partes montadas previamente
- Blau markiert: zuvor zusammengebaute Teile
- Area blu - Componenti precedentemente assemblati

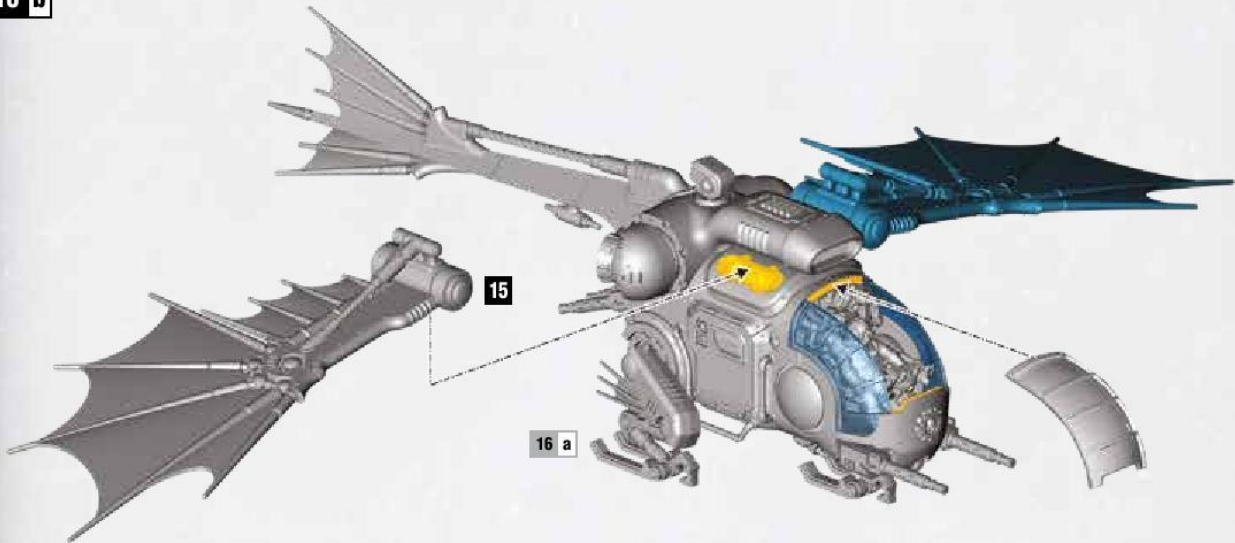


- Yellow area - Glue points
- Zone jaune - Points de colle
- Áreas amarillas - Aplicar pegamento en estos puntos
- Gelb markiert: Klebepunkte
- Area gialla - Punti di incollaggio

16 a



16 b





CITADEL
COLOUR



- BASE** KHORNE RED
- SHADE** NULN OIL
- LAYER** EVIL SUNZ SCARLET
- LAYER** FIRE DRAGON BRIGHT



- BASE** MORGHAST BONE
- SHADE** AGRAX EARTHSHADE
- LAYER** USHABTI BONE
- LAYER** SCREAMING SKULL



- BASE** IRON WARRIORS
- SHADE** NULN OIL
- LAYER** IRONBREAKER
- LAYER** STORMHOST SILVER

- BASE** CALEDOR SKY
- LAYER** TEMPLE GUARD BLUE
- EDGE** BAHARROTH BLUE
- LAYER** WHITE SCAR



- BASE** ABADDON BLACK
- LAYER** DARK REAPER
- LAYER** DAWNSTONE
- LAYER** ADMINISTRATUM GREY

- BASE** CELESTRA GREY
- SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE
- LAYER** ULTHUAN GREY
- LAYER** WHITE SCAR

A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	1D3
1-2	20-25"	5+	1

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Un Archaeopter Stratoraptor es una única miniatura equipada con 2 ametralladoras pesadas cognis, 2 blásteres pesados phosphor y cañón láser cognis doble. Tiene enlace de mando.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Ametralladora	36"	Pesada 3	4	0	1	Puedes elegir esta arma para disparar incluso si el portador ha Avanzado. Al resolver un ataque realizado con esta arma, si el portador Avanza resta 2 a la tirada para impactar.
Bláster pesado phosphor	36"	Pesada 3	6	-2	1	Al resolver un ataque realizado con esta arma, el blanco no recibe el beneficio de cobertura.
Cañón láser cognis doble	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	Puedes elegir esta arma para disparar incluso si el portador ha Avanzado. Al resolver un ataque realizado con esta arma, si el portador Avanza resta 2 a la tirada para impactar.

OPCIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede tener un reflector antirradar en lugar de un enlace de mando.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (ver Codex: Adeptus Mechanicus)

Aerodeslizador. Antes de que esta miniatura se mueva en tu fase de movimiento puedes declarar que se aerodeslizará. Su atributo Movimiento se convierte en 20" hasta el final de la fase y pierde las habilidades Volador, Difícil de impactar y Aeronave maniobrable hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento.

Aeronave maniobrable. Cuando esta miniatura se mueve en tu fase de movimiento, primero pivota sobre sí misma hasta 90° (esto no cuenta para el movimiento de la miniatura), luego mueve la miniatura hacia delante. Puede pivotar hasta 90° una vez más en cualquier punto de su movimiento. Cuando esta miniatura Avanza, suma 20" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de realizar una tirada de Avance.

Difícil de impactar. Al resolver un ataque realizado con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a las tiradas para impactar.

Enlace de mando. Si esta miniatura tiene un enlace de mando, las unidades <MUNDO FORJA> amigas pueden usar el Liderazgo de esta miniatura en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.

Explotar. Cuando esta unidad es destruida, tira 1D6 antes de que desembarque cualquier miniatura embarcada y antes de retirarla de juego; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Reflector antirradar. Al resolver un ataque realizado con un arma a distancia contra una miniatura con un reflector antirradar, reduce el atributo Daño de esa arma en 1 hasta un mínimo de 1, para ese ataque.

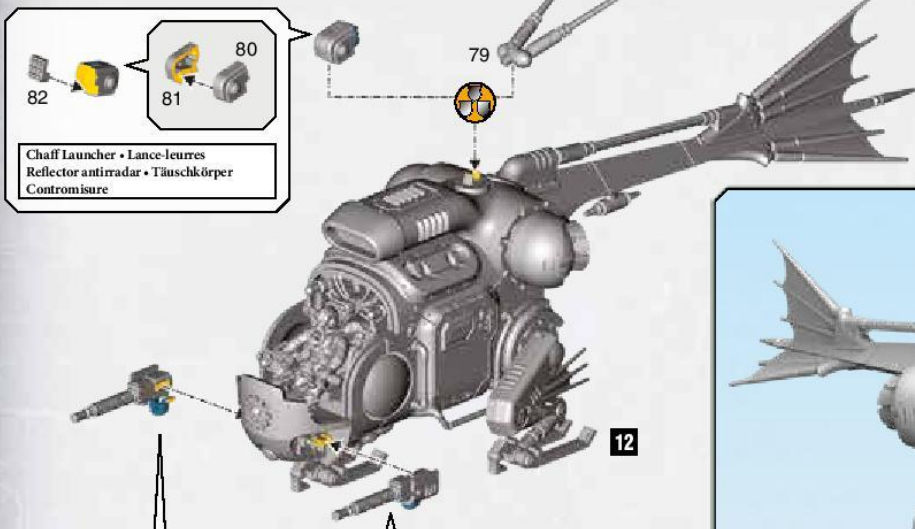
Volador. No puedes cargar con esta unidad y sólo puede ser elegida como blanco de una carga si la unidad que realiza la carga puede **VOLAR**. Sólo puedes luchar con esta unidad si se encuentra a 1" o menos de cualquier unidad enemiga que pueda **VOLAR**, y esta unidad sólo puede realizar ataques de combate contra unidades que puedan **VOLAR**. Las unidades enemigas sólo pueden realizar ataques de combate contra esta unidad si pueden **VOLAR**.

CLAVES DE FACCIÓN IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

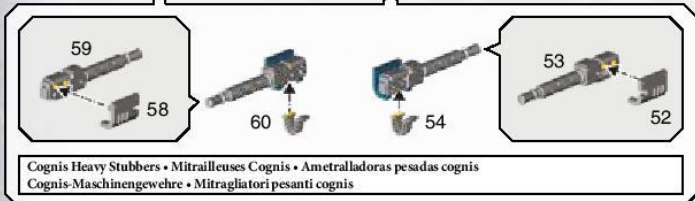
CLAVES VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

13 a

Command Uplink • Liaison de Commandement • Enlace de mando • Befehlsverbindung • Collegamento comando

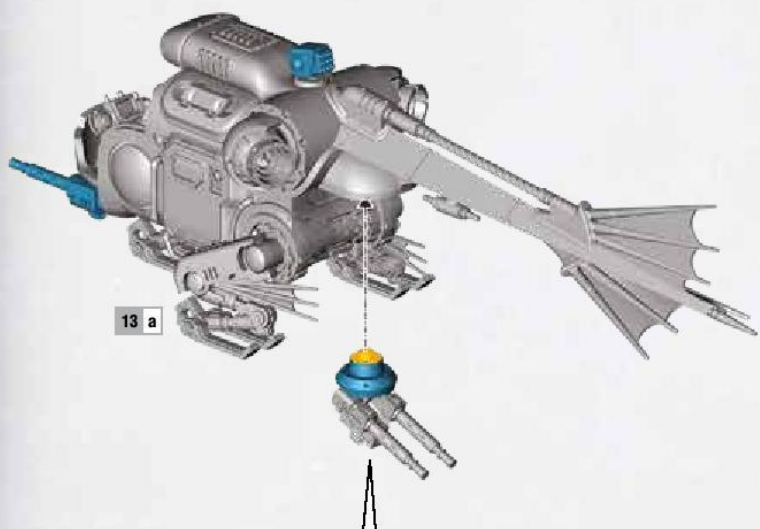


82 81 80
 Chaff Launcher • Lance-leurres
 Reflector antiradar • Täuschkörper
 Contromisure



