



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

BuildInstructions.com

WARHAMMER 40,000

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

ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • PAGI

1 - 8



ARCHAEOPTER FUSILAVE



ARCHAEOPTER TRANSVECTOR

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • PAGI

9 - 16





• 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 Kunststoffseitschneider, 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-Kunststoffseitschneider 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 montaje
- 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



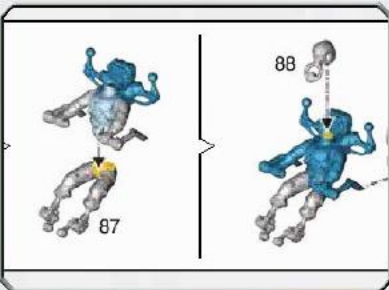
- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo



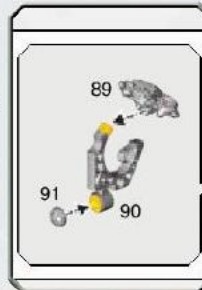
- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

• GUIDE TO USING THESE INSTRUCTIONS • GUIDE D'UTILISATION DE CES INSTRUCTIONS
• GUÍA DE USO DE ESTAS INSTRUCCIONES • ERLÄUTERUNG 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



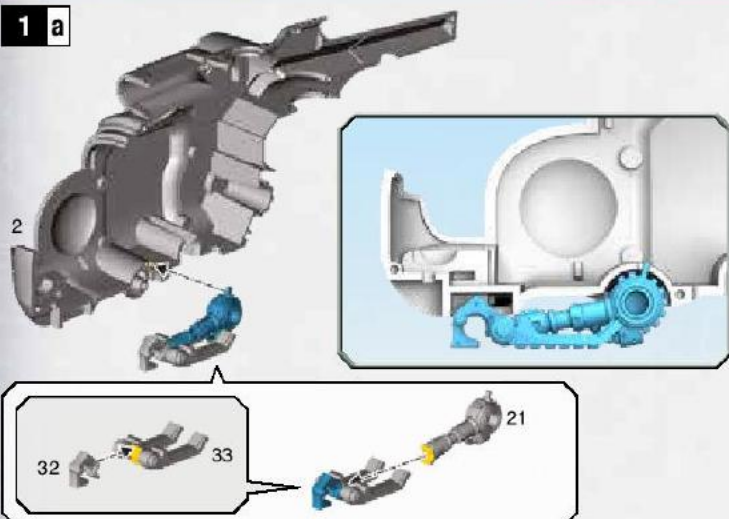
- Blue area - Previously assembled components
- Zone bleue - Éléments déjà assemblés
- Área azul - Partes montadas previamente
- Blau markiert: zuvor zusammengebaute Teile
- Area blu - Componenti precedentemente assemblati



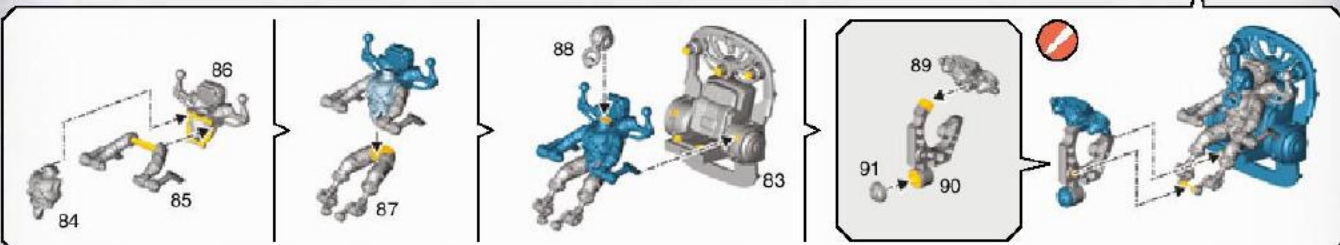
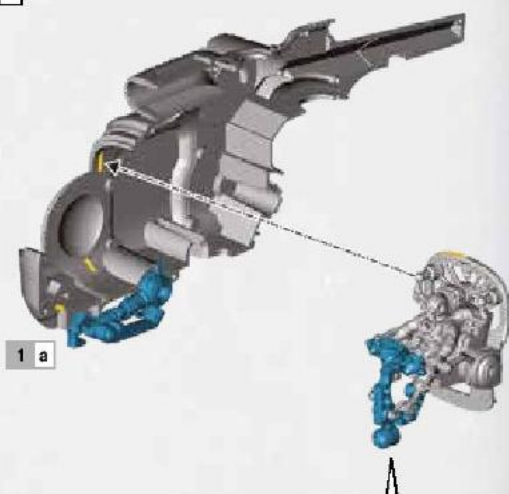
- Yellow area - Glue points
- Zone jaune - Points de colle
- Áreas amarillas - Aplicar pegamento en estos puntos
- Gelb markiert: Klebepunkte
- Area gialla - Punti di incollaggio

