



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

BuildInstructions.com

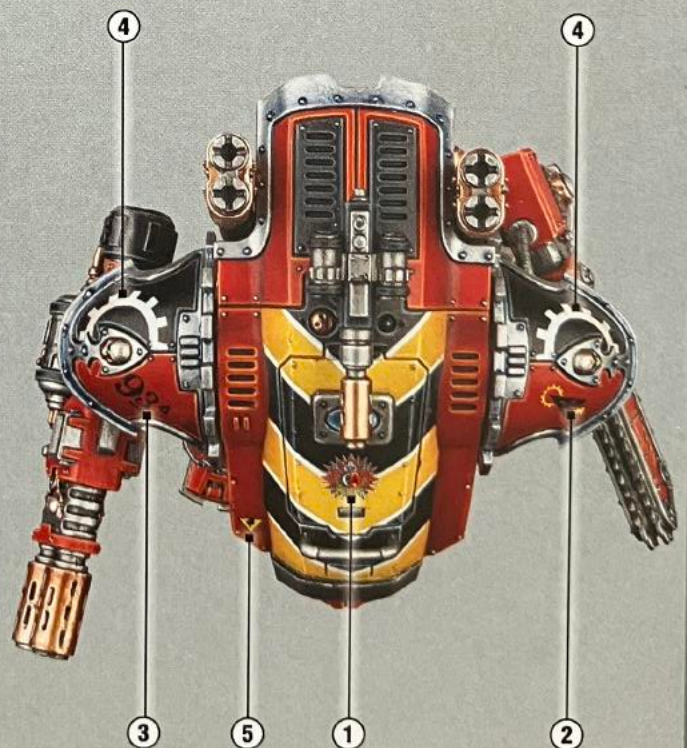
ARMIGER WARGLAIVES



IMPERIAL KNIGHTS ARMIGER TRANSFER SHEET

	TERRYN	HAWKSHROUD	CADMIUS	TADRANS	BAVEN
HOUSE CRESTS					
HERALDRY					
UNIT MARKINGS					
SHOULDER PADS					
NUMERIC MARKINGS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
ALPHABETIC MARKINGS	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
SYMBOL MARKINGS					

COMPONENT CODE: 99510108019 © Games Workshop 2017





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

- **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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