59 58 60 54 53 52
 Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
 Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

13 b



13 a



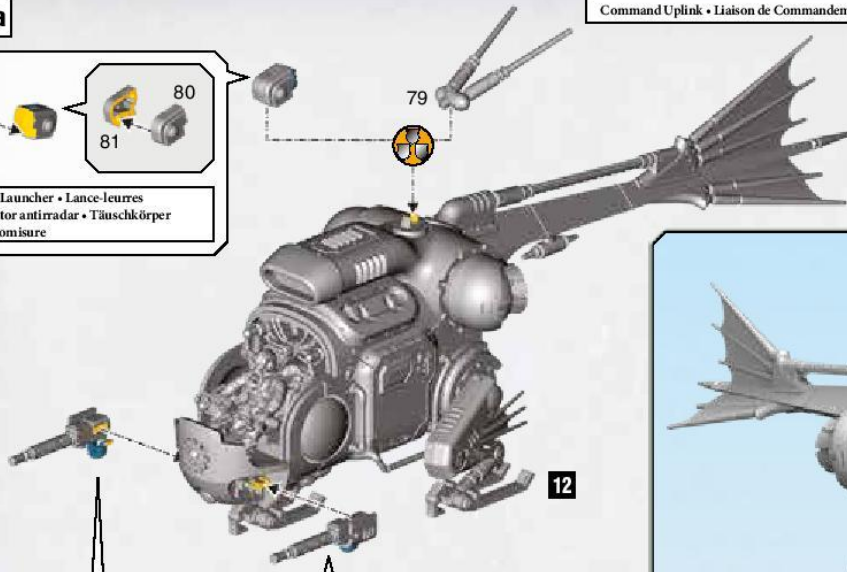
70 74 71 75 72 73 76
 Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis • Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

13 a

Command Uplink • Liaison de Commandement • Enlace de mando • Befehlsverbindung • Collegamento comando

80
81
82

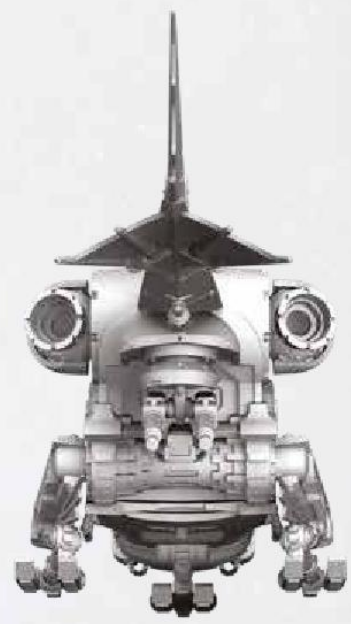
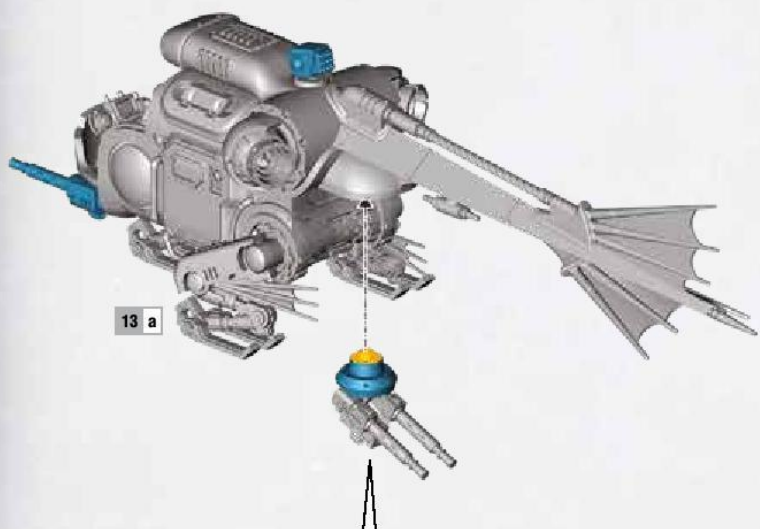
Chaff Launcher • Lance-leurres
Reflector antiradar • Täuschkörper
Contromisure



59
58
60
54
53
52

Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

13 b



70
74
71
75
72
73
76

Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis • Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

SCHADEN

Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	BF	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	W3
1-2	20-25"	5+	1

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Ein Archaeopter Stratoraptor ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: 2 Cognis-Maschinengewehren; 2 Schweren Phosphorblastern; Cognis-Zwillingslaserkanone. Er hat eine Befehlsverbindung.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Cognis-Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	0	1	Du kannst diese Waffe auch dann wählen, um mit ihr zu schießen, wenn der Träger vorgerückt ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst und der Träger vorgerückt ist, ziehe 2 vom Trefferwurf ab.
Cognis-Zwillingslaserkanone	48"	Schwer 2	9	-3	W6	Du kannst diese Waffe auch dann wählen, um mit ihr zu schießen, wenn der Träger vorgerückt ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst und der Träger vorgerückt ist, ziehe 2 vom Trefferwurf ab.
Schwerer Phosphorblaster	36"	Schwer 3	6	-2	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, profitiert das Ziel nicht von Deckung.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN • Dieses Modell kann Täuschkörper statt einer Befehlsverbindung haben.

FÄHIGKEITEN

Lobgesänge des Omnissiah (siehe Codex: Adeptus Mechanicus)

Befehlsverbindung: Wenn dieses Modell eine Befehlsverbindung hat, können befreundete <FABRIKWELT>-Einheiten den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.

Täuschkörper: Wenn du eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe gegen ein Modell mit Täuschkörpern abhandelst, verringere für diese Attacke den Schadenswert der Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Wendiges Flugzeug: Wenn sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase bewegt, drehe es zuerst um bis zu 90° auf der Stelle (dies zählt nicht zu der Entfernung, die das Modell zurücklegt), dann bewege es geradeaus vorwärts. An einem beliebigen Punkt dieser Bewegung kann es sich ein weiteres Mal um bis zu 90° auf der Stelle drehen. Wenn dieses Modell vorrückt, addiere bis zum Ende der Bewegungsphase 20 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.

Im Flug: Du kannst mit dieser Einheit nicht angreifen, und diese Einheit kann nur dann als Ziel eines Angriffs gewählt werden, wenn die angreifende Einheit **FLIEGEN** kann. Du kannst mit dieser Einheit nur dann kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten befindet, die **FLIEGEN** können, und diese Einheit kann nur gegen Einheiten, die **FLIEGEN** können, Nahkampfattacken ausführen. Feindliche Einheiten können nur dann Nahkampfattacken gegen diese Einheit ausführen, wenn sie **FLIEGEN** können.

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor Modelle aussteigen und bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Schweben-Jet: Bevor sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase bewegt, kannst du ansagen, dass es schwebt. Bis zum Ende der Phase ist sein Bewegungswert 20 Zoll und bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase verliert es die Fähigkeiten Im Flug, Schwer zu treffen und Wendiges Flugzeug.

Schwer zu treffen: Wenn eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe gegen dieses Modell abgehandelt wird, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.

FRAKTION IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

In basso troverai le regole per la miniatura mostrata sulla scatola.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DANNI

Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:

FE RIMANENTI	M	AB	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	D3
1-2	20-25"	5+	1

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Un Archaeopter Stratoraptor è un singolo modello equipaggiato con: 2 mitragliatori pesanti cognis; 2 fucili pesanti phosphor; doppio cannone laser cognis. Ha un collegamento comando.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Mitragliatore pesante cognis	36"	Pesante 3	4	0	1	Puoi scegliere quest'arma per sparare anche se il portatore ha Avanzato. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, se il portatore ha Avanzato, sottrai 2 dal tiro per colpire.
Fucile pesante phosphor	36"	Pesante 3	6	-2	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, il bersaglio non gode del beneficio della copertura.
Doppio cannone laser cognis	48"	Pesante 2	9	-3	D6	Puoi scegliere quest'arma per sparare anche se il portatore ha Avanzato. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, se il portatore ha Avanzato, sottrai 2 dal tiro per colpire.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questo modello può avere contromisure al posto di un collegamento comando.

ABILITÀ

Cantici dell'Omnissiah (vedi Codex: Adeptus Mechanicus)

Collegamento Comando: se questo modello ha un collegamento comando, le unità di <MONDO FORGIA> amiche possono usare la Disciplina di questo modello al posto della propria fintanto che si trovano entro 6" da esso.

Contromisure: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro un modello con contromisure, riduci di 1 (fino a un minimo di 1) la caratteristica Danni di quell'arma per quell'attacco.

Veicolo Manovrabile: quando questo modello si muove nella tua fase di Movimento, prima ruotalo sul posto di massimo 90° (ciò non influisce sulla distanza di cui si muove il modello), puoi muovilo in avanti in linea retta. Durante tale movimento può ruotare un'altra volta di massimo 90°, in qualsiasi momento. Quando questo modello Avanza, aggiungi 20" alla sua caratteristica Movimento fino alla fine della fase di Movimento invece di effettuare un tiro per Avanzare.

Aereo: non puoi caricare con questa unità, ed essa può essere scelta come bersaglio di una carica solo se l'unità che effettua la carica può **VOLARE**. Puoi combattere con questa unità solo se si trova entro 1" da una o più unità nemiche che possono **VOLARE**, ed essa può effettuare attacchi in corpo a corpo solo contro unità che possono **VOLARE**. Le unità nemiche possono effettuare attacchi in corpo a corpo contro questa unità solo se possono **VOLARE**.