1 - 8 ARCHAEOPTER STRATORAPTOR

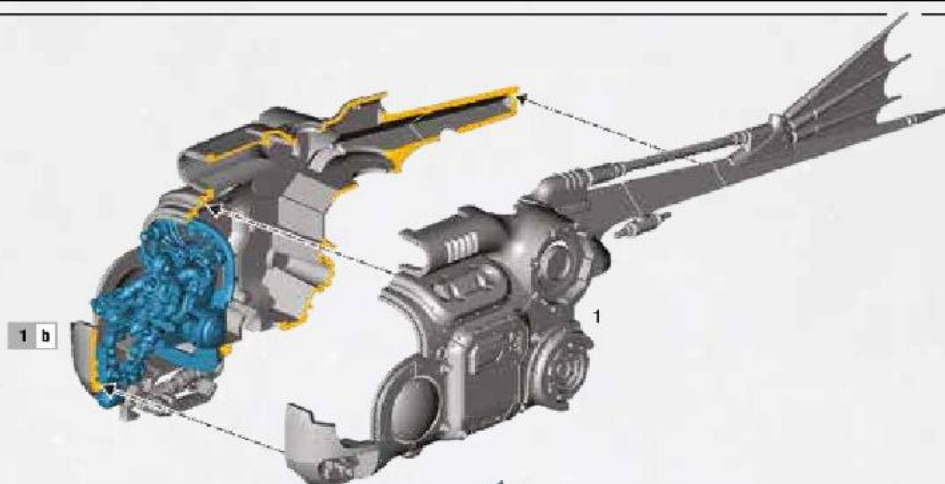
1 a



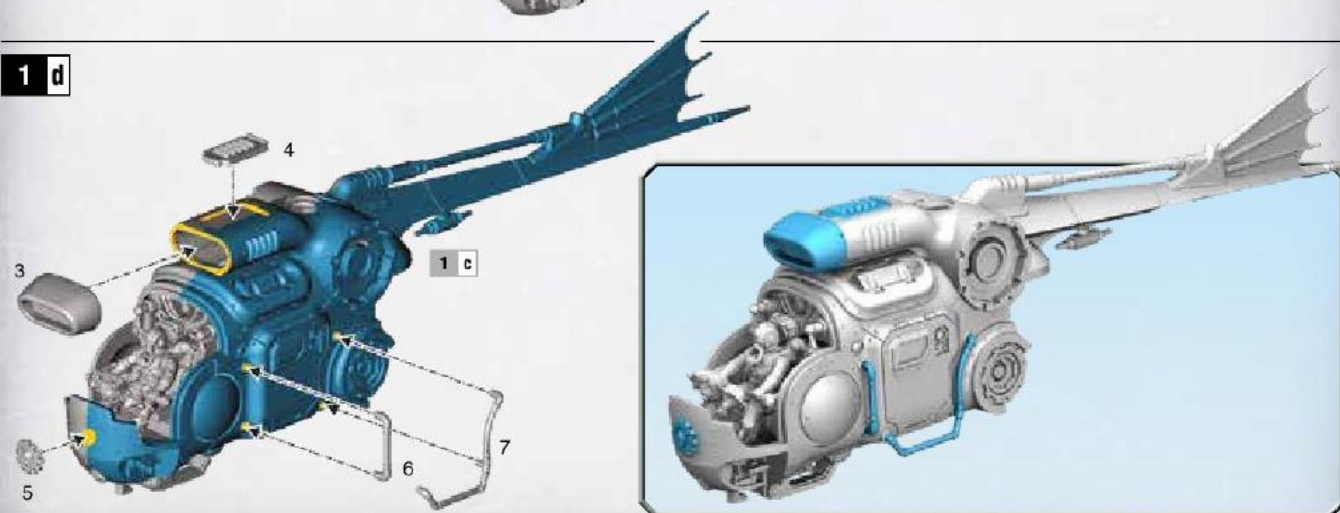
1 b



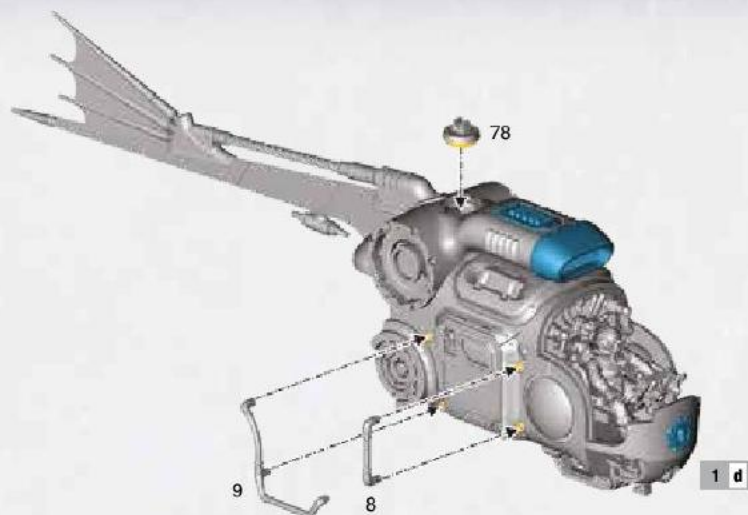
1 c



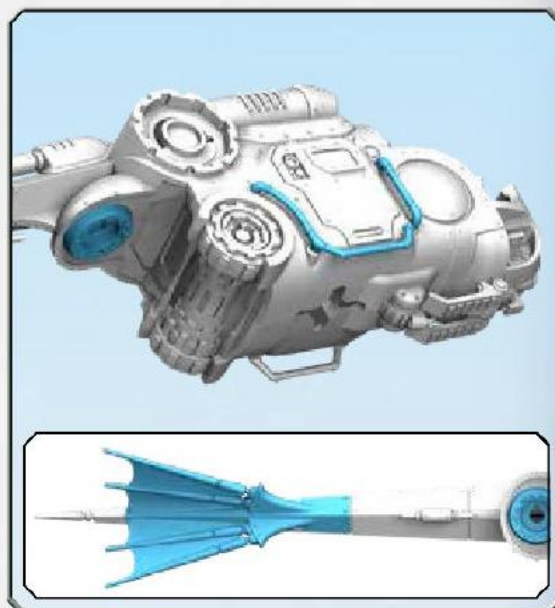
1 d



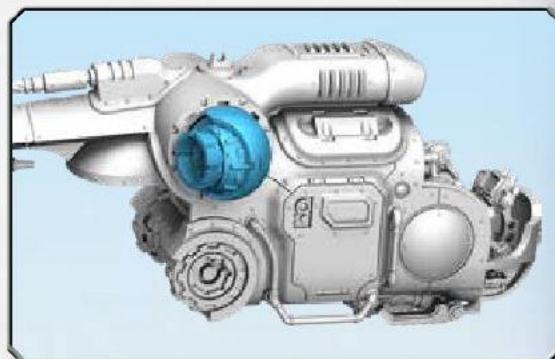
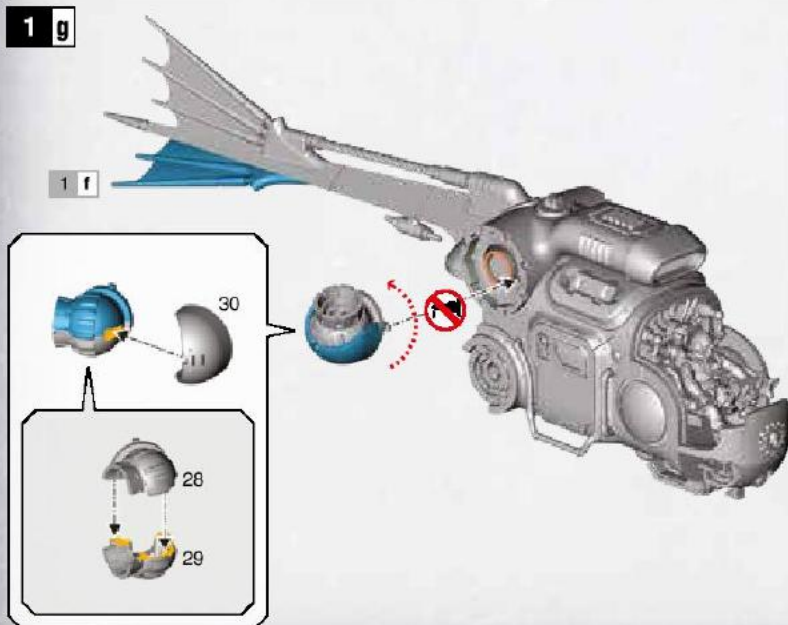
1 e



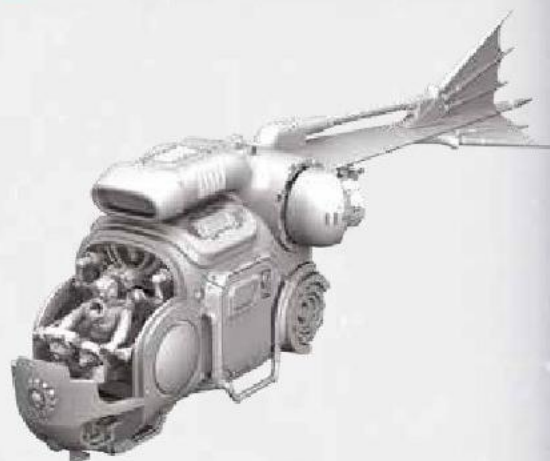
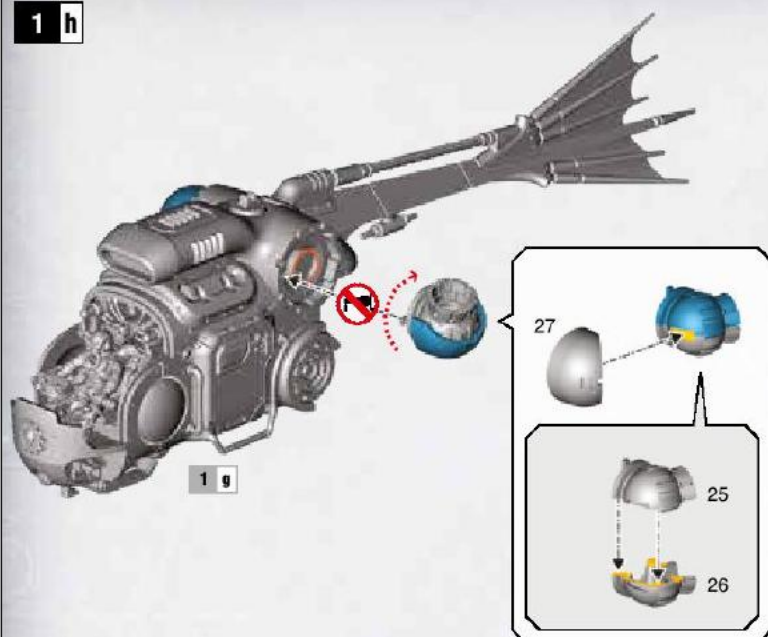
1 f