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



- 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



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

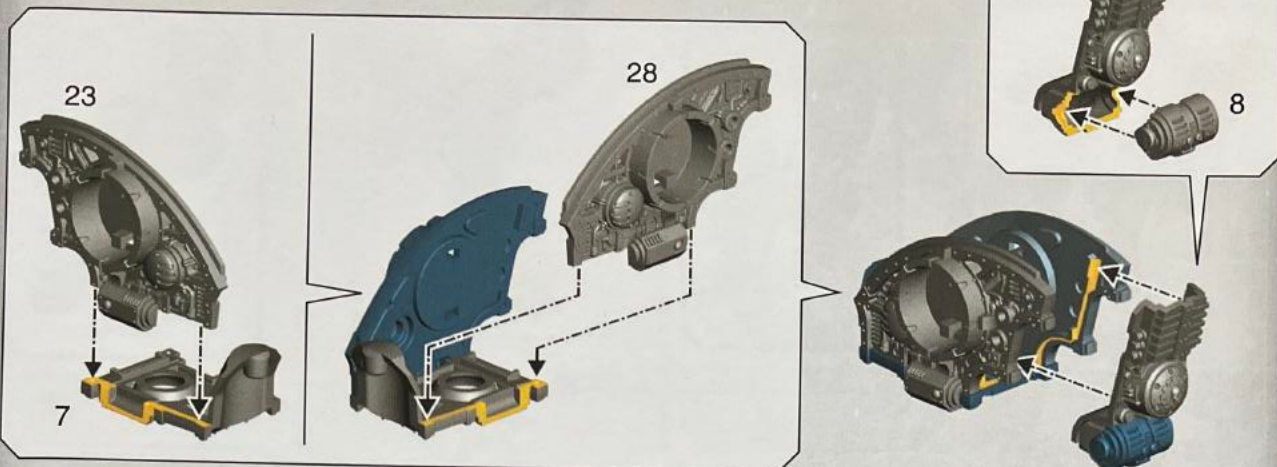


- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



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

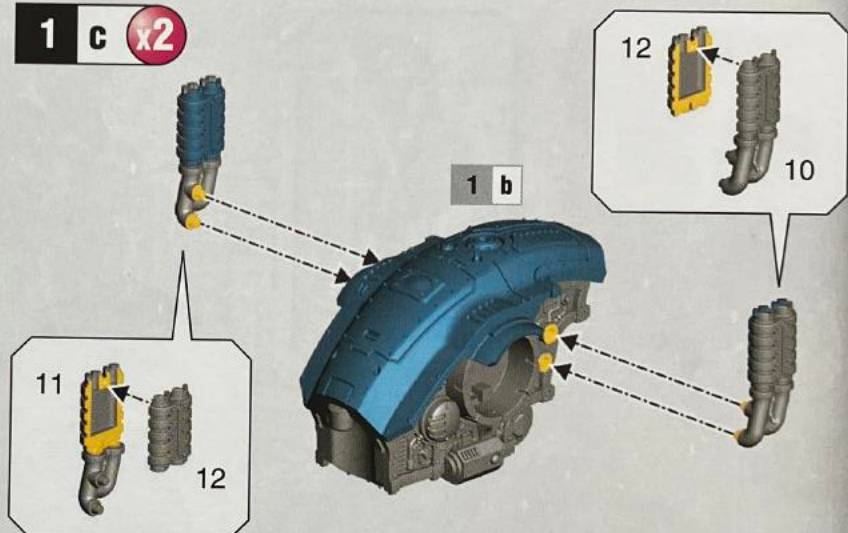
1 a x2



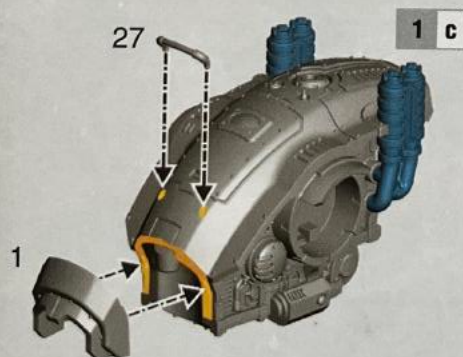
1 b x2



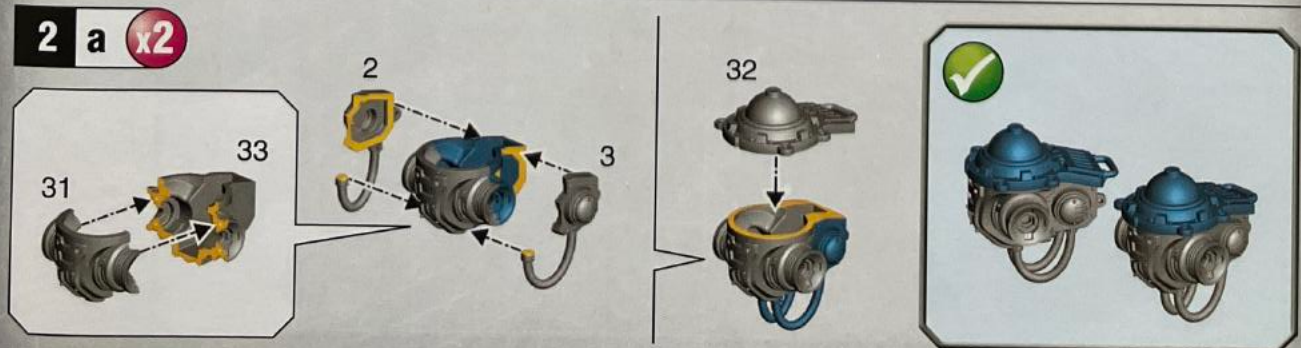
1 c x2



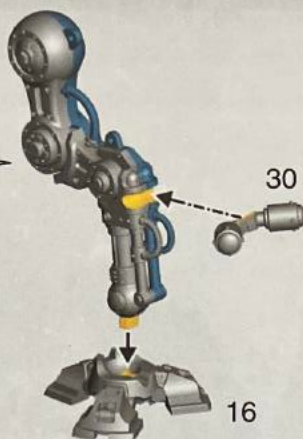
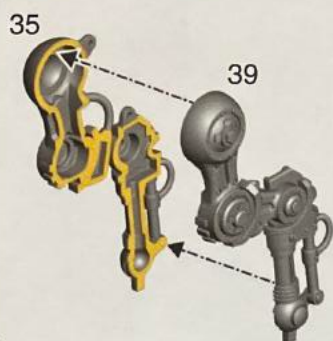
1 d x2