Esplode: quando questo modello viene distrutto, tira un D6 prima di rimuoverlo dal gioco. Con 6 esplode e ogni unità entro 6" subisce D3 ferite mortali.

Volo Stazionario: prima che questo modello si muova nella tua fase di Movimento, puoi dichiarare che effettua un volo stazionario. La sua caratteristica Movimento diventa 20" fino alla fine della fase e fino all'inizio della tua prossima fase di Movimento perde le abilità Aereo, Difficile da Colpire e Veicolo Manovrabile.

Difficile da Colpire: quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro questo modello, sottrai 1 dal tiro per colpire.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MONDO FORGIA>

KEYWORDS

VEICOLO, AEROMOBILE, VOLARE, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS, UK
© Copyright Games Workshop Limited 2020.





• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR
• LIES QIES 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 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.

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.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS
• 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



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



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



- 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



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



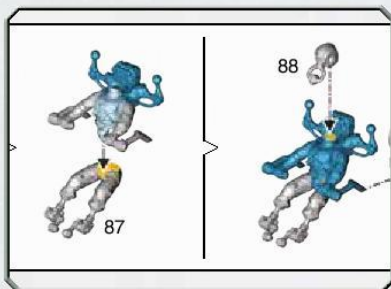
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



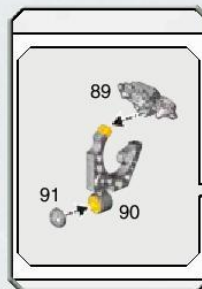
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

• GUIDE TO USING THESE INSTRUCTIONS • GUIDE D'UTILISATION DE CES INSTRUCTIONS
• GUÍA DE USO DE ESTAS INSTRUCCIONES • ERKLÄRUNG DER ANWEISUNGEN
• GUIDA ALLE ISTRUZIONI

- Follow assembly in numerical and alphabetical order • Suivre les instructions par ordre numérique ou alphabétique
- Seguir el orden numérico y alfabético de montaje • Zusammenbau in numerischer und alphabetischer Reihenfolge • Segui l'assemblaggio in ordine numerico e alfabetico

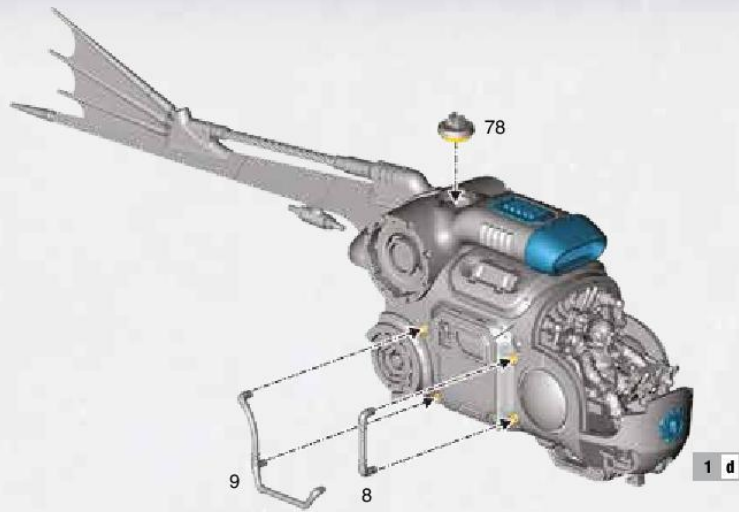


- Blue area - Previously assembled components
- Zone bleue - Éléments déjà assemblés
- Área azul - Partes montadas previamente
- Blau markiert: zuvor zusammengebaute Teile
- Area blu - Componenti precedentemente assemblati

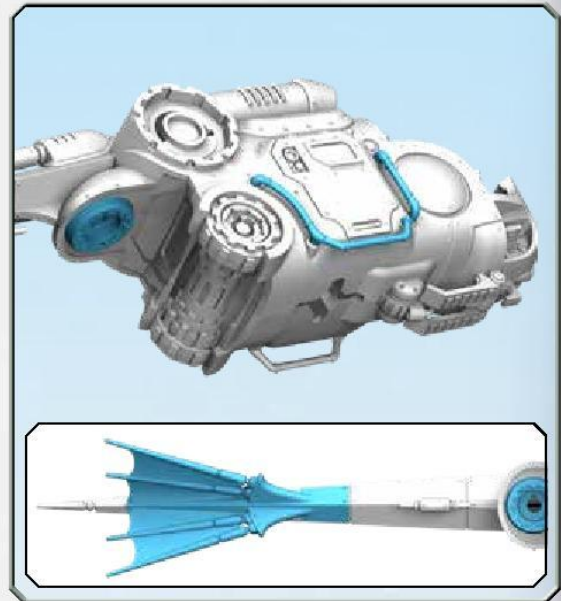


- Yellow area - Glue points
- Zone jaune - Points de colle
- Áreas amarillas - Aplicar pegamento en estos puntos
- Gelb markiert: Klebepunkte
- Area gialla - Punti di incollaggio

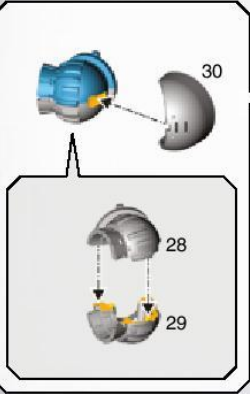
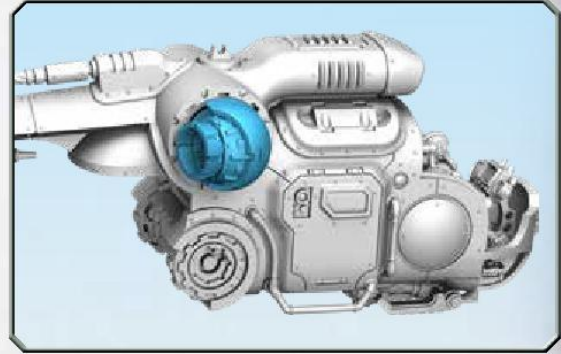
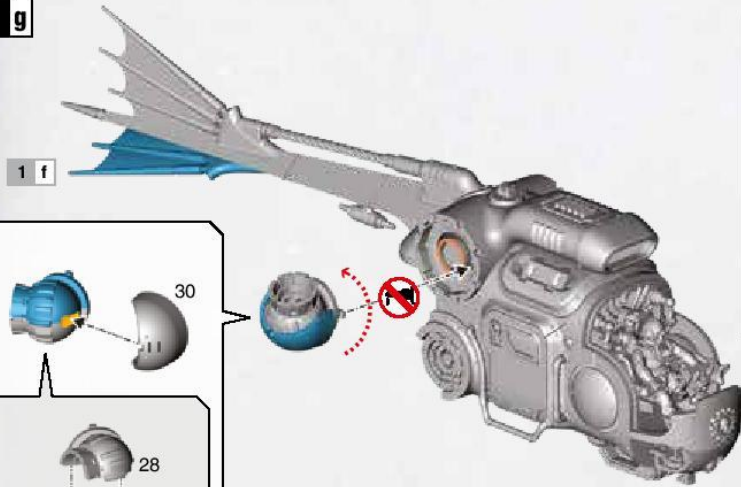
1 e