1 g



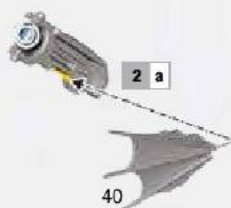
1 h



2 a



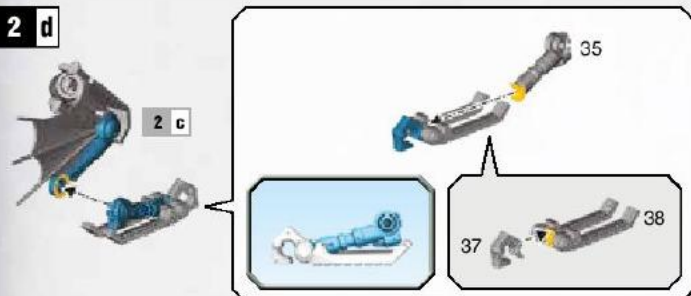
2 b



2 c



2 d



3 a



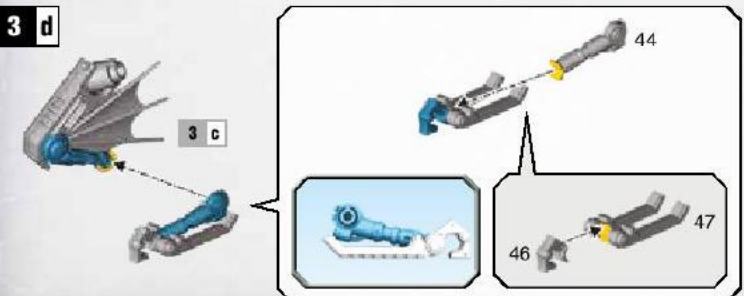
3 b



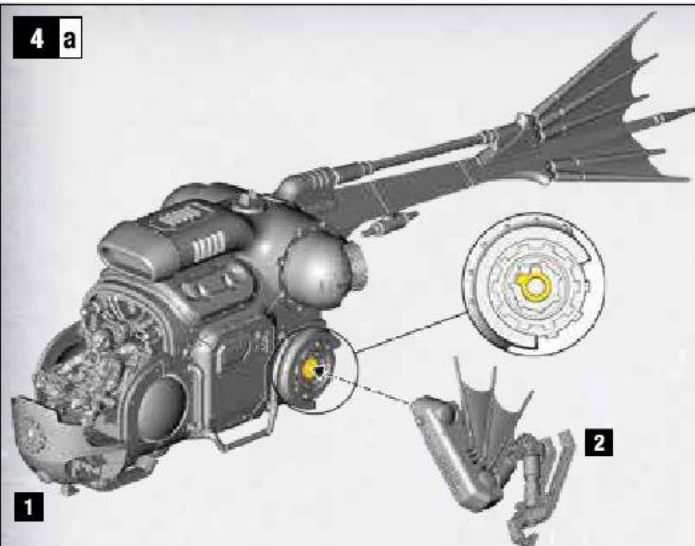
3 c



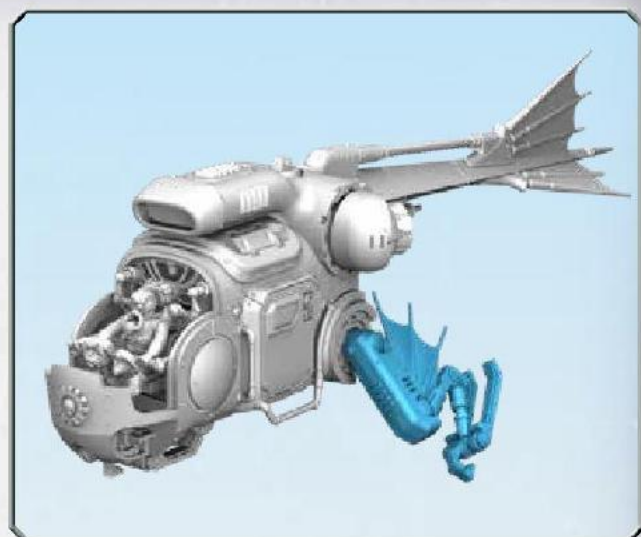
3 d



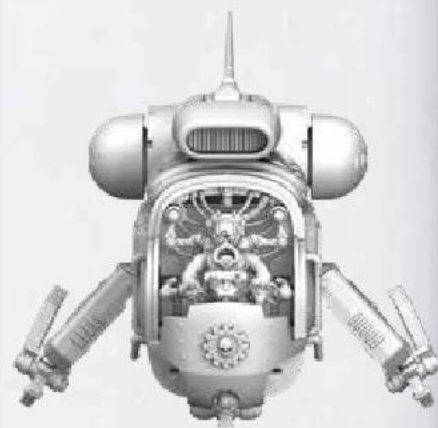
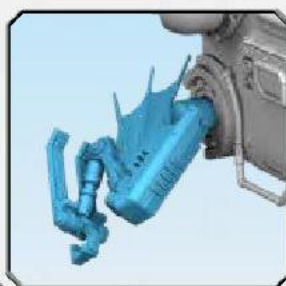
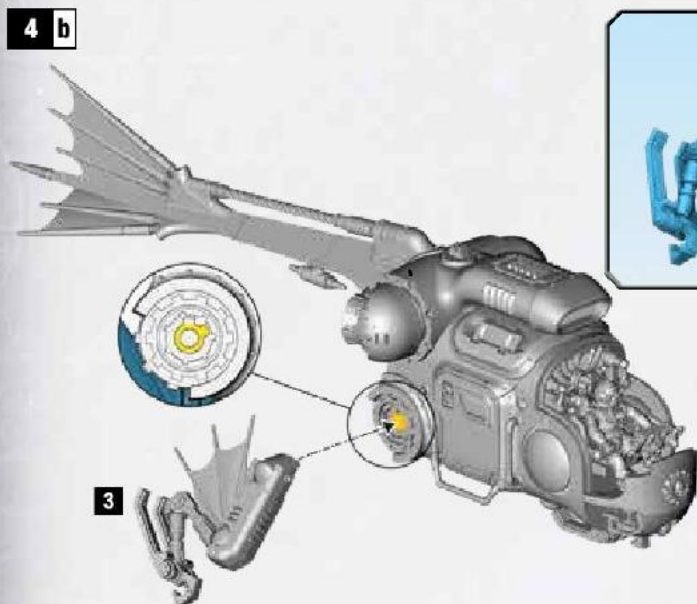
4 a



2



4 b



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



5 a Archaeopter Stratoraptor

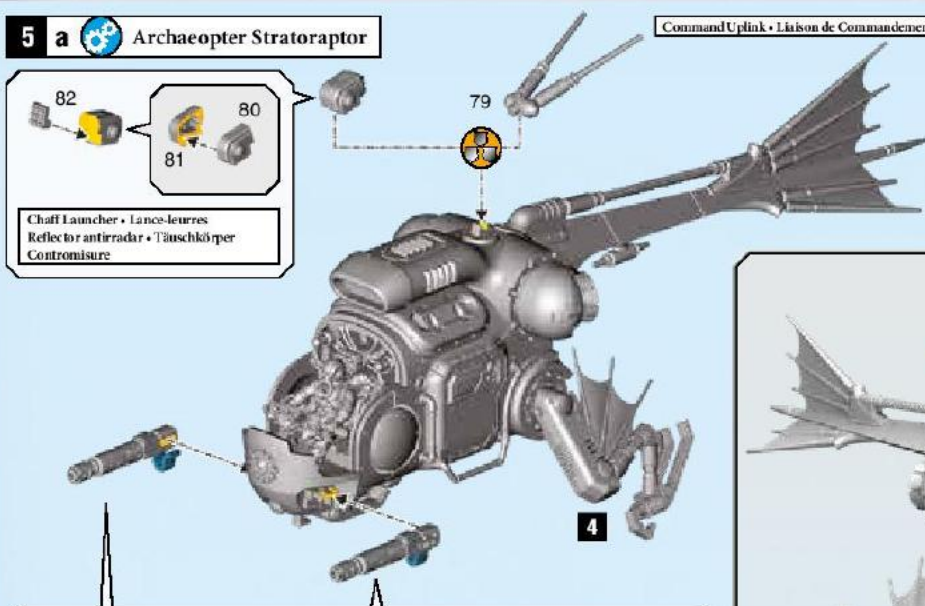


5 a Archaeopter Fusilave



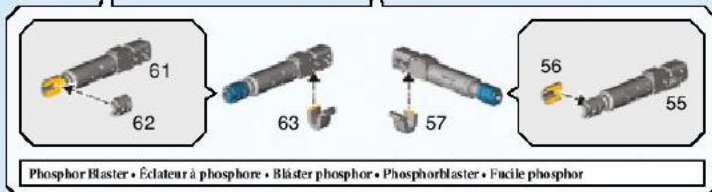
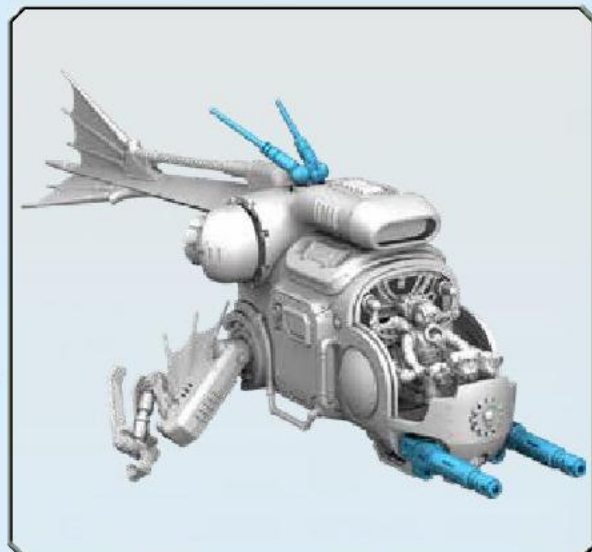
5 a Archaeopter Stratoraptor