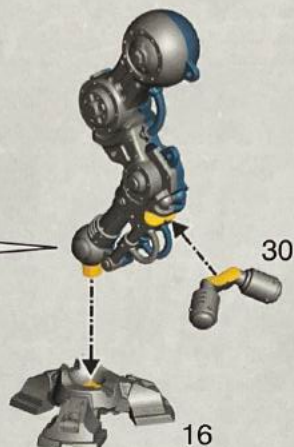
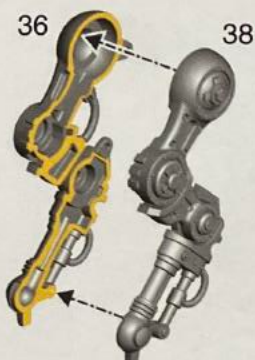
2 a x2



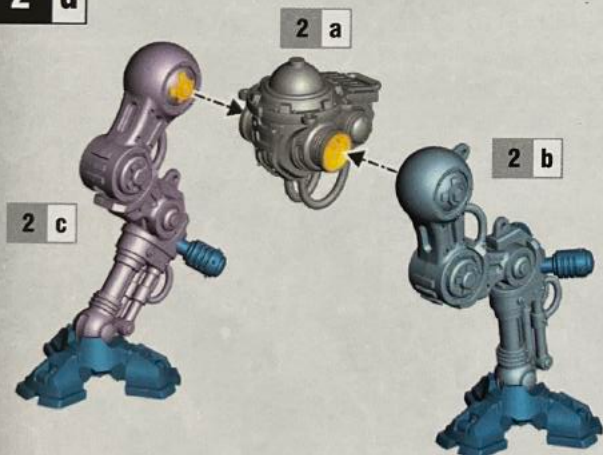
2 b x2



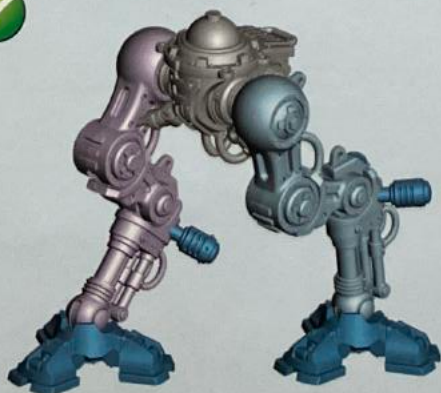
2 c x2



2 d



2 e



2 f x2

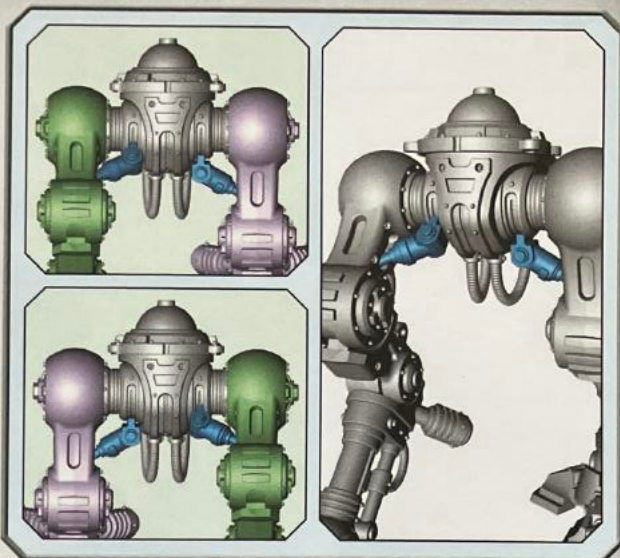


2 d/e



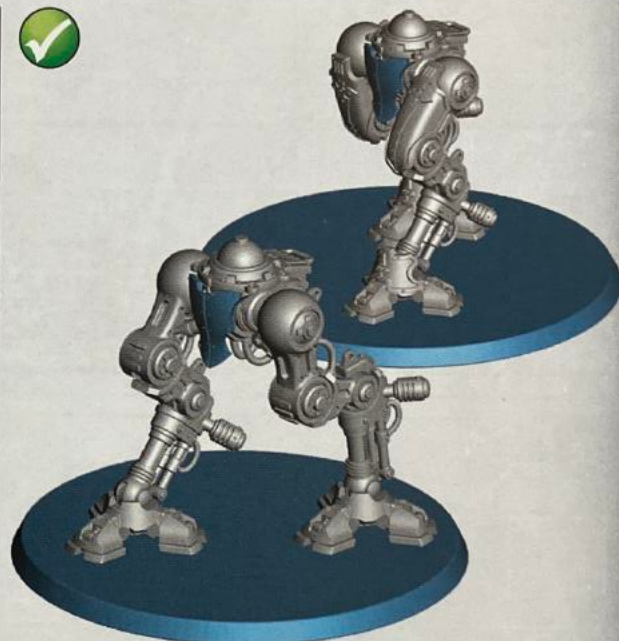
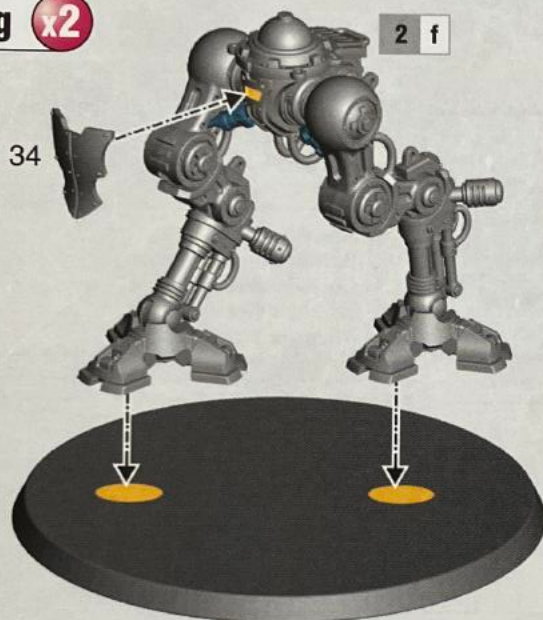