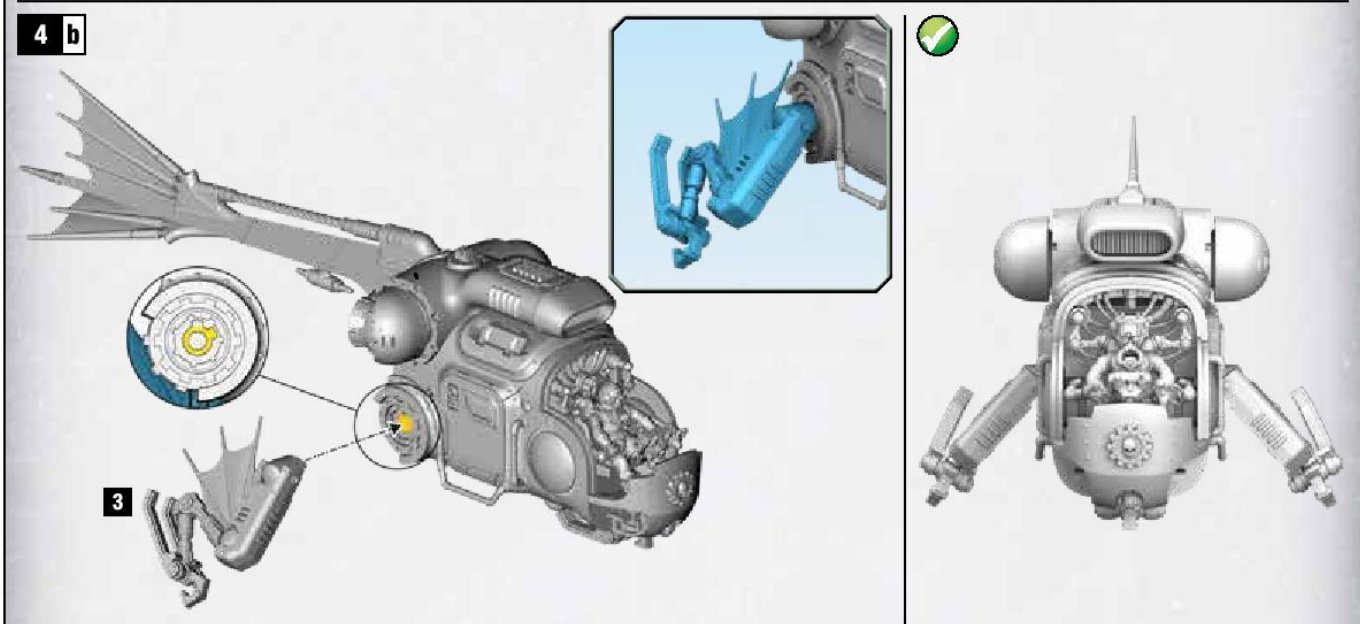
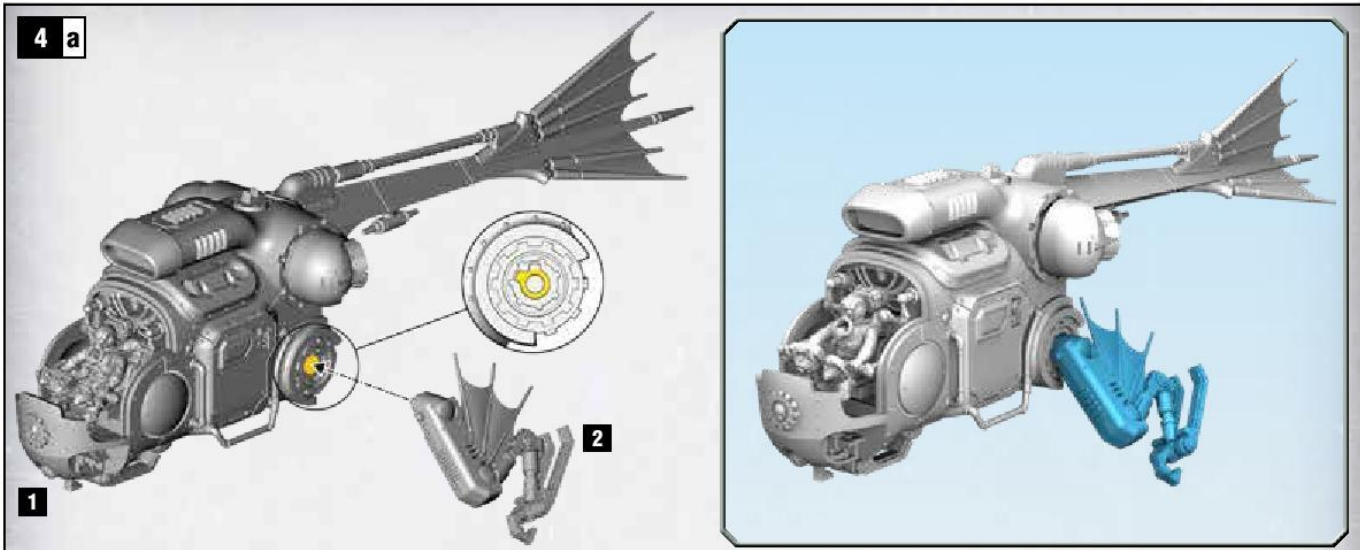


1 f



1 g



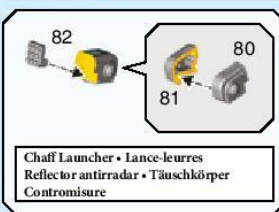


! • CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
 • WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

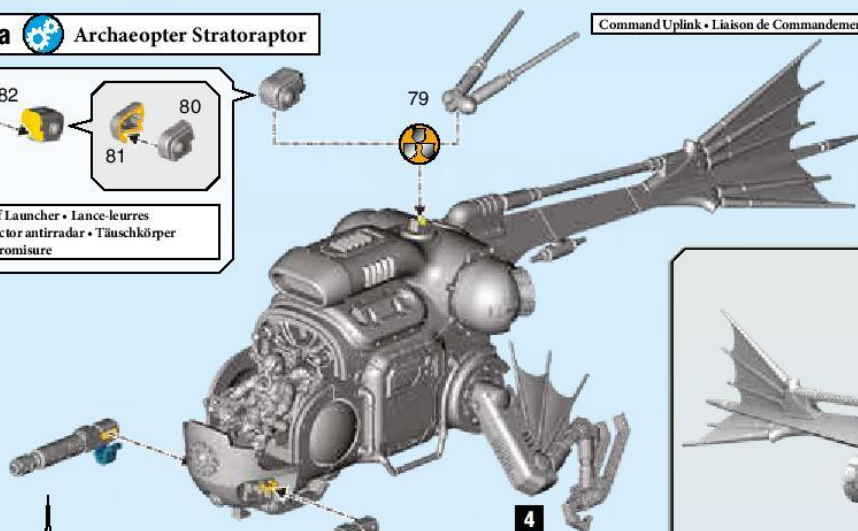


5 a Archaeopter Stratoraptor

Command Uplink • Liaison de Commandement • Enlace de mando • Befehlsverbindung • Collegamento comando



Chaff Launcher • Lance-leurres
Reflector antirradar • Täuschkörper
Contromisura

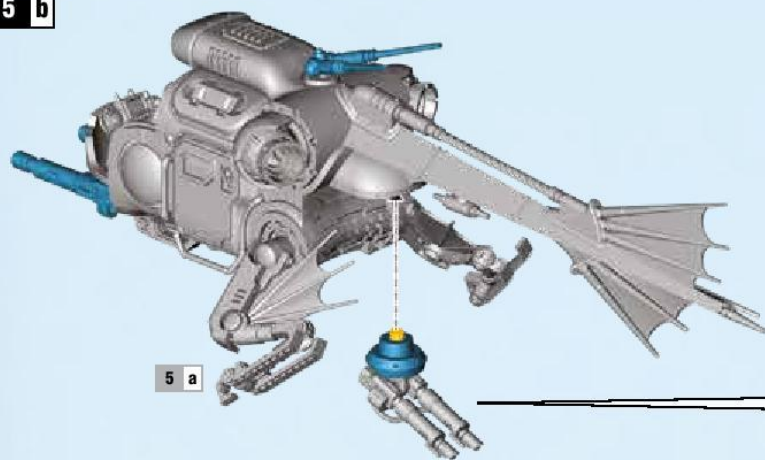


4

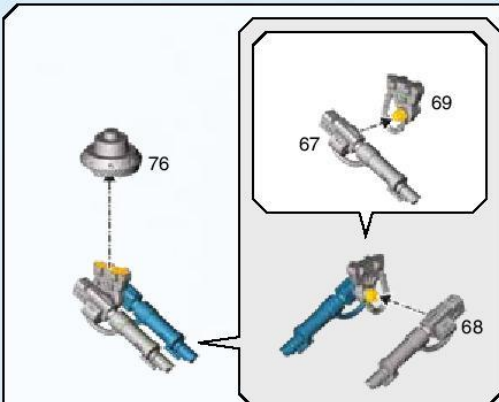


Phosphor Blaster • Éclateur à phosphore • Blâster phosphor • Phosphorblaster • Fucile phosphor

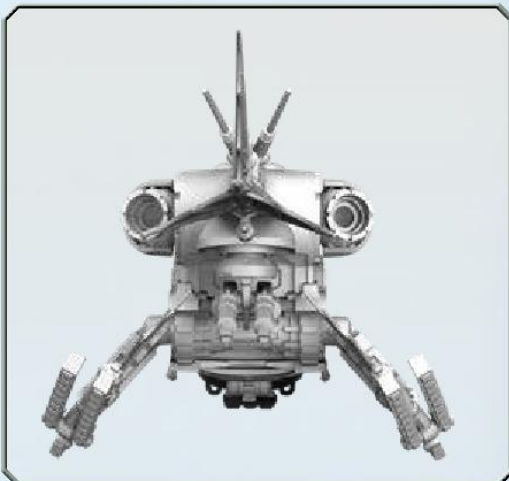
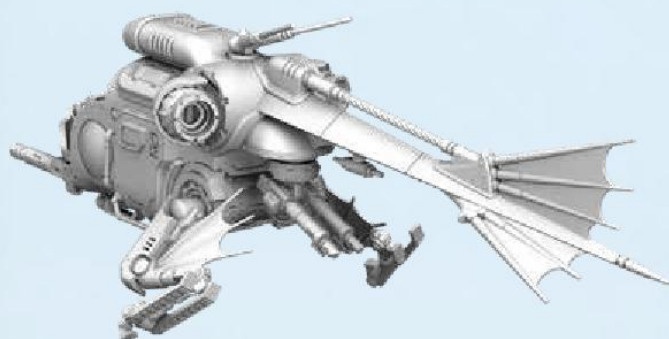
5 b



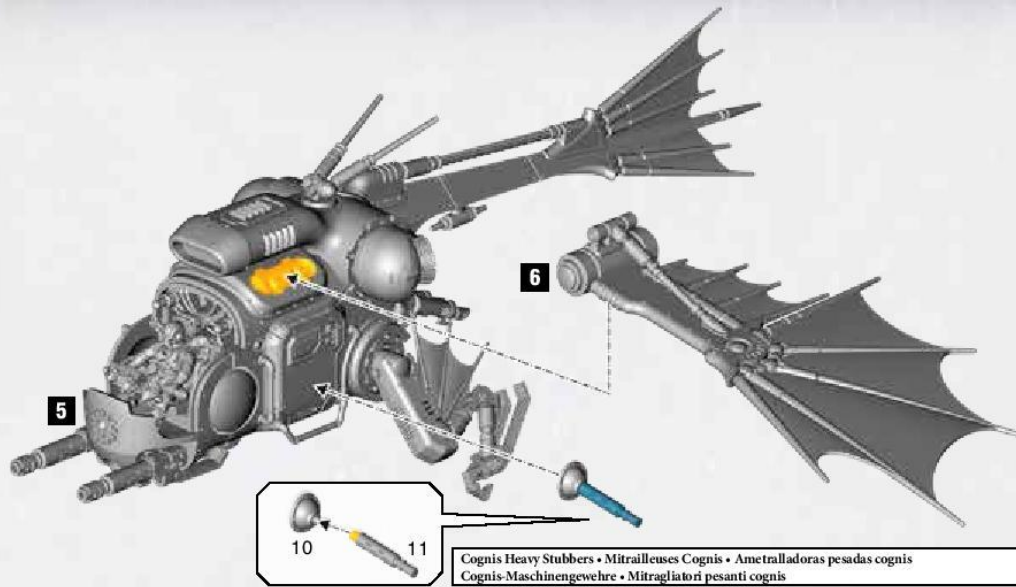
5 a



Twin Cognis Lascannon • Canon laser Cognis jumelé • Cañón láser cognis doble
Cognis-Zwillingslaserkanone • Doppio cannone laser cognis

