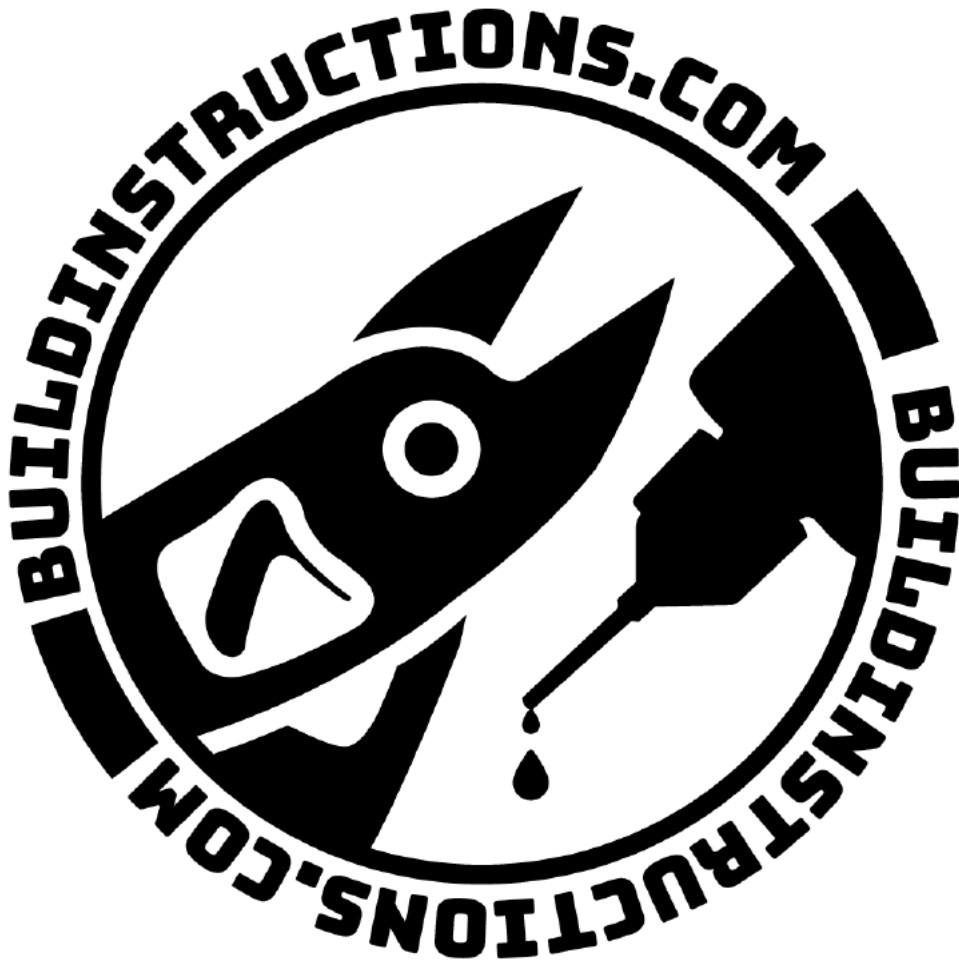
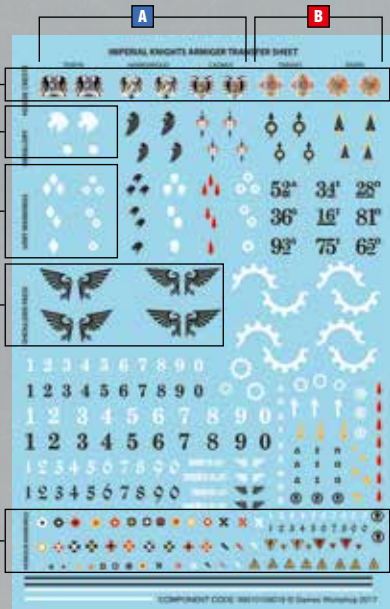




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com





- **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.