29 26

24 25



2 g x2

2 f



3 a x2

19 18

17

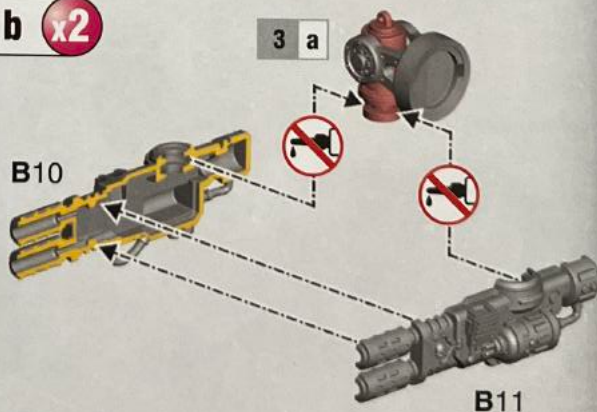


3 b x2

3 a

B10

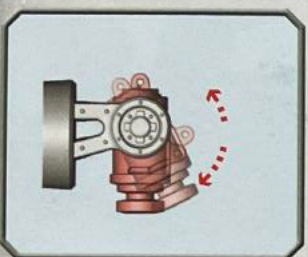
B11



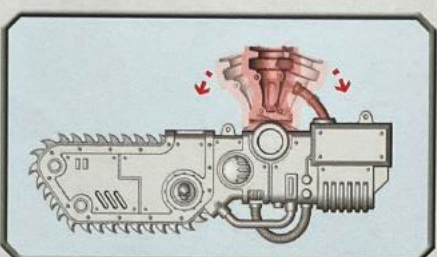
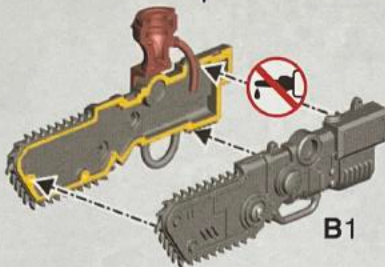
- Thermal spear
- Lance thermique
- Cañón termal
- Thermalspeer
- Termolancia