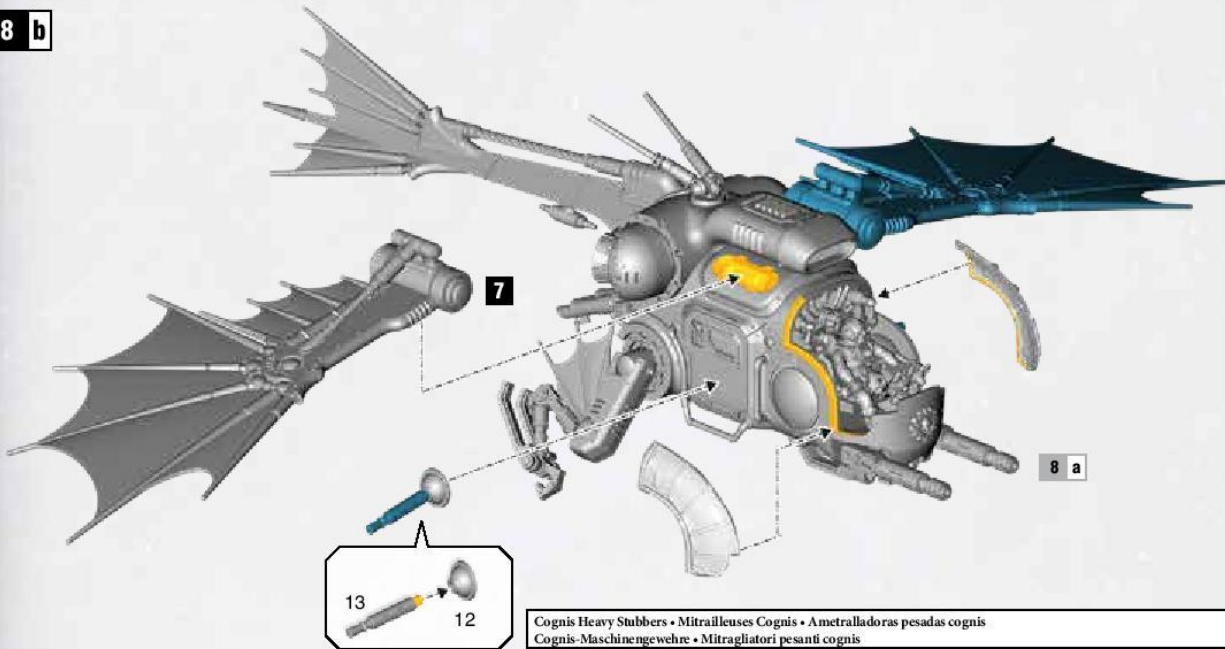


8 a



Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 b



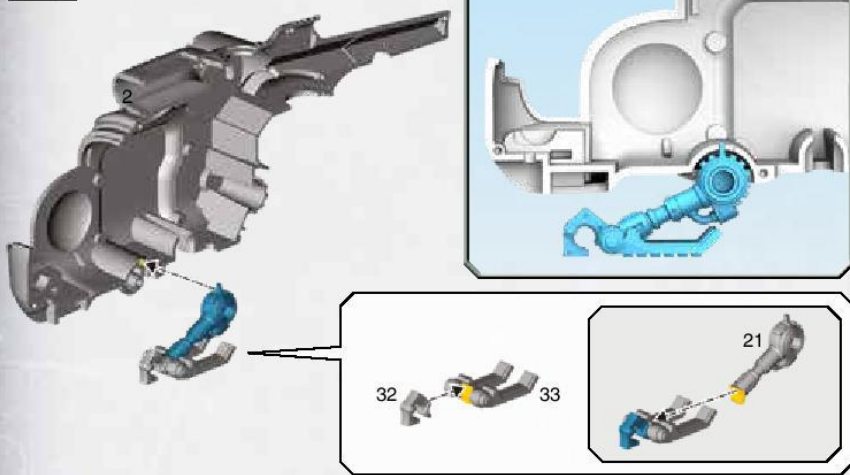
Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 c

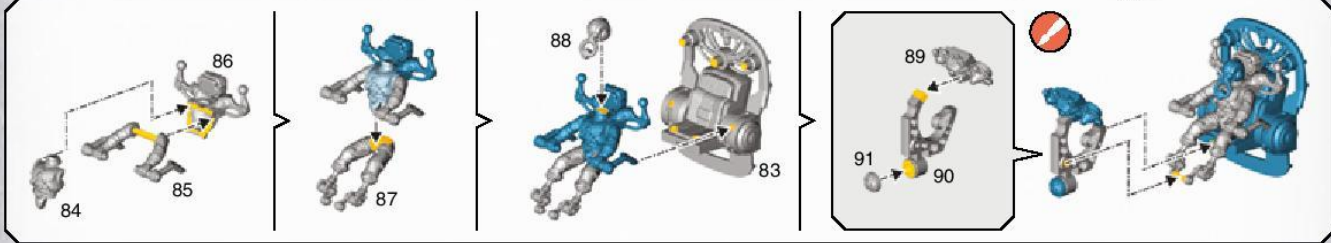
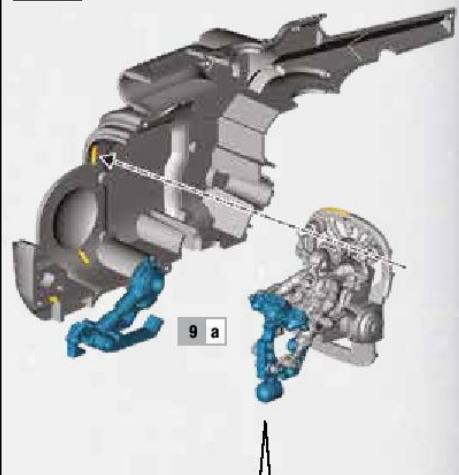