- 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

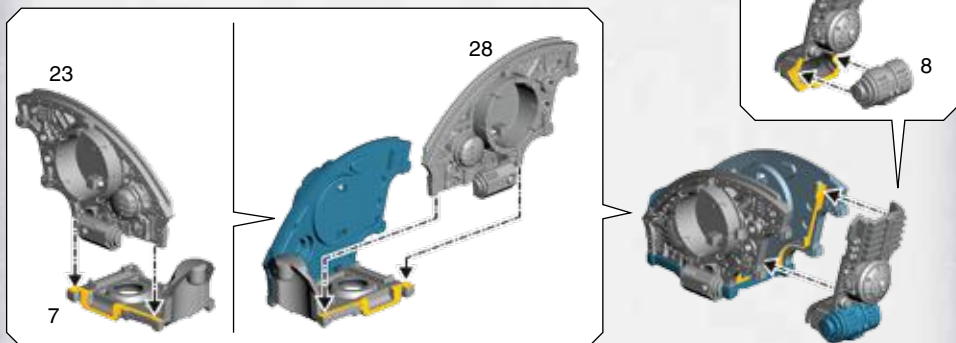


- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti

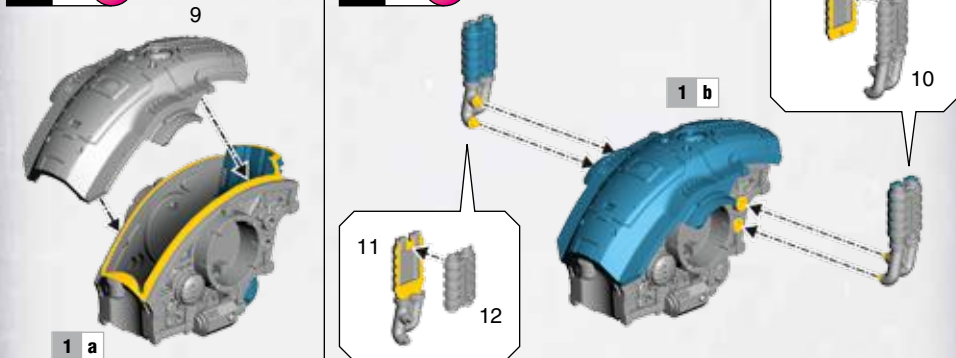


- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

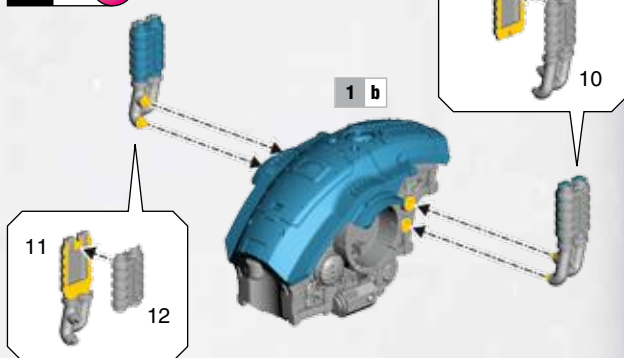
1 a x2



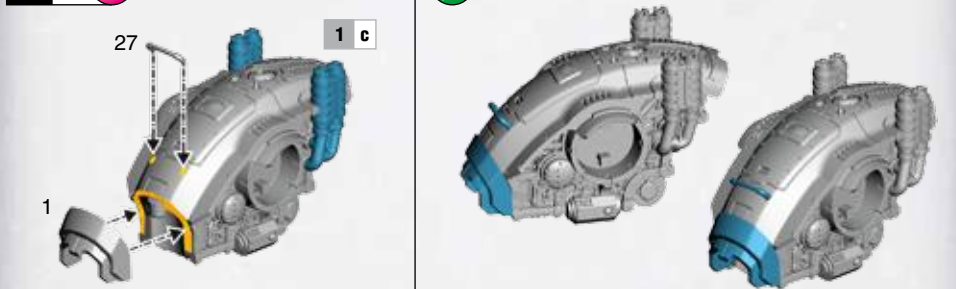
1 b x2



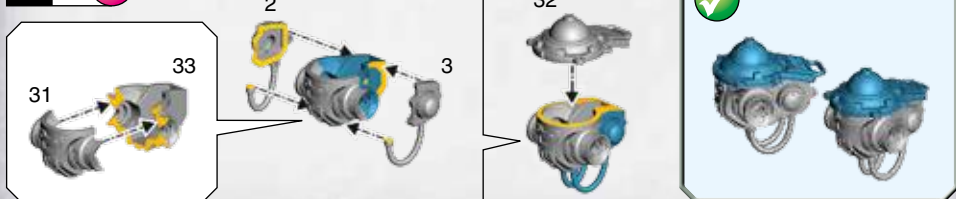
1 c x2



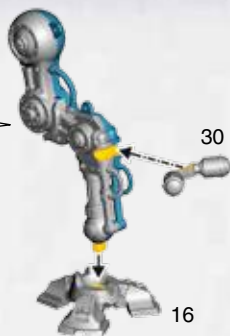
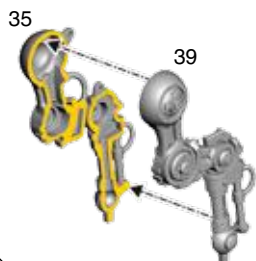
1 d x2