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



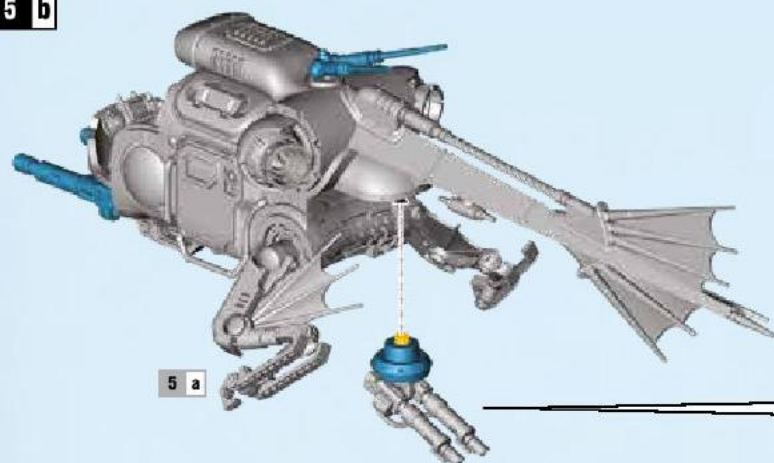
Chaff Launcher • Lance-leurres
Reflector antiradar • Täuschkörper
Contromisura

4

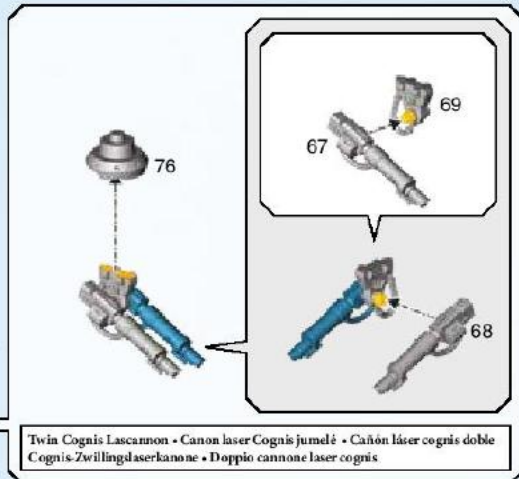


Phosphor Blaster • Éclateur à phosphore • Bläster phosphor • Phosphorblaster • Fucile phosphor

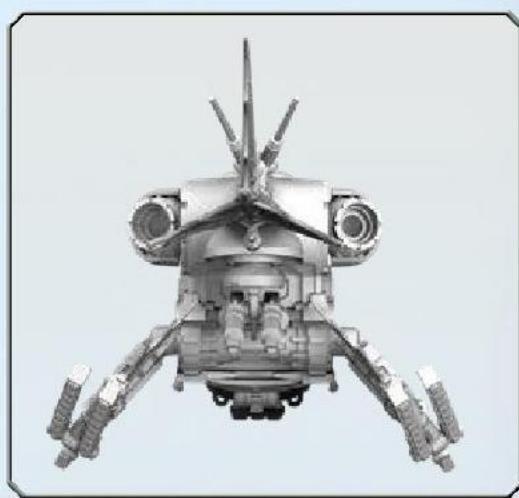
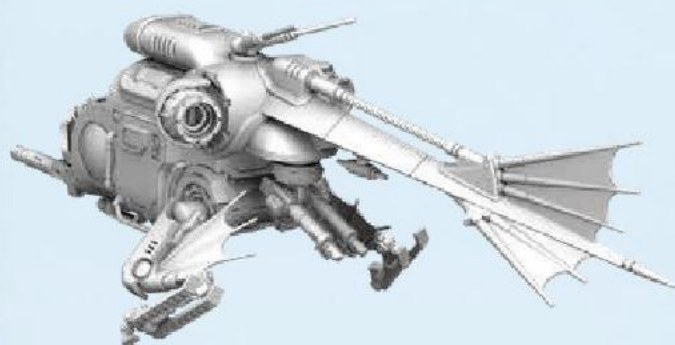
5 b



5 a



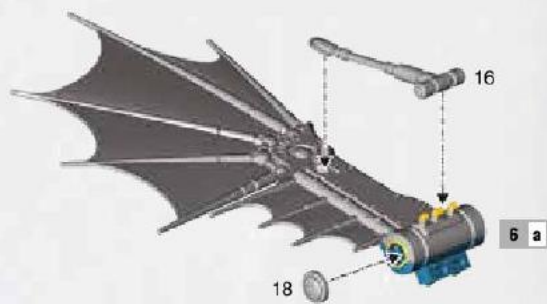
Twin Cognis Lascannon • Canon laser Cognis jumelé • Cañón láser cognis doble
Cognis Zwillingslaserkanone • Doppio cannone laser cognis