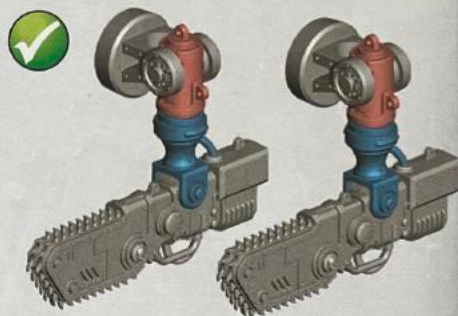
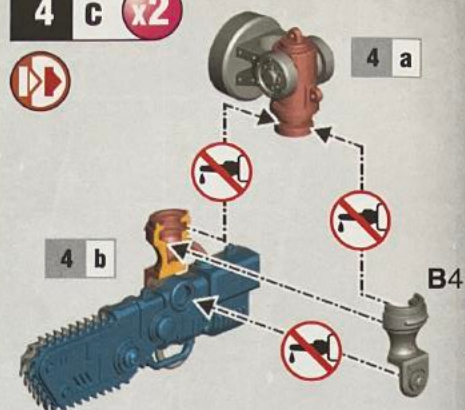
4 a x2



4 b x2



4 c x2



- Reaper chain-cleaver
- Bitronçonneur Reaper
- Cuchilla sierra segador
- Schnitter-Kettenspalter
- Mannaia a catena reaper

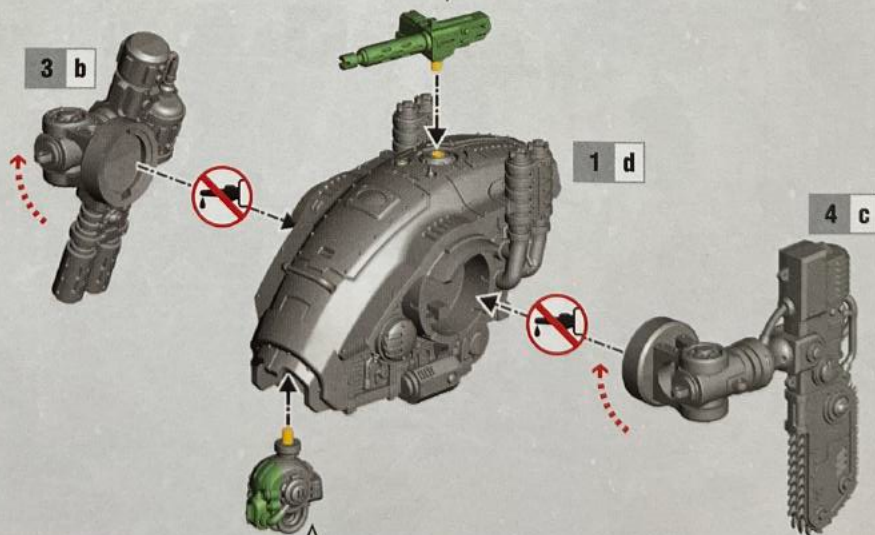
5 a

x2



- Meltagun • Fuseur • Rifle de fusión
- Melter • Fucile termico

- Heavy stubber • Mitrailieuse • Ametralladora pesada
- Maschinengewehr • Mitragliatore pesante