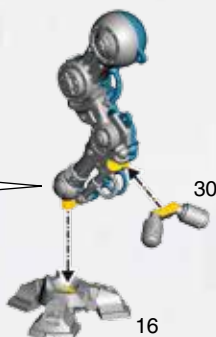
2 a x2



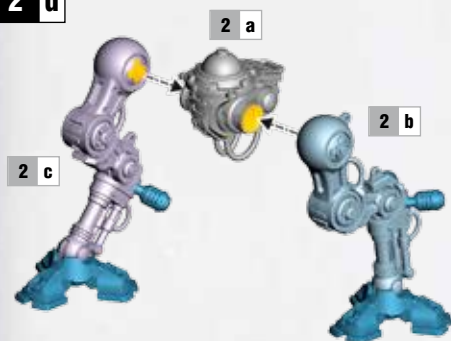
2 b x2



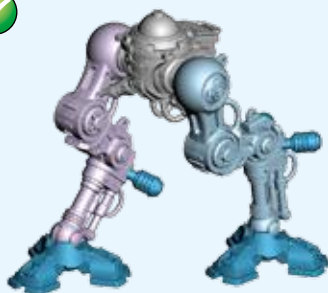
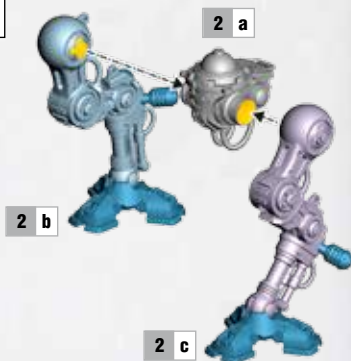
2 c x2



2 d

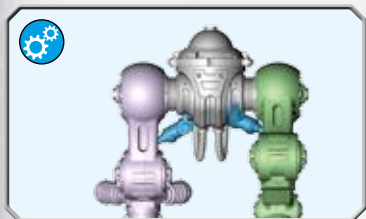
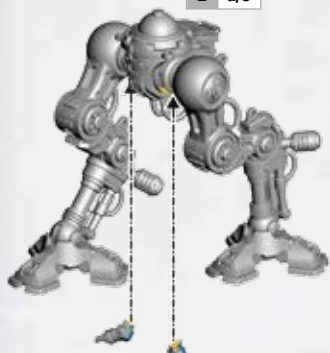


2 e



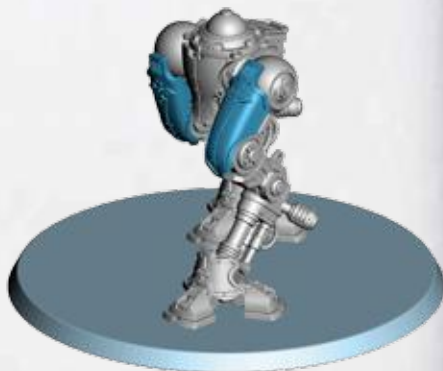
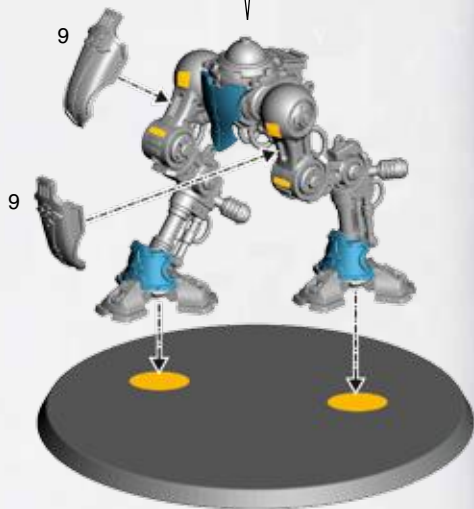
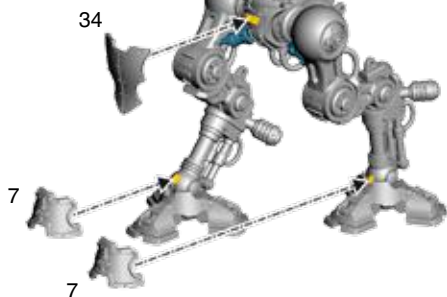
2 f x2

