



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

BuildInstructions.com

ACHILLES RIDGERUNNER



• **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.
- **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.
- **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.
- **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.
- **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.

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

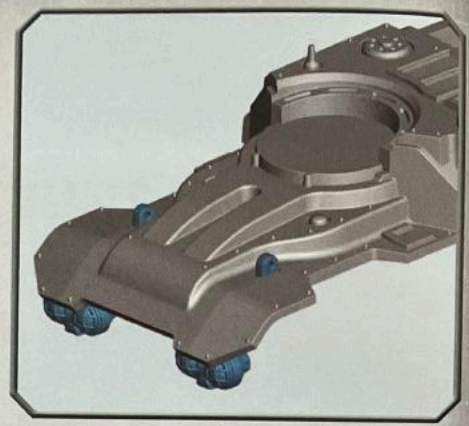
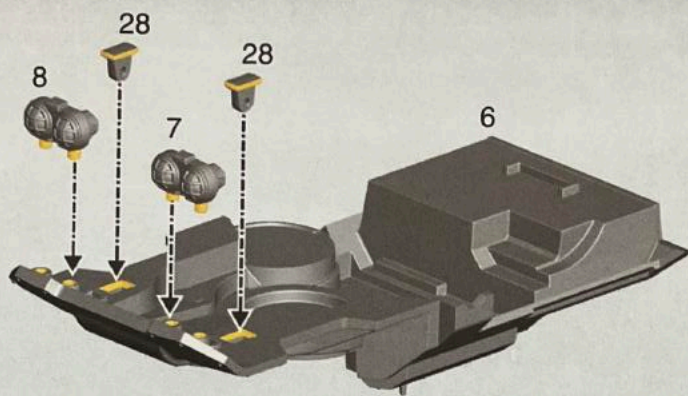


- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

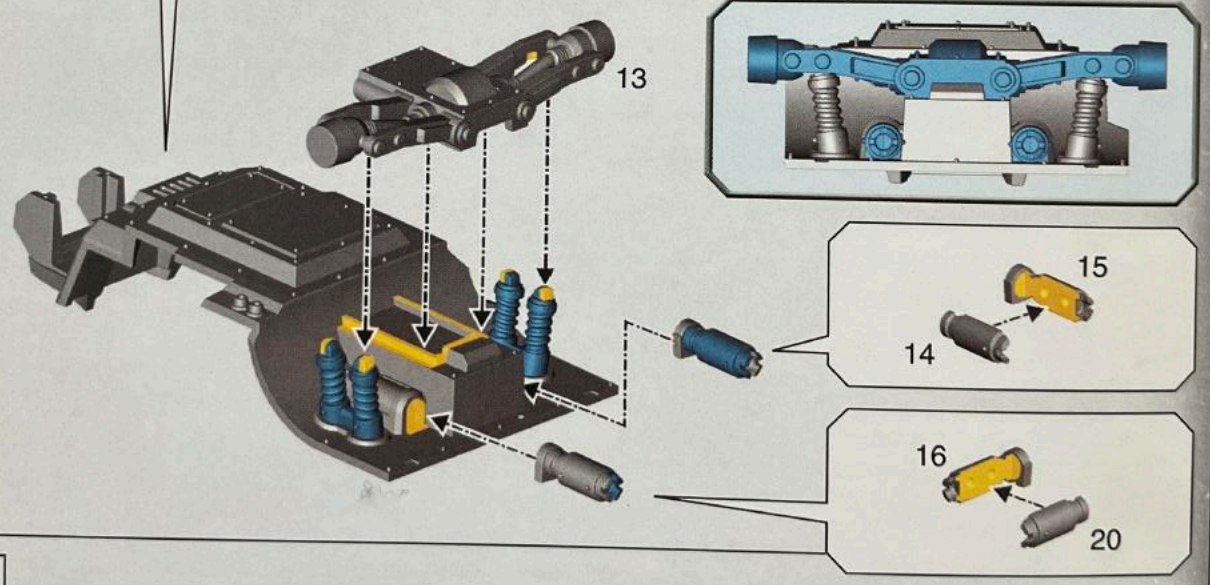
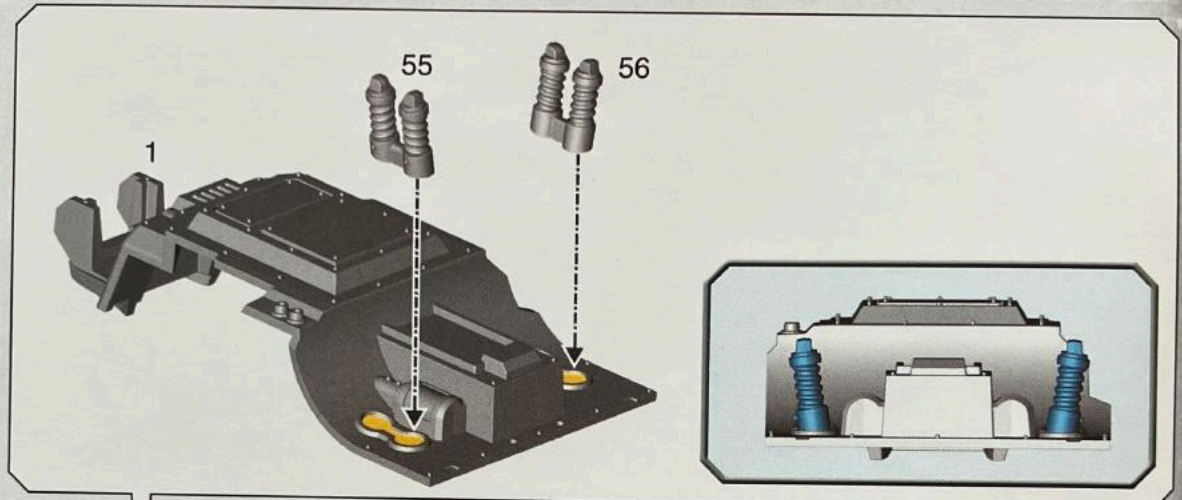


- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

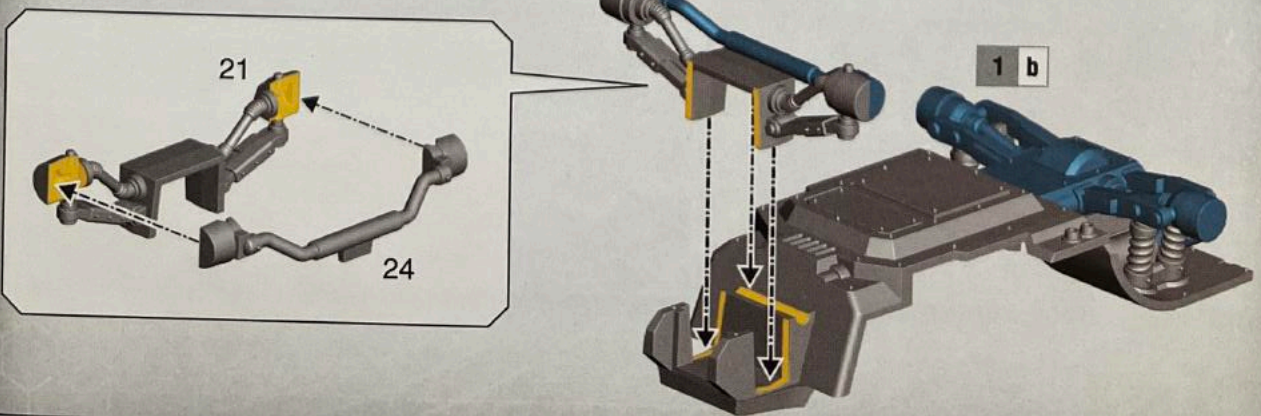
1 a



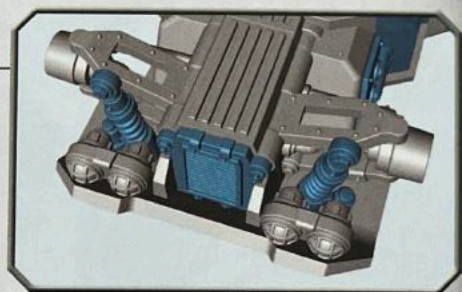
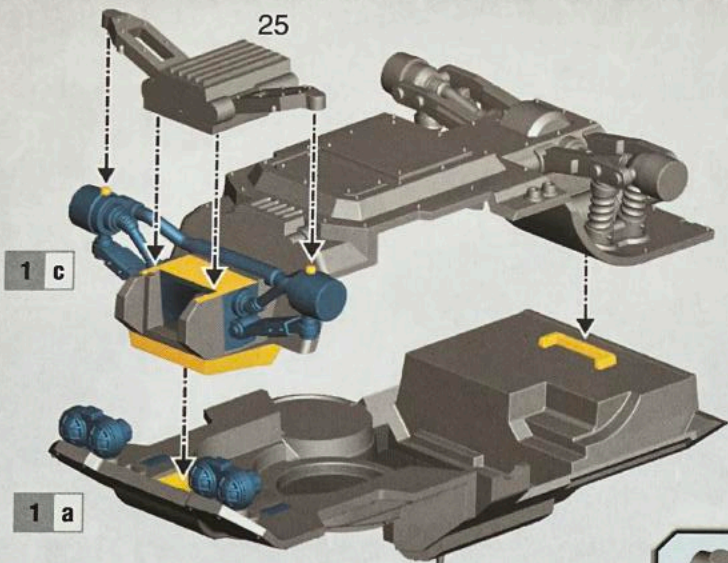
1 b