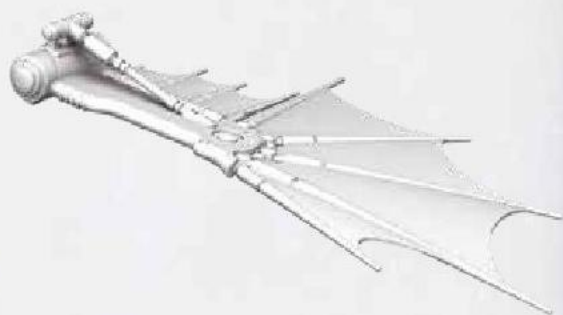
6 a



6 b



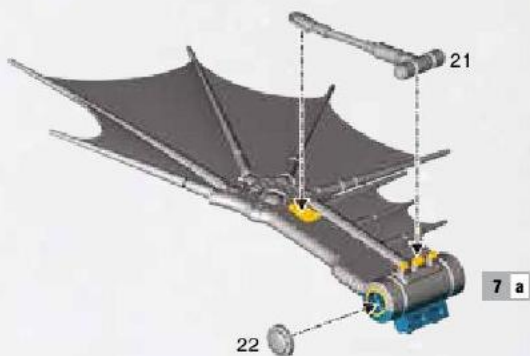
6 c



7 a



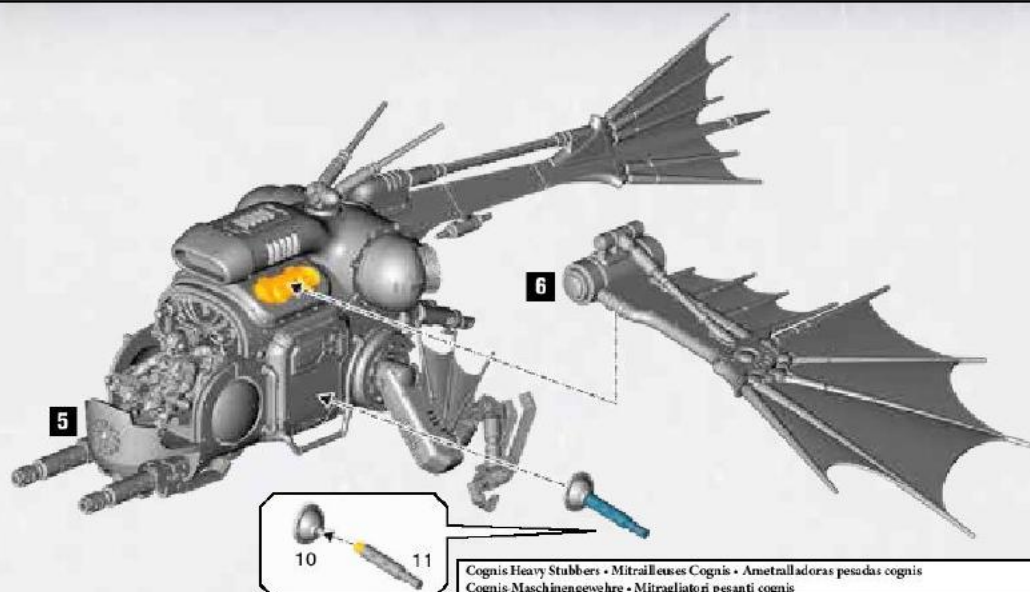
7 b



7 c

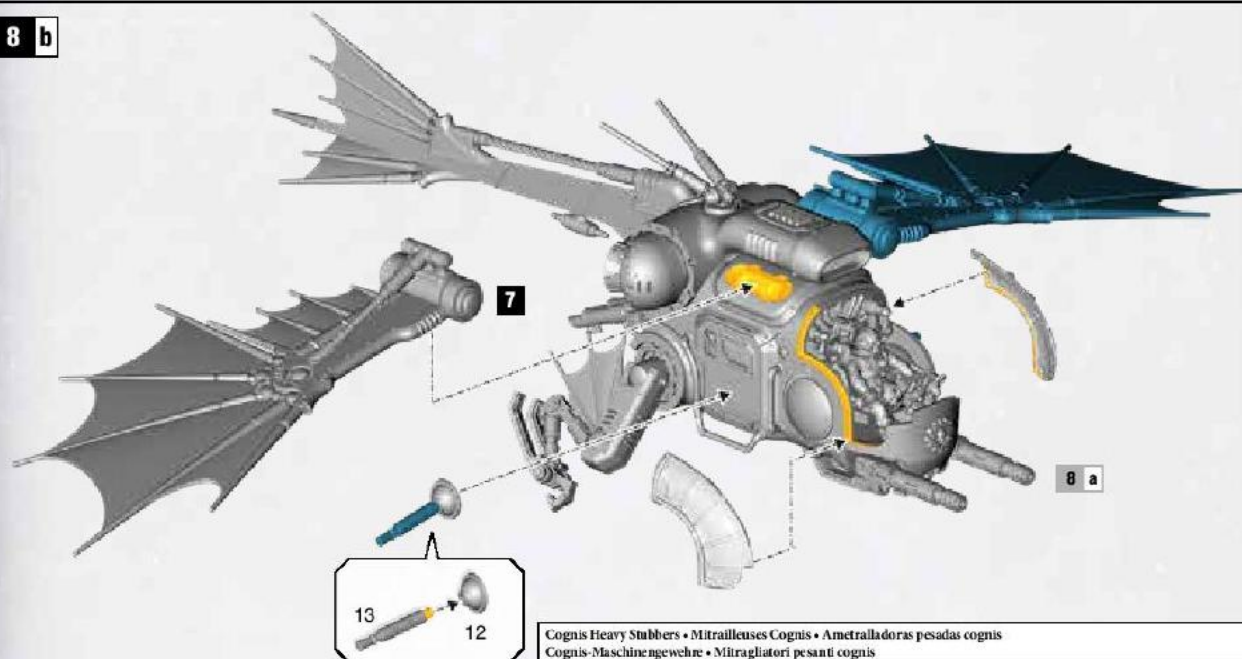


8 a



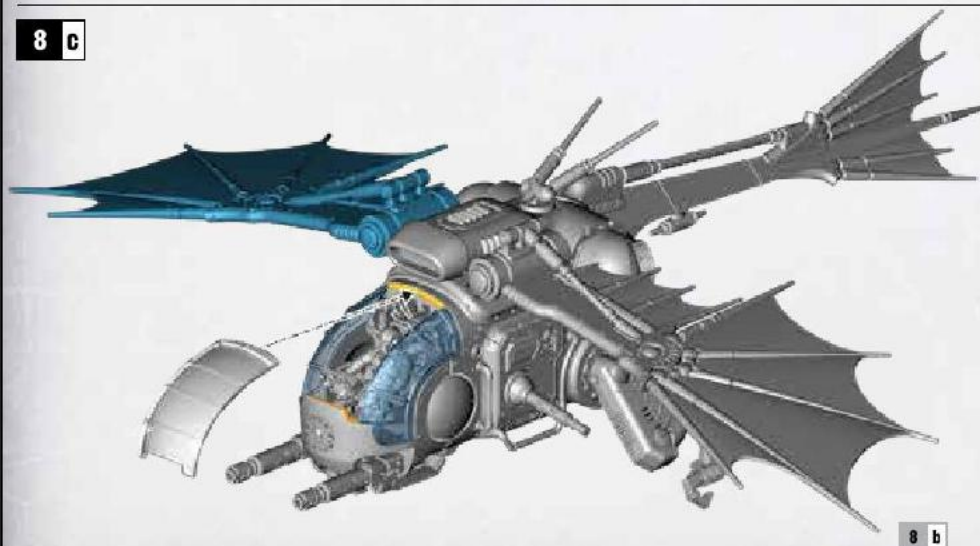
Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 b

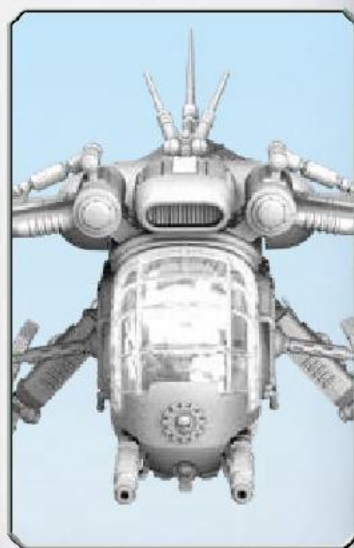


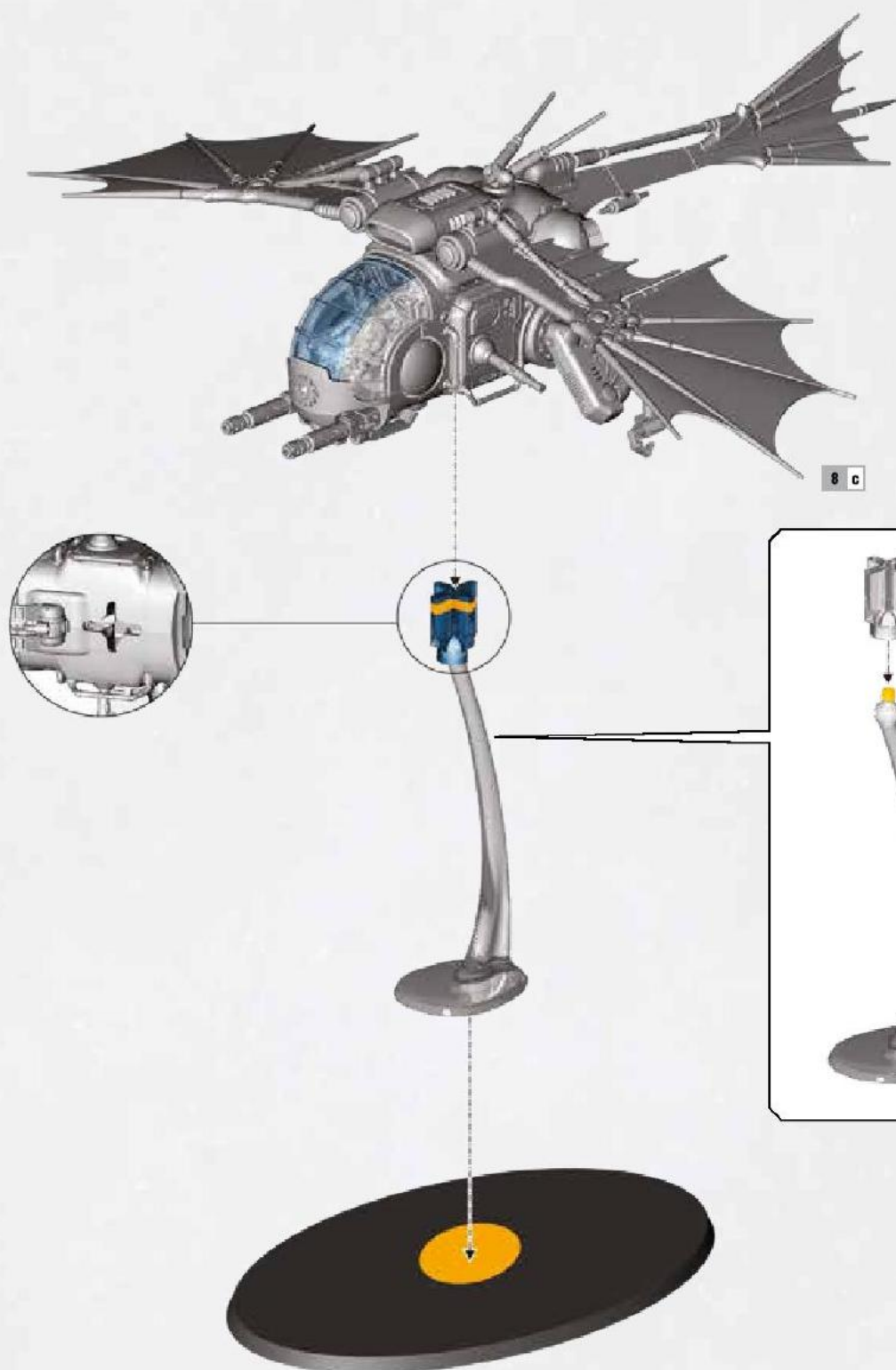
Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