9 - 16 ARCHAEOPTER TRANSVECTOR

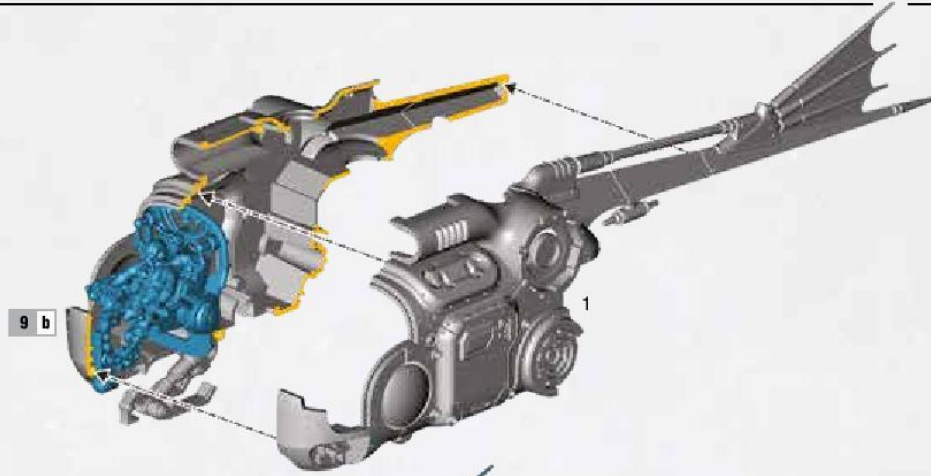
9 a



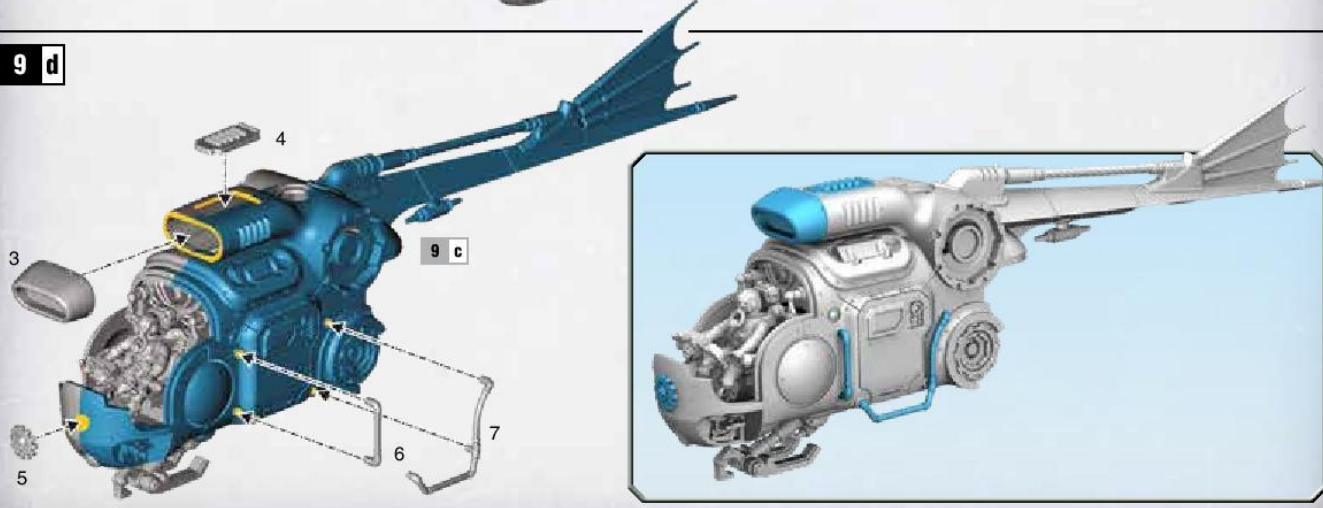
9 b



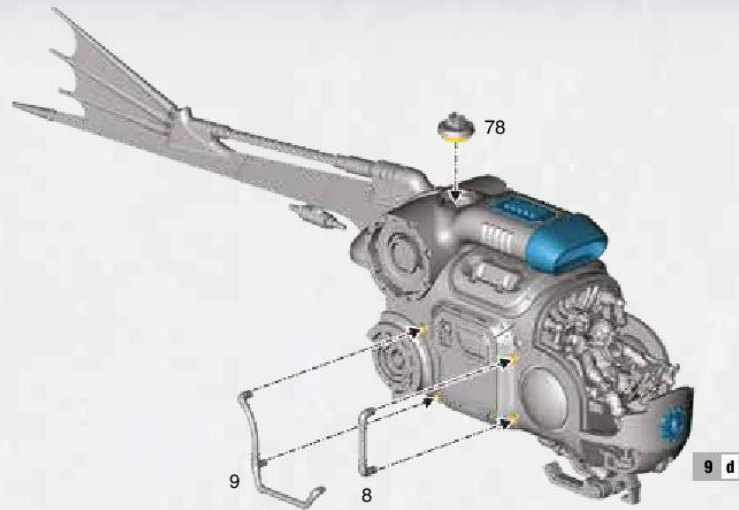
9 c



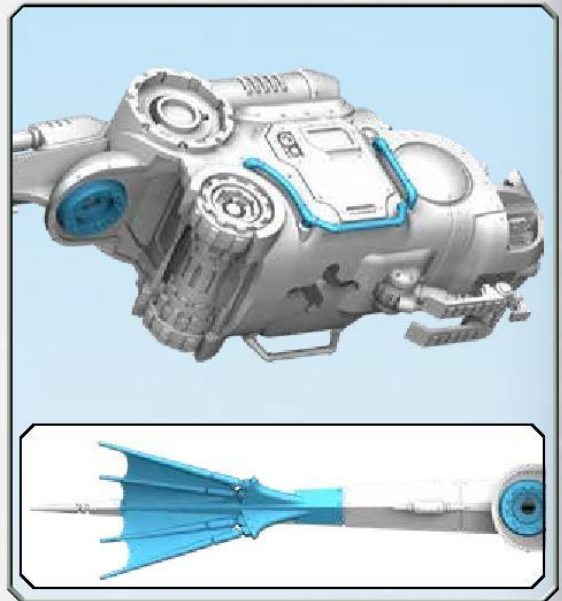
9 d



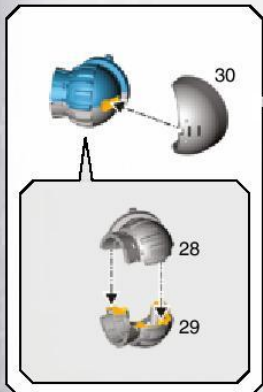
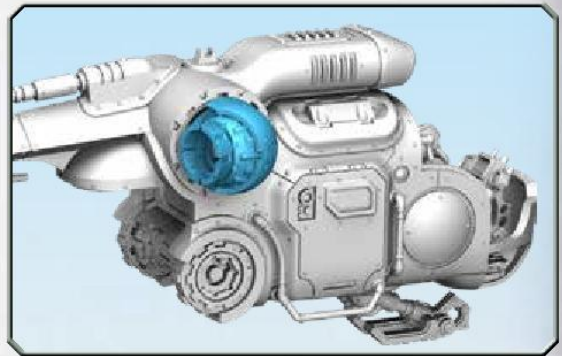
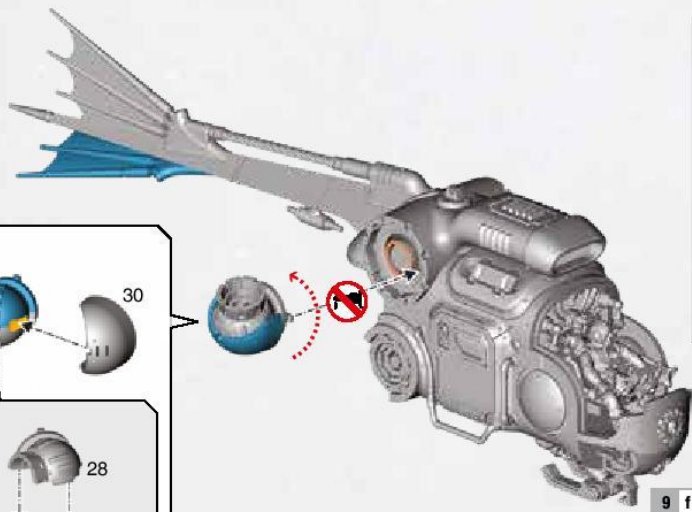
9 e



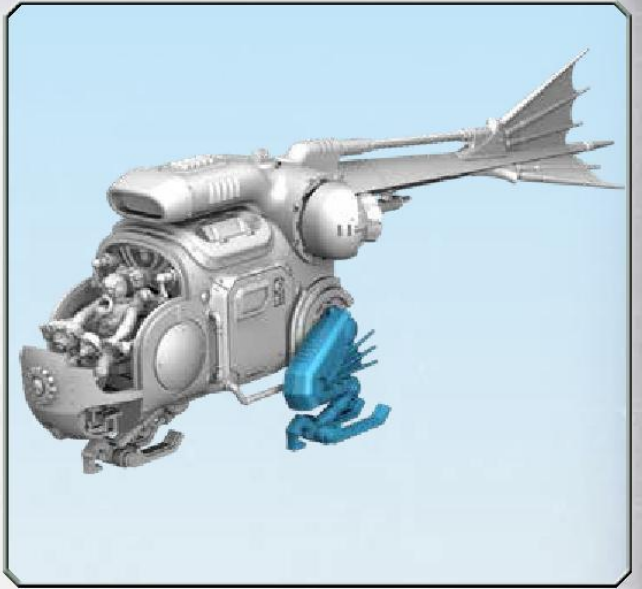
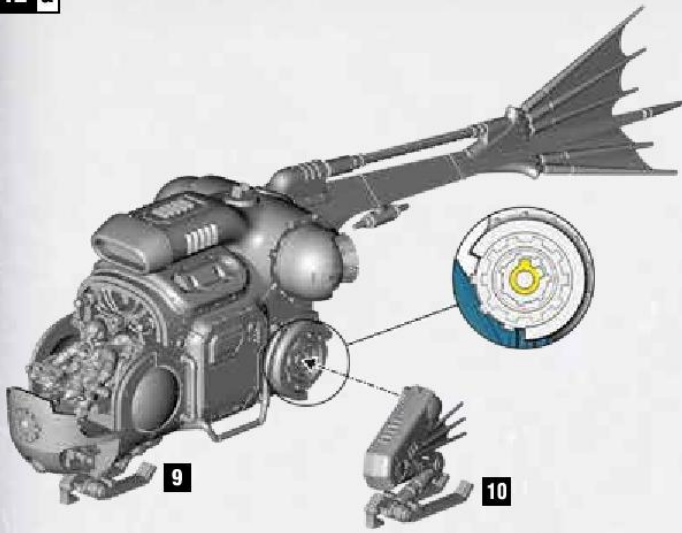
9 f



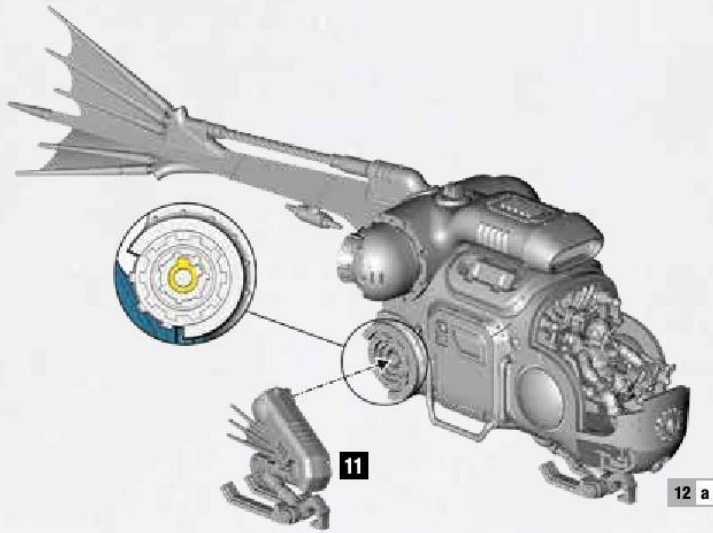
9 g



12 a



12 b



Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

PV RESTANTS	M	CT	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	D3
1-2	20-25"	5+	1

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Un Archaeopter Stratoraptor est une figurine individuelle équipée de: 2 mitrailleuses Cognis; 2 éclateurs à phosphore lourds; canon laser Cognis jumelé. Il a une liaison de commandement.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Mitrailleuse Cognis	36"	Lourde 3	4	0	1	Vous pouvez faire tirer cette arme même si le porteur a Avancé. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 2 au jet de touche si le porteur a Avancé.
Éclateur à phosphore lourd	36"	Lourde 3	6	-2	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, la cible ne bénéficie pas du couvert.
Canon laser Cognis jumelé	48"	Lourde 2	9	-3	D6	Vous pouvez faire tirer cette arme même si le porteur a Avancé. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 2 au jet de touche si le porteur a Avancé.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut avoir un lance-leurres au lieu d'une liaison de commandement.