20



21



B8



B9

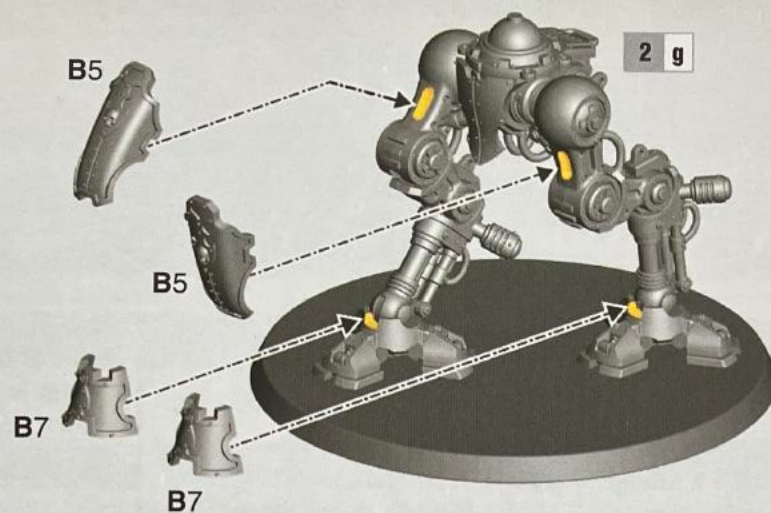


14

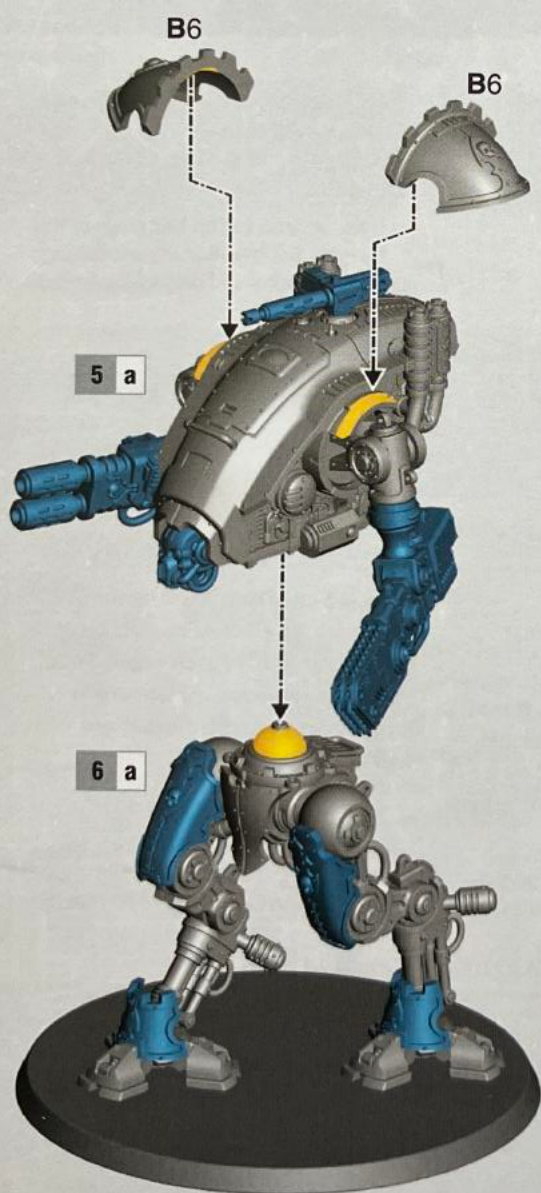


13

6 a x2



6 b x2



These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ARMIGER WARGLAIVE



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Armiger Warglaive	*	*	*	6	7	12	4	8	3+

This unit contains 1 Armiger Warglaive. It can include 1 additional Armiger Warglaive (**Power Level +9**), or 2 additional Armiger Warglaives (**Power Level +18**). Each Armiger Warglaive is equipped with a reaper chain-cleaver, thermal spear and heavy stubber.

DAMAGE

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

REMAINING W	M	BS	WS
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Thermal spear	30"	Assault D3	8	-4	D6	If the target is within half range of this weapon, roll two dice when inflicting damage with it and discard the lowest result.
Reaper chain-cleaver	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Strike	Melee	Melee	x2	-3	3	-
- Sweep	Melee	Melee	User	-2	1	Make 2 hit rolls for each attack with this weapon.

WARGEAR OPTIONS

- Any model may replace its heavy stubber with a meltagun.

ABILITIES

Ion Shield: Models in this unit have a 5+ invulnerable save against ranged weapons.