2 d/e

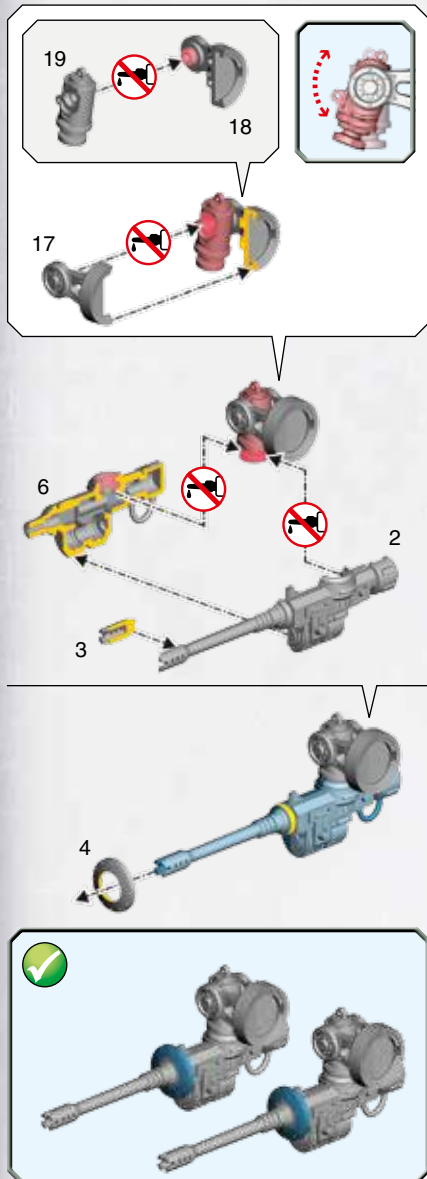


2 g x2

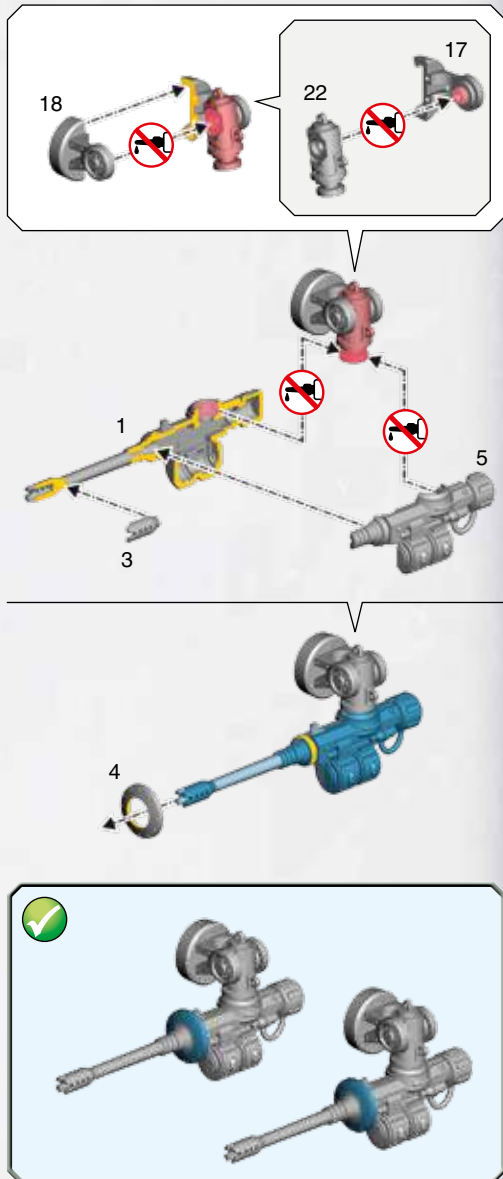
2 f



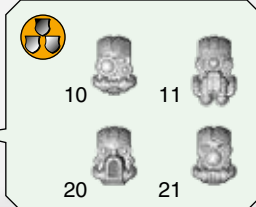
3 a x2



3 b x2



3 c x2



3 d x2

6



5



15

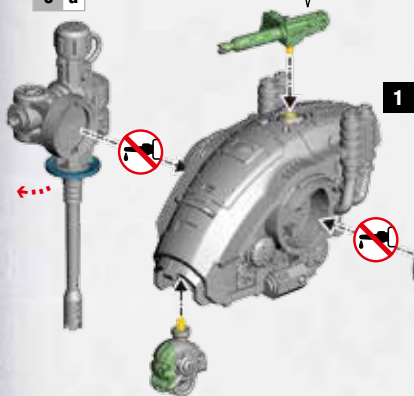


37



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

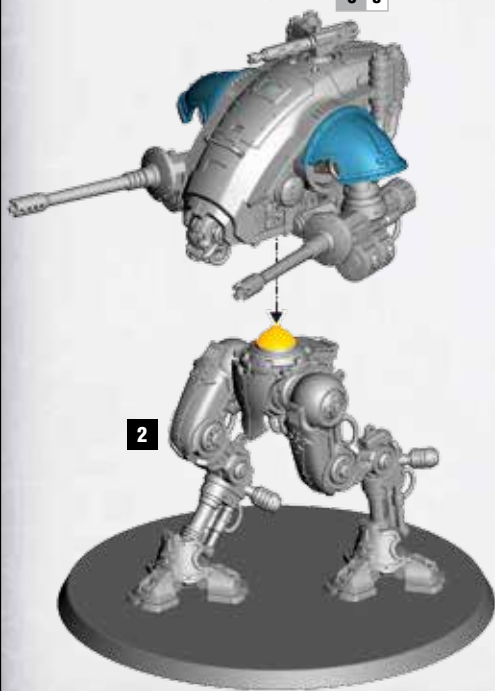
• Heavy stubber · Mitraillease · Ametralladora pesada
• Maschinengewehr · Mitragliatore pesante

3 a**1****3 b****3 c****3 e x2**

8



8

3 d**3 f x2****3 e****2**

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 HELVERIN



9
POWER

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

This unit contains 1 Armiger Helverin. It can include 1 additional Armiger Helverin (**Power Level +9**), or 2 additional Armiger Helverins (**Power Level +18**). Each Armiger Helverin is equipped with two Armiger autocannons and a heavy stubber.

DAMAGE

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

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

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Armiger autocannon	60"	Heavy 2D3	7	-1	3	Ignore the penalty to hit rolls for moving and firing this Heavy weapon.
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.

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 HELVERIN

Cette fiche technique vous permet de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

ARMIGER HELVERIN



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

Cette unité contient 1 Armiger Helverin. Elle peut inclure 1 Armiger Helverin additionnel (**Rang de Puissance +9**), ou 2 Armiger Helverin additionnels (**Rang de Puissance +18**). Chaque Armiger Helverin est équipé de deux autocanons Armiger 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+

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Autocanon Armiger	60"	Lourde 2D3	7	-1	3	Ignorez la pénalité aux jets de touche pour se déplacer et tirer avec cette arme Lourde.
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 défaussez le résultat le plus bas.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 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" ou moins 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 HELVERIN

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