APTITUDES

Cantiques de l'Omnissie (voir Codex: Adeptus Mechanicus)

Liaison de Commandement: Si cette figurine a une liaison de commandement, les unités <MONDE-FORGE> amies peuvent utiliser sa caractéristique de Cd au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette figurine.

Lance-leurres: Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre une figurine équipée d'un lance-leurres, réduisez de 1 (jusqu'à un minimum de 1) la caractéristique de Dégâts de l'arme pour cette attaque.

Engin Maniable: Quand cette figurine se déplace à votre phase de Mouvement, faites-la d'abord pivoter sur place jusqu'à 90° (ceci ne compte pas dans la distance parcourue par la figurine), puis déplacez la figurine tout droit. Elle peut pivoter de jusqu'à 90° une fois supplémentaire, à n'importe quel point de son mouvement. Quand cette figurine Avance, ajoutez 20" à sa caractéristique de Mouvement jusqu'à la fin de la phase de Mouvement au lieu d'effectuer un jet d'Avance.

Aéroporté: Cette unité ne peut pas charger, et peut être choisie comme cible d'une charge seulement par les unités ayant le mot-clé **VOL**. Elle peut combattre seulement si elle est à 1" ou moins d'unités ennemies ayant le mot-clé **VOLL**, et peut effectuer des attaques de mêlée seulement contre les unités ayant le mot-clé **VOLL**. Les unités ennemies peuvent effectuer des attaques de mêlée contre cette unité seulement si elles ont le mot-clé **VOL**.

Explosion: Quand cette figurine est détruite, jetez 1D6 avant que les figurines embarquées ne débarquent, et avant de la retirer du jeu. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D3 blessures mortelles.

Stationnaire: Avant que cette figurine se déplace à votre phase de Mouvement, vous pouvez dire qu'elle reste stationnaire. Sa caractéristique de Mouvement devient 20" jusqu'à la fin de la phase, et elle perd les aptitudes Aéroporté, Cible Floue et Engin Maniable jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement.

Cible Floue: Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine, soustrayez 1 au jet de touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS

VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

Below you will find rules for the miniature shown on the front of the box.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DAMAGE

Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:

REMAINING W	M	BS	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	D3
1-2	20-25"	5+	1

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

An Archaeopter Stratoraptor is a single model equipped with: 2 cognis heavy stubbers; 2 heavy phosphor blasters; twin cognis lascannon. It has a command uplink.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Cognis heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	You can choose this weapon to shoot with even if the bearer Advanced. When resolving an attack made with this weapon, if the bearer Advanced, subtract 2 from the hit roll.
Heavy phosphor blaster	36"	Heavy 3	6	-2	1	When resolving an attack made with this weapon, the target does not receive the benefit of cover.
Twin cognis lascannon	48"	Heavy 2	9	-3	D6	You can choose this weapon to shoot with even if the bearer Advanced. When resolving an attack made with this weapon, if the bearer Advanced, subtract 2 from the hit roll.

WARGEAR OPTIONS

- This model can have a chaff launcher instead of a command uplink.

ABILITIES

Canticles of the Omnissiah (see *Codex: Adeptus Mechanicus*)

Command Uplink: If this model has a command uplink, friendly <FORGE WORLD> units can use this model's Leadership instead of their own whilst they are within 6" of this model.

Chaff Launcher: When resolving an attack made with a ranged weapon against a model with a chaff launcher, reduce the Damage characteristic of that weapon by 1, to a minimum of 1, for that attack.

Manoeuvrable Craft: When this model moves in your Movement phase, first pivot it on the spot up to 90° (this does not contribute to how far the model moves), then move the model straight forwards. It can pivot up to 90° one more time, at any point, during this move. When this model Advances, add 20" to its Move characteristic until the end of the Movement phase instead of making an Advance roll.

Airborne: You cannot charge with this unit, and this unit can only be chosen as a target of a charge if the unit making the charge can FLY. You can only fight with this unit if it is within 1" of any enemy units that can FLY, and this unit can only make close combat attacks against units that can FLY. Enemy units can only make close combat attacks against this unit if they can FLY.

Explodes: When this model is destroyed, roll one D6 before removing it from play. On a 6 it explodes, and each unit within 6" suffers D3 mortal wounds.

Hover Jet: Before this model moves in your Movement phase, you can declare it will hover. Its Move characteristic becomes 20" until the end of the phase, and it loses the Airborne, Hard to Hit and Manoeuvrable Craft abilities until the beginning of your next Movement phase.

Hard to Hit: When resolving an attack made with a ranged weapon against this model, subtract 1 from the hit roll.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <FORGE WORLD>

KEYWORDS

VEHICLE, AIRCRAFT, FLY, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

PV RESTANTS	M	CT	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	D3
1-2	20-25"	5+	1

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Un Archaeopter Stratoraptor est une figurine individuelle équipée de: 2 mitrailleuses Cognis; 2 éclateurs à phosphore lourds; canon laser Cognis jumelé. Il a une liaison de commandement.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Mitrailleuse Cognis	36"	Lourde 3	4	0	1	Vous pouvez faire tirer cette arme même si le porteur a Avancé. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 2 au jet de touche si le porteur a Avancé.
Éclateur à phosphore lourd	36"	Lourde 3	6	-2	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, la cible ne bénéficie pas du couvert.
Canon laser Cognis jumelé	48"	Lourde 2	9	-3	D6	Vous pouvez faire tirer cette arme même si le porteur a Avancé. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, soustrayez 2 au jet de touche si le porteur a Avancé.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut avoir un lance-leurres au lieu d'une liaison de commandement.

APTITUDES

Cantiques de l'Omnissie (voir Codex: Adeptus Mechanicus)

Liaison de Commandement: Si cette figurine a une liaison de commandement, les unités <MONDE-FORGE> amies peuvent utiliser sa caractéristique de Cd au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette figurine.

Lance-leurres: Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre une figurine équipée d'un lance-leurres, réduisez de 1 (jusqu'à un minimum de 1) la caractéristique de Dégâts de l'arme pour cette attaque.

Engin Maniable: Quand cette figurine se déplace à votre phase de Mouvement, faites-la d'abord pivoter sur place jusqu'à 90° (ceci ne compte pas dans la distance parcourue par la figurine), puis déplacez la figurine tout droit. Elle peut pivoter de jusqu'à 90° une fois supplémentaire, à n'importe quel point de son mouvement. Quand cette figurine Avance, ajoutez 20" à sa caractéristique de Mouvement jusqu'à la fin de la phase de Mouvement au lieu d'effectuer un jet d'Avance.

Aéroporté: Cette unité ne peut pas charger, et peut être choisie comme cible d'une charge seulement par les unités ayant le mot-clé **VOL**. Elle peut combattre seulement si elle est à 1" ou moins d'unités ennemies ayant le mot-clé **VOLL**, et peut effectuer des attaques de mêlée seulement contre les unités ayant le mot-clé **VOLL**. Les unités ennemies peuvent effectuer des attaques de mêlée contre cette unité seulement si elles ont le mot-clé **VOL**.

Explosion: Quand cette figurine est détruite, jetez 1D6 avant que les figurines embarquées ne débarquent, et avant de la retirer du jeu. Sur 6 elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D3 blessures mortelles.

Stationnaire: Avant que cette figurine se déplace à votre phase de Mouvement, vous pouvez dire qu'elle reste stationnaire. Sa caractéristique de Mouvement devient 20" jusqu'à la fin de la phase, et elle perd les aptitudes Aéroporté, Cible Floue et Engin Maniable jusqu'au début de votre prochaine phase de Mouvement.

Cible Floue: Quand vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette figurine, soustrayez 1 au jet de touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS

VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	1D3
1-2	20-25"	5+	1

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Un Archaeopter Stratoraptor es una única miniatura equipada con 2 ametralladoras pesadas cognis, 2 blásteres pesados phosphor y cañón láser cognis doble. Tiene enlace de mando.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Ametralladora	36"	Pesada 3	4	0	1	Puedes elegir esta arma para disparar incluso si el portador ha Avanzado. Al resolver un ataque realizado con esta arma, si el portador Avanza resta 2 a la tirada para impactar.
Bláster pesado phosphor	36"	Pesada 3	6	-2	1	Al resolver un ataque realizado con esta arma, el blanco no recibe el beneficio de cobertura.
Cañón láser cognis doble	48"	Pesada 2	9	-3	1D6	Puedes elegir esta arma para disparar incluso si el portador ha Avanzado. Al resolver un ataque realizado con esta arma, si el portador Avanza resta 2 a la tirada para impactar.

OPCIONES DE EQUIPO • Esta miniatura puede tener un reflector antirradar en lugar de un enlace de mando.

HABILIDADES

Cánticos del Ommissiah (ver *Codex: Adeptus Mechanicus*)

Aerodeslizador. Antes de que esta miniatura se mueva en tu fase de movimiento puedes declarar que se aerodeslizará. Su atributo Movimiento se convierte en 20" hasta el final de la fase y pierde las habilidades Volador, Difícil de impactar y Aeronave maniobrable hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento.

Aeronave maniobrable. Cuando esta miniatura se mueve en tu fase de movimiento, primero pivota sobre sí misma hasta 90° (esto no cuenta para el movimiento de la miniatura), luego mueve la miniatura hacia delante. Puede pivotar hasta 90° una vez más en cualquier punto de su movimiento. Cuando esta miniatura Avanza, suma 20" a su atributo Movimiento hasta el final de la fase de movimiento en lugar de realizar una tirada de Avance.