Explodes: Each time a model in this unit is reduced to 0 wounds, roll a dice before removing it from the battlefield; on a 6 it explodes, and each unit within 6" suffers D3 mortal wounds.

Vehicle Squadron: The first time this unit is set up, all of its models must be placed within 6" of each other. From that point onwards, each operates independently and is treated as a separate unit.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR ALLEGIANCE>, <HOUSEHOLD>

KEYWORDS

VEHICLE, ARMIGER CLASS, ARMIGER WARGLAIVE

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ARMIGER WARGLAIVE



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Armiger Warglaive	*	*	*	6	7	12	4	8	3+

Cette unité contient 1 Armiger Warglaive. Elle peut inclure 1 Armiger Warglaive additionnel (**Rang de Puissance +9**), ou 2 Armiger Warglaive additionnels (**Rang de Puissance +18**). Chaque Armiger Warglaive est équipé d'un bitronçonneur Reaper, d'une lance thermique et d'une mitrailleuse.

DÉGÂTS

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

PV RESTANTS	M	CT	CC
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Mitrailleuse	36"	Lourde 3	4	0	1	-
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts, et défaissez le résultat le plus bas.
Lance thermique	30"	Assaut D3	8	-4	D6	Si la cible est à mi-portée ou moins de cette arme, jetez deux dés lorsque vous infligez ses dégâts, et défaissez le résultat le plus bas.
Bitronçonneur Reaper	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Frappe	Mêlée	Mêlée	x2	-3	3	-
- Balayage	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	1	Effectuez 2 jets de touche pour chaque attaque avec cette arme.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT OPTIONS

- Chaque figurine peut remplacer sa mitrailleuse par un fuseur

APTITUDES

Bouclier Ionique : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les armes de tir.

Explosion : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est réduite à 0 PV, jetez un dé avant de la retirer du champ de bataille ; sur 6, elle explose, et chaque unité à 6" ou moins subit D3 blessures mortelles.

Escadron de Véhicules : La première fois que cette unité est placée, toutes ses figurines doivent être placées à 6" les unes des autres. À partir de ce moment, chacune opère indépendamment et est traitée comme une unité séparée.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLÉGEANCE QUESTOR>, <MAISONNÉE>

MOTS-CLÉS

VÉHICULE, CLASSE ARMIGER, ARMIGER WARGLAIVE

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ARMIGER WARGLAIVE



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Armiger Warglaive	*	*	*	6	7	12	4	8	3+

Esta unidad consiste en 1 Armiger Warglaive. Puede incluir 1 Armiger Warglaive adicional (**Potencia de unidad +9**), o 2 Armiger Warglaives adicionales (**Potencia de unidad +18**). Cada Armiger Warglaive va equipado con una cuchilla sierra segador, lanza termal y ametralladora pesada.

DAÑO

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

H RESTANTES	M	HA	HP
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Ametralladora pesada	36"	Pesada 3	4	0	1	-
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Lanza termal	30"	Asalto 1D3	8	-4	1D6	Si el blanco está a la mitad del alcance máximo del arma, o más cerca, tira 2D6 y descarta el más bajo para infligir daño con ella.
Cuchilla sierra segador	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles de abajo.					
- Golpe	Combate	Combate	x2	-3	3	-
- Barrido	Combate	Combate	Port.	-2	1	Haz 2 tiradas para impactar por cada ataque con esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede reemplazar su ametralladora pesada por un rifle de fusión

HABILIDADES

Escuadrón de vehículos. La primera vez que esta unidad despliega, todas sus miniaturas deberán situarse a 6" o menos una de otra. A partir de ese momento, cada una de ellas opera independientemente y se trata como una unidad separada a propósito de reglas.

Escudo iónico. Las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 5+ contra ataques a distancia.

Explosión. Cada vez que una miniatura de esta unidad queda reducida a 0 heridas, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota y cada unidad a 2D6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <LEALTAD DE QUESTOR>, <CASA>

CLAVES

VEHÍCULO, CLASE ARMIGER, ARMIGER WARGLAIVE

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ARMIGER WARGLAIVE



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Armiger Warglaive	*	*	*	6	7	12	4	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Armiger Warglaive. Sie kann 1 zusätzlichen Armiger Warglaive (**Macht +9**) oder 2 zusätzliche Armiger Warglaives (**Macht +18**) enthalten. Jeder Armiger Warglaive ist mit einem Schnitter-Kettenspalter, einem Thermalspeer und einem Maschinengewehr bewaffnet.