8 c



8 b







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

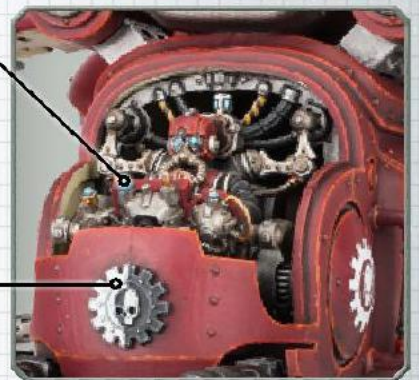
BASE IRON WARRIORS
SHADE NULN OIL
LAYER IRONBREAKER
LAYER STORMHOST SILVER



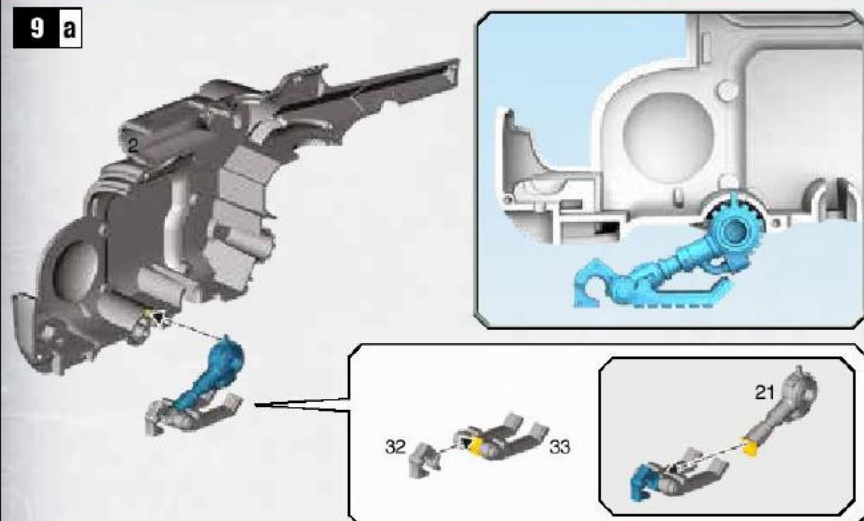
BASE CALEDOR SKY
LAYER TEMPLE GUARD BLUE
EDGE BAHARROTH BLUE
LAYER WHITE SCAR

BASE ABADDON BLACK
LAYER DARK REAPER
LAYER DAWNSTONE
LAYER ADMINISTRATUM GREY

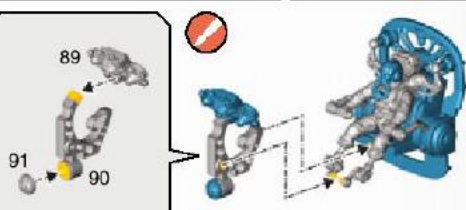
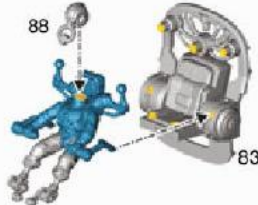
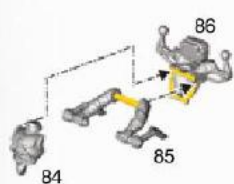
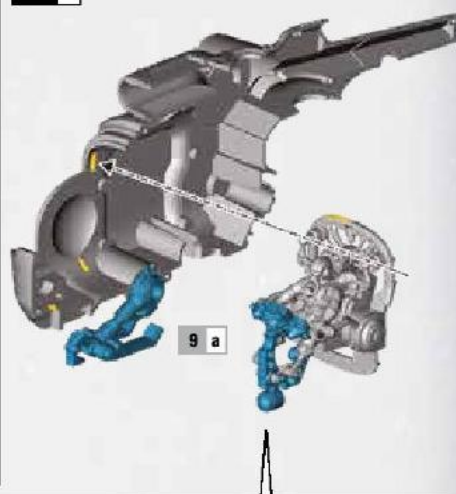
BASE CELESTRA GREY
SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE
LAYER ULTHUAN GREY
LAYER WHITE SCAR