Difícil de impactar. Al resolver un ataque realizado con un arma a distancia contra esta miniatura, resta 1 a las tiradas para impactar.

Enlace de mando. Si esta miniatura tiene un enlace de mando, las unidades <MUNDO FORJA> amigas pueden usar el Liderazgo de esta miniatura en lugar del propio mientras se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.

Explotar. Cuando esta unidad es destruida, tira 1D6 antes de que desembarque cualquier miniatura embarcada y antes de retirarla de juego; con un 6 explota, y cada unidad a 6" o menos sufre 1D3 heridas mortales.

Reflector antirradar. Al resolver un ataque realizado con un arma a distancia contra una miniatura con un reflector antirradar, reduce el atributo Daño de esa arma en 1 hasta un mínimo de 1, para ese ataque.

Volador. No puedes cargar con esta unidad y sólo puede ser elegida como blanco de una carga si la unidad que realiza la carga puede **VOLAR**. Sólo puedes luchar con esta unidad si se encuentra a 1" o menos de cualquier unidad enemiga que pueda **VOLAR**, y esta unidad sólo puede realizar ataques de combate contra unidades que puedan **VOLAR**. Las unidades enemigas sólo pueden realizar ataques de combate contra esta unidad si pueden **VOLAR**.

CLAVES DE FACCIÓN IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <MUNDO FORJA>

CLAVES VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.



ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

SCHADEN

Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	BF	A
6-10+	20-50"	3+	3
3-5	20-35"	4+	W3
1-2	20-25"	5+	1

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Archaeopter Stratoraptor	*	5+	*	6	7	10	*	9	3+

Ein Archaeopter Stratoraptor ist ein einzelnes Modell und ausgerüstet mit: 2 Cognis-Maschinengewehren; 2 Schweren Phosphorblastern; Cognis-Zwillingslaserkanone. Er hat eine Befehlsverbindung.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Cognis-Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	0	1	Du kannst diese Waffe auch dann wählen, um mit ihr zu schießen, wenn der Träger vorgerückt ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst und der Träger vorgerückt ist, ziehe 2 vom Trefferwurf ab.
Cognis-Zwillingslaserkanone	48"	Schwer 2	9	-3	W6	Du kannst diese Waffe auch dann wählen, um mit ihr zu schießen, wenn der Träger vorgerückt ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst und der Träger vorgerückt ist, ziehe 2 vom Trefferwurf ab.
Schwerer Phosphorblaster	36"	Schwer 3	6	-2	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, profitiert das Ziel nicht von Deckung.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN • Dieses Modell kann Täuschkörper statt einer Befehlsverbindung haben.

FÄHIGKEITEN

Lobgesänge des Omnissiah (siehe Codex: Adeptus Mechanicus)

Befehlsverbindung: Wenn dieses Modell eine Befehlsverbindung hat, können befreundete <FABRIKWELT>-Einheiten den Moralwert dieses Modells statt ihres eigenen benutzen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befinden.

Täuschkörper: Wenn du eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe gegen ein Modell mit Täuschkörpern abhandelst, verringere für diese Attacke den Schadenswert der Waffe um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Wendiges Flugzeug: Wenn sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase bewegt, drehe es zuerst um bis zu 90° auf der Stelle (dies zählt nicht zu der Entfernung, die das Modell zurücklegt), dann bewege es geradeaus vorwärts. An einem beliebigen Punkt dieser Bewegung kann es sich ein weiteres Mal um bis zu 90° auf der Stelle drehen. Wenn dieses Modell vorrückt, addiere bis zum Ende der Bewegungsphase 20 Zoll auf seinen Bewegungswert, statt einen Vorrückenwurf abzulegen.

Im Flug: Du kannst mit dieser Einheit nicht angreifen, und diese Einheit kann nur dann als Ziel eines Angriffs gewählt werden, wenn die angreifende Einheit **FLIEGEN** kann. Du kannst mit dieser Einheit nur dann kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten befindet, die **FLIEGEN** können, und diese Einheit kann nur gegen Einheiten, die **FLIEGEN** können, Nahkampfattacken ausführen. Feindliche Einheiten können nur dann Nahkampfattacken gegen diese Einheit ausführen, wenn sie **FLIEGEN** können.

Explosion: Wenn dieses Modell zerstört wird, wirf einen W6, bevor Modelle aussteigen und bevor du es aus dem Spiel entfernst. Bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Schweben-Jet: Bevor sich dieses Modell in deiner Bewegungsphase bewegt, kannst du ansagen, dass es schwebt. Bis zum Ende der Phase ist sein Bewegungswert 20 Zoll und bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase verliert es die Fähigkeiten Im Flug, Schwer zu treffen und Wendiges Flugzeug.

Schwer zu treffen: Wenn eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe gegen dieses Modell abgehandelt wird, ziehe 1 vom Trefferwurf ab.

FRAKTION IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, ARCHAEOPTER, ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

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

ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI
1 - 8



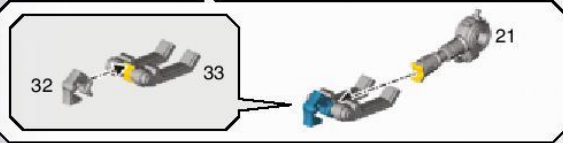
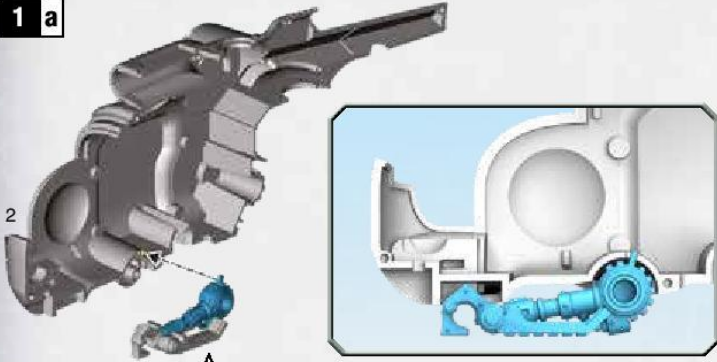
ARCHAEOPTER TRANSVECTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI
9 - 16

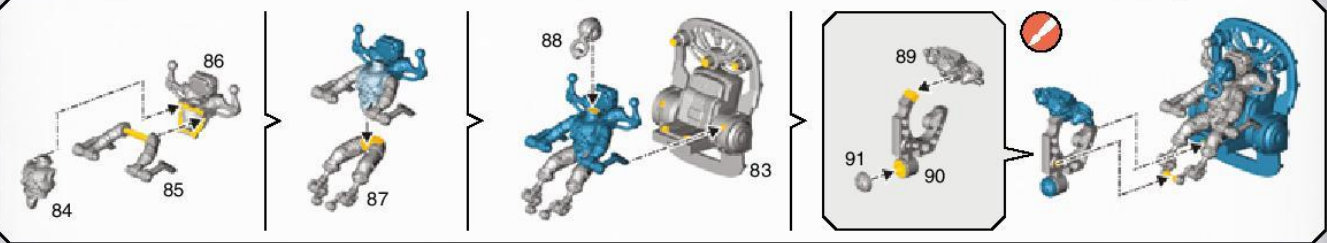
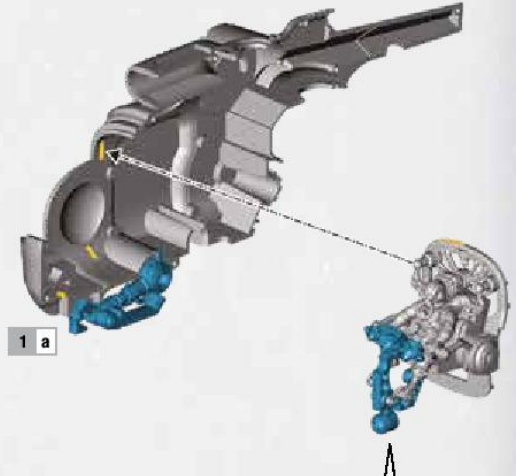


1 - 8 ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

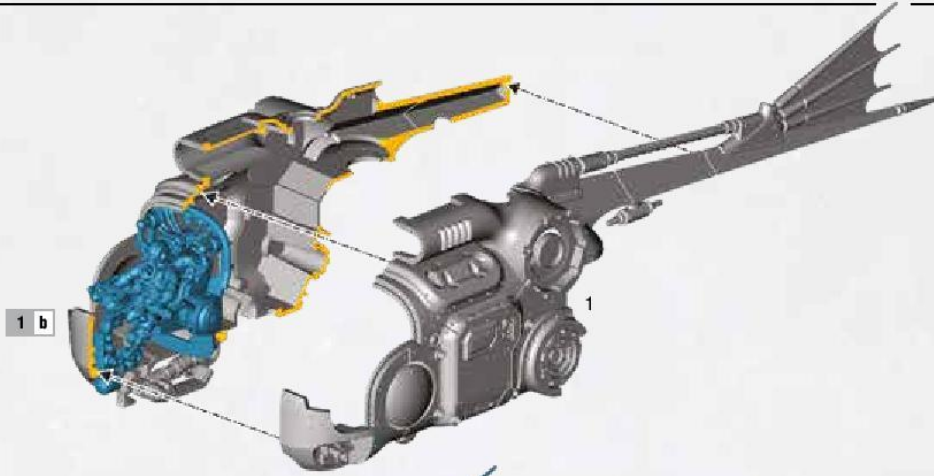
1 a



1 b



1 c



1 d