SCHADEN

Manche Profilwerte dieses Modells ändern sich, wenn es Schaden erleidet:

ÜBRIGE LP	B	KG	BF
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	0	1	-
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite dieser Waffe befindet, wirf bei der Ermittlung ihres Schadens zwei Würfel und lege das niedrigere Ergebnis ab.
Thermalspeer	30"	Sturm W3	8	-4	W6	Wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite dieser Waffe befindet, wirf bei der Ermittlung ihres Schadens zwei Würfel und lege das niedrigere Ergebnis ab.
Schnitter-Kettenspalter	Wähle eines der folgenden Profile, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- Hieb	Nahkampf	Nahkampf	x2	-3	3	-
- Schwung	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	1	Führe 2 Trefferwürfe für jede Attacke mit dieser Waffe aus.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Jedes Modell darf sein Maschinengewehr durch einen Melter ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Ionenschild: Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+ gegen Fernkampfwaffen.

Explosion: Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirfst du einen Würfel, bevor es vom Schlachtfeld entfernt wird; bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W3 tödliche Verwundungen.

Fahrzeugschwadron: Wenn diese Einheit zum ersten Mal aufgestellt wird, müssen alle Modelle der Einheit innerhalb von 6 Zoll voneinander platziert werden. Von da an agiert jedes Modell unabhängig von den anderen und wird in allen Belangen als eigenständige Einheit behandelt.

FRAKTION

IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <QUESTOR-TREUE>, <HAUS>

SCHLÜSSELWÖRTER

FAHRZEUG, ARMIGER-KLASSE, ARMIGER WARGLAIVE

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

ARMIGER WARGLAIVE



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
------	---	----	----	----	---	----	---	---	---

Armiger Warglaive	*	*	*	6	7	12	4	8	3+
-------------------	---	---	---	---	---	----	---	---	----

Questa unità include 1 Armiger Warglaive. Può comprendere 1 Armiger Warglaive addizionale (**Valore di Potenza +9**), o 2 Armiger Warglaives addizionali (**Valore di Potenza +18**). Ogni Armiger Warglaive è armato di mannaia a catena reaper, termolancia e mitragliatore pesante.

DANNI

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

FE RIMANENTI	M	AB	AC
7-12+	14"	3+	3+
4-6	10"	4+	4+
1-3	7"	5+	5+

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Mitragliatore pesante	36"	Pesante 3	4	0	1	-
Fucile termico	12"	Assalto 1	8	-4	D6	Se il bersaglio si trova entro metà della gittata di quest'arma, tira due dadi quando infliggi danni con essa e scarta il risultato più basso.
Termolancia	30"	Assalto D3	8	-4	D6	Se il bersaglio si trova entro metà della gittata di quest'arma, tira due dadi quando infliggi danni con essa e scarta il risultato più basso.
Mannaia a catena reaper	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Affondo	Mischia	Mischia	x2	-3	3	-
- Spazzata	Mischia	Mischia	Mod.	-2	1	Effettua 2 tiri per colpire per ogni attacco sferrato con quest'arma.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Qualsiasi modello può sostituire il mitragliatore pesante con un fucile termico.

ABILITÀ

Scudo Ionico: i modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+ contro le armi da tiro.

Esplode: ogni volta che un modello di questa unità viene ridotto a 0 ferite tira un dado prima di rimuoverlo dal campo di battaglia. Con 6 esplode, e ogni unità entro 6" subisce D3 ferite mortali.

Squadrone di Veicoli: la prima volta che questa unità viene schierata, tutti i suoi modelli devono essere collocati entro 6" l'uno dall'altro. Da quel momento in poi ciascuno opera in modo indipendente ed è considerato un'unità separata.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, IMPERIAL KNIGHTS, <ALLEANZA DEL QUESTOR>, <CASATA>

KEYWORDS

VEICOLO, CLASSE ARMIGER, ARMIGER WARGLAIVE