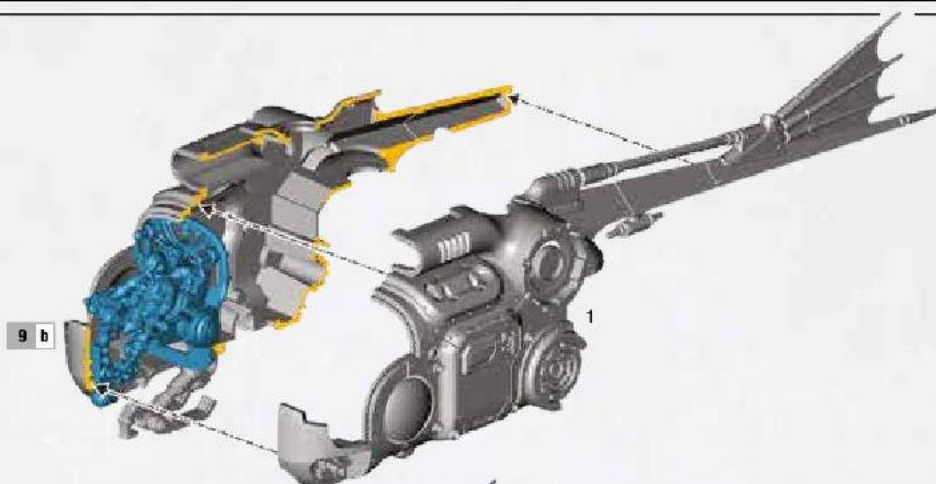
9 a



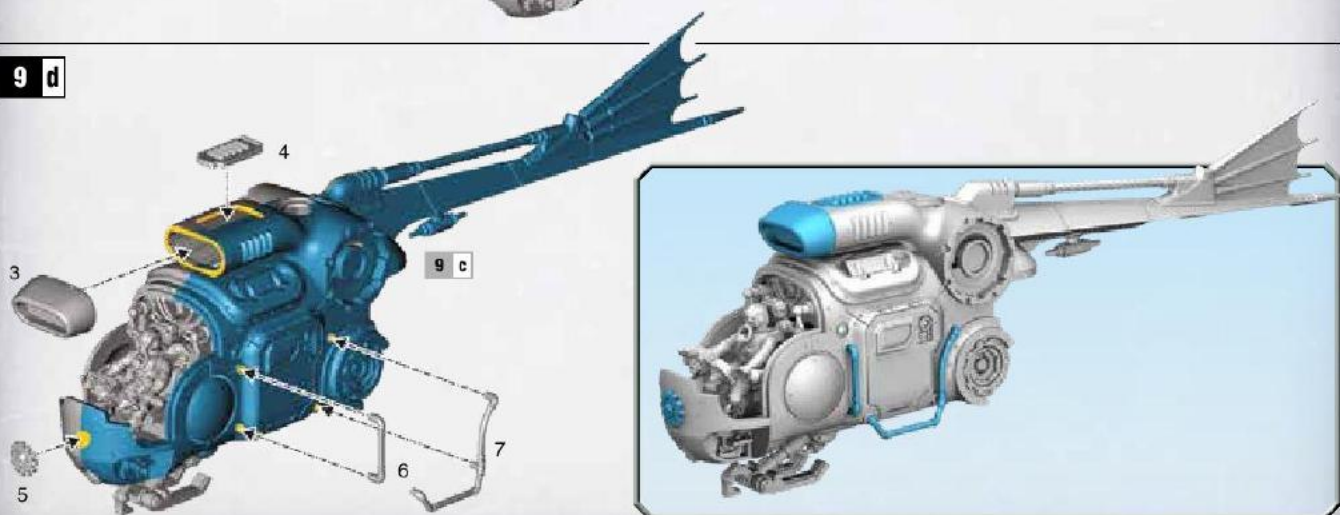
9 b



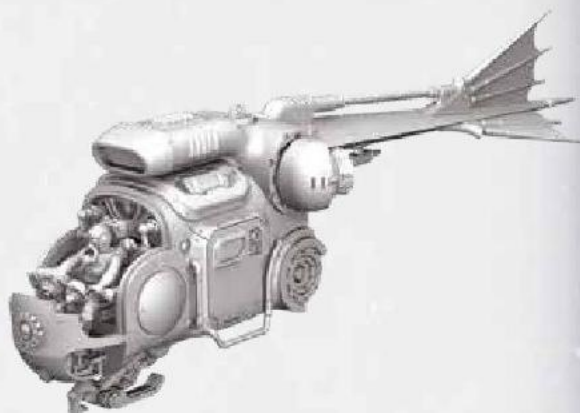
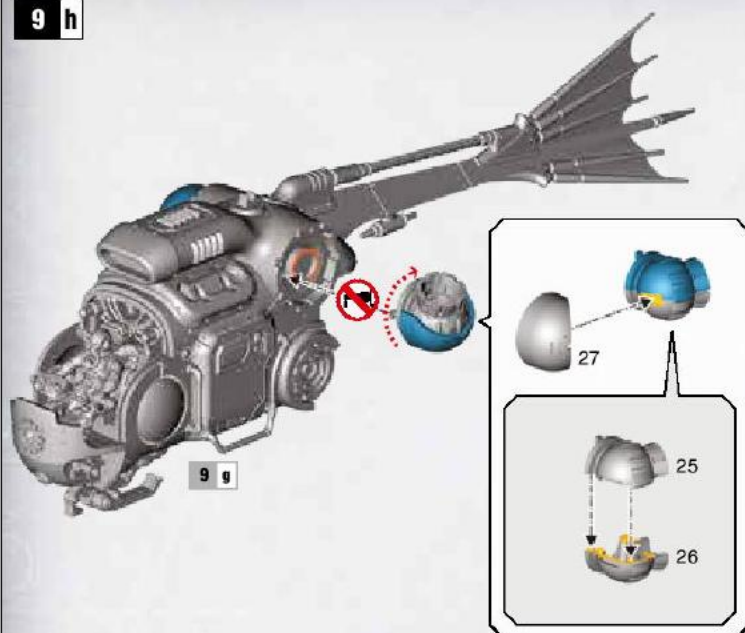
9 c



9 d



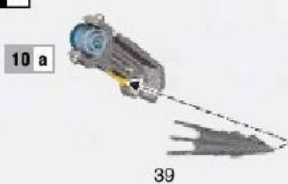
9 h



10 a



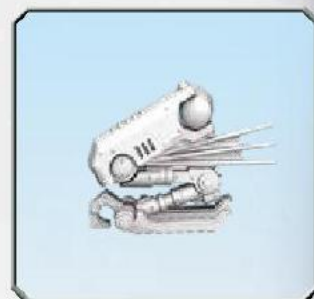
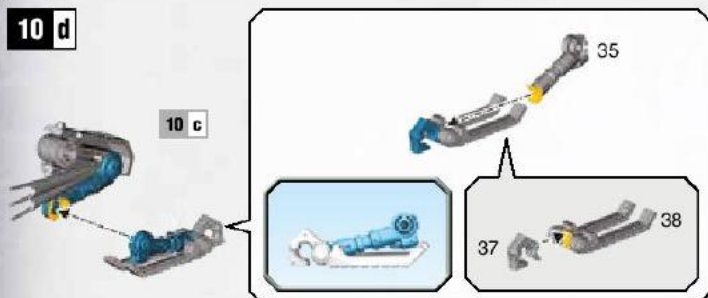
10 b



10 c



10 d



11 a



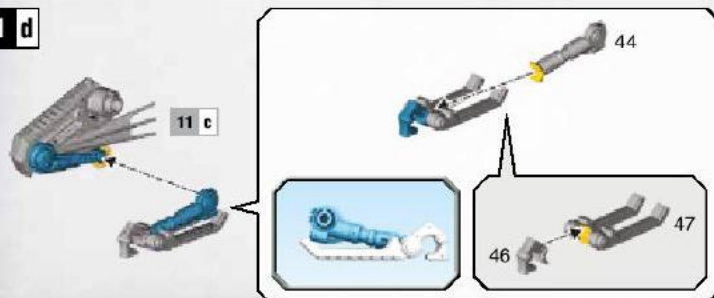
11 b



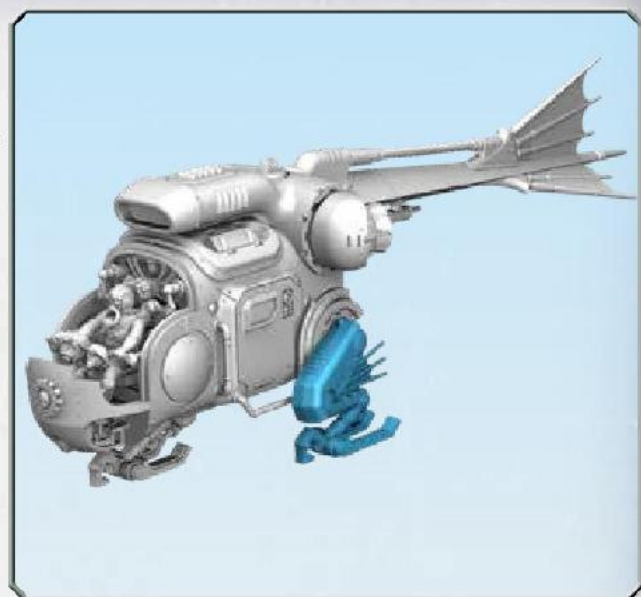
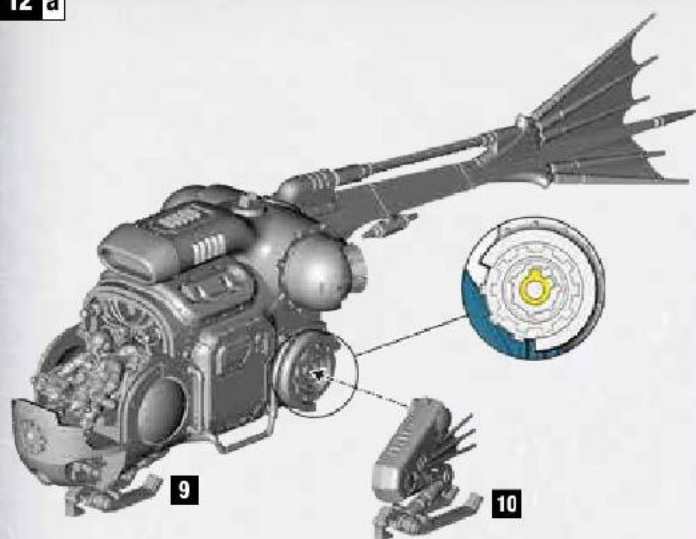
11 c



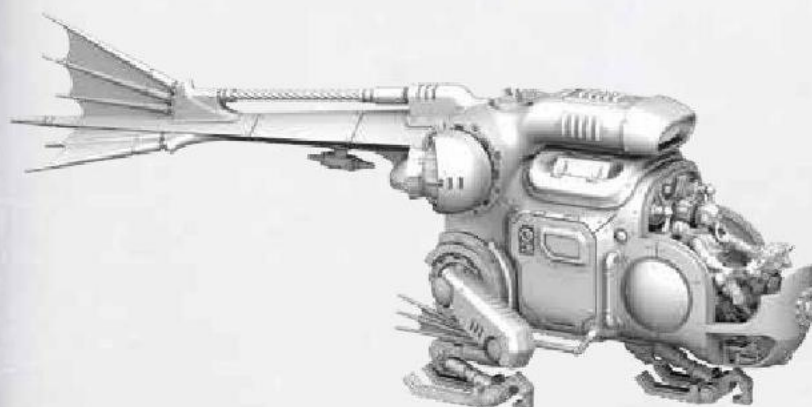
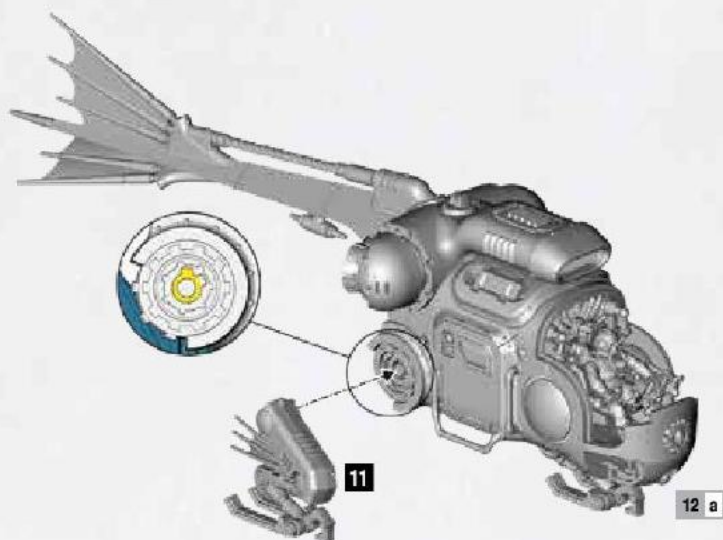
11 d