ARMIGER HELVERINS



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

Esta unidad consiste en 1 Armiger Helverin. Puede incluir 1 Armiger Helverin adicional (**Potencia de unidad +9**), o 2 Armiger Helverins adicionales (**Potencia de unidad +18**). Cada Armiger Helverin va equipado con dos cañones automáticos Armiger y una ametralladora pesada.

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

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

ARMAS	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Cañón automático Armiger	60"	Pesada 2D3	7	-1	3	Ignora la penalización a las tiradas para impactar por mover y disparar esta arma pesada.
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.

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 HELVERIN

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

ARMIGER HELVERINS



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

Diese Einheit besteht aus 1 Armiger Helverin. Sie kann 1 zusätzlichen Armiger Helverin (**Macht +9**) oder 2 zusätzliche Armiger Helverins (**Macht +18**) enthalten. Jeder Armiger Helverin ist mit zwei Armiger-Maschinenkanonen und einem Maschinengewehr bewaffnet.

SCHADEN
Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht 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
Armiger-Maschinenkanone	60"	Schwer 2W3	7	-1	3	Diese Waffe ignoriert den Abzug auf Trefferwürfe für das Abfeuern einer Schweren Waffe nach der Bewegung.
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.

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 HELVERIN

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

ARMIGER HELVERIN



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Armiger Helverin	*	*	*	6	7	12	4	8	3+

Questa unità include 1 Armiger Helverin. Può comprendere 1 Armiger Helverin aggiuntivo (**Valore di Potenza +9**), o 2 Armiger Helverins aggiuntivi (**Valore di Potenza +18**). Ogni Armiger Helverin è armato di due cannoni automatici armiger 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
Cannone automatico armiger	60"	Pesante 2D3	7	-1	3	Ignora la penalità ai tiri per colpire per muoversi e sparare con quest'arma Pesante.
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.

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 HELVERIN