12 a



12 b

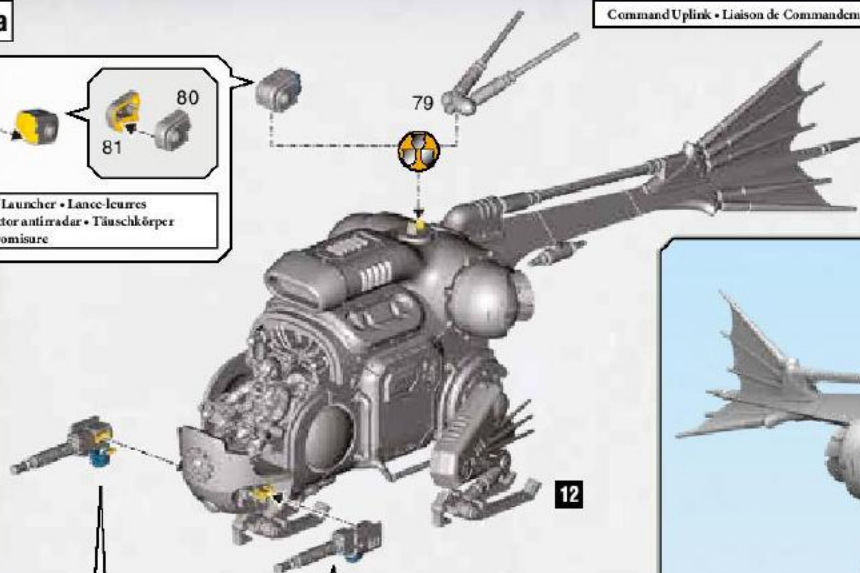


13 a

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

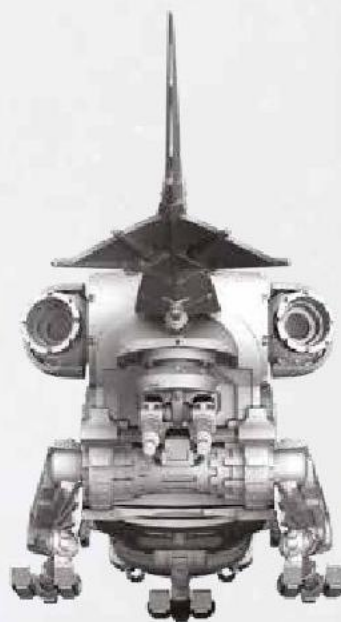
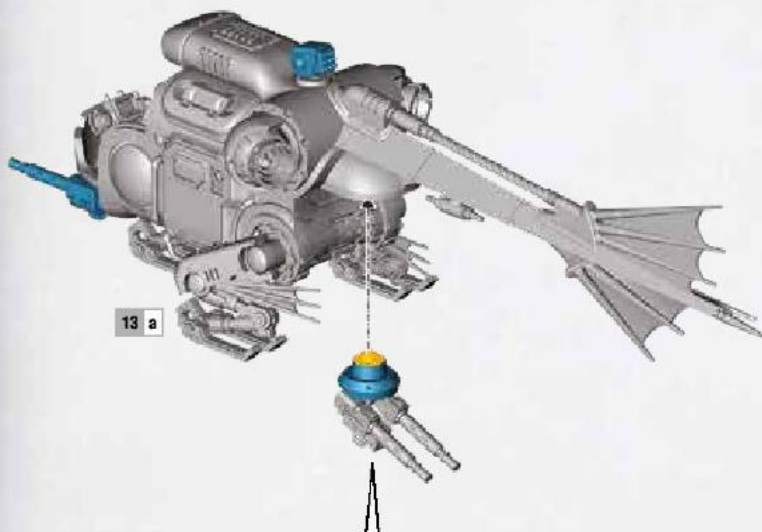


Chaff Launcher • Lance-foies
Reflector antiradar • Täuschkörper
Contromisure



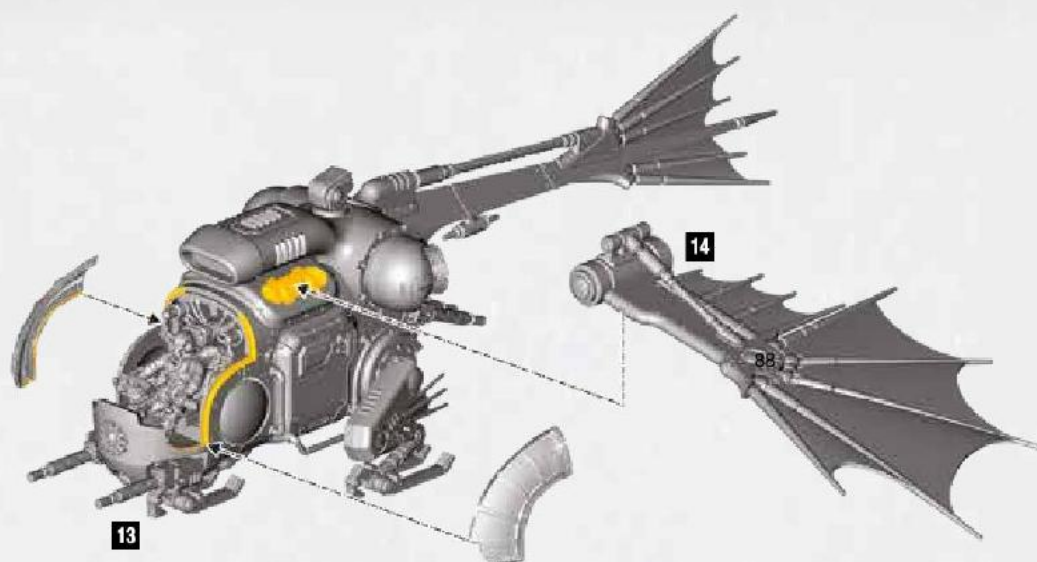
Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis
Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

13 b

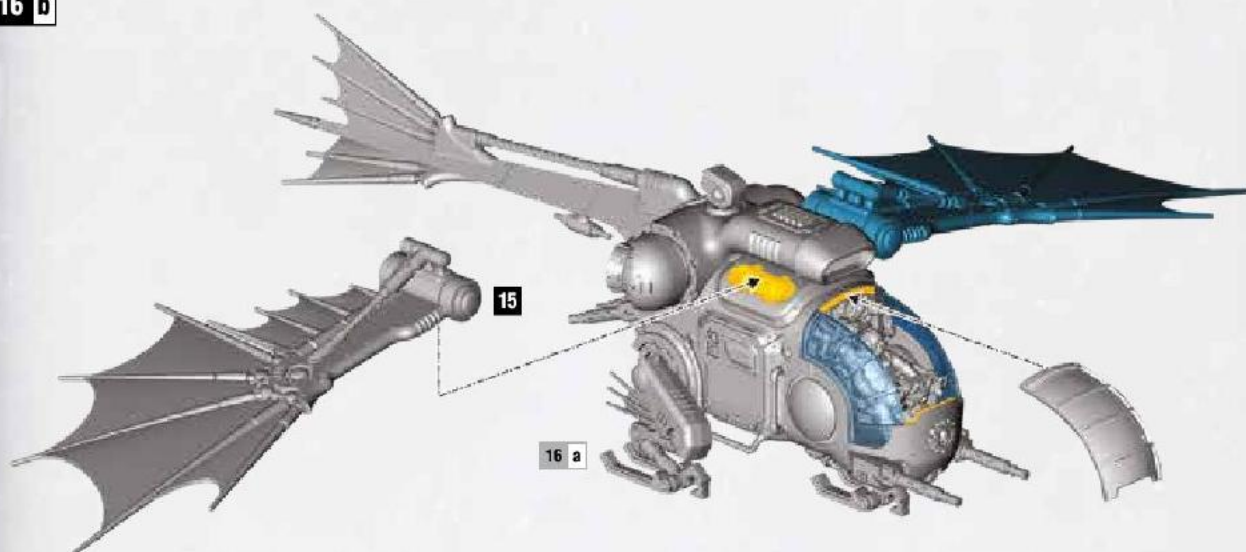


Cognis Heavy Stubbers • Mitrailleuses Cognis • Ametralladoras pesadas cognis • Cognis-Maschinengewehre • Mitragliatori pesanti cognis

16 a



16 b



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	A.L.C.	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:

ÜBRIGELP	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	FR
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	SM	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 Ommissiah (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 Fernkampfwaffe 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.

Schwebe-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 Fernkampfwaffe 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

NOME	M	AC	AB	Fa	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.

ARM	GITTATA	TIPO	Fa	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 muoverlo 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

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



games-workshop.com

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