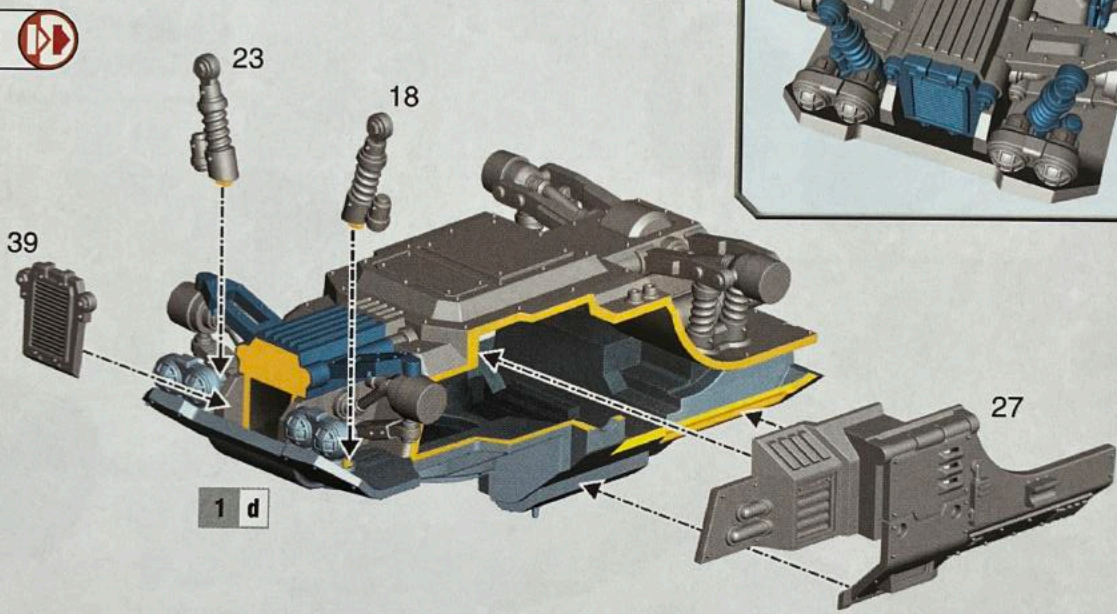
1 c



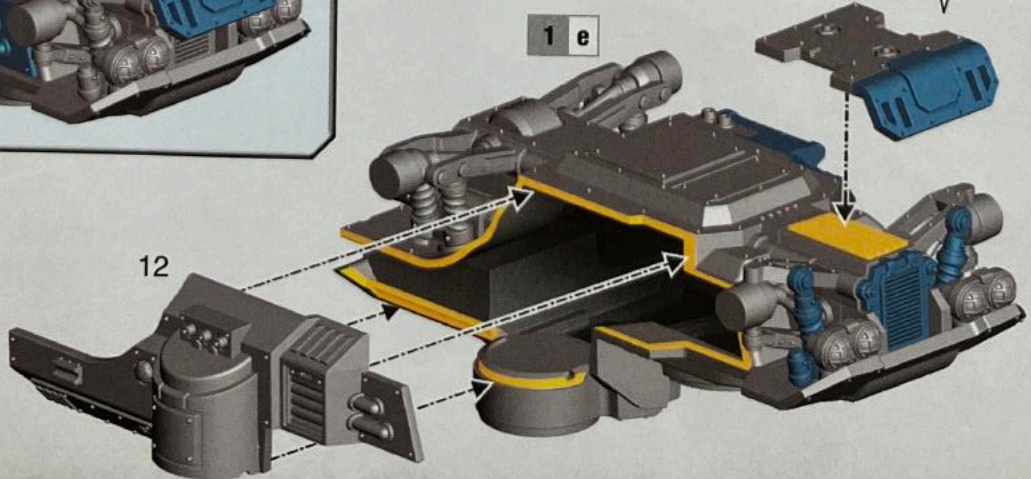
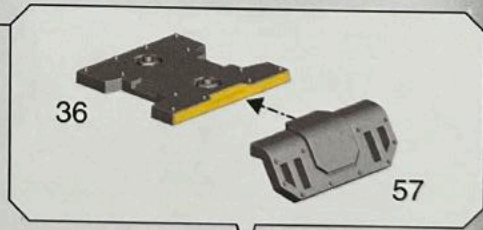
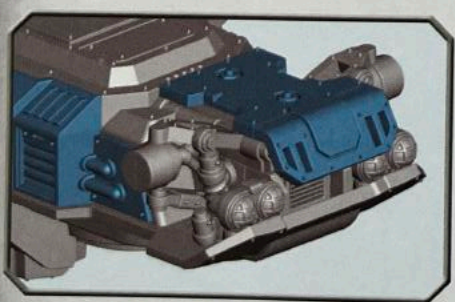
1 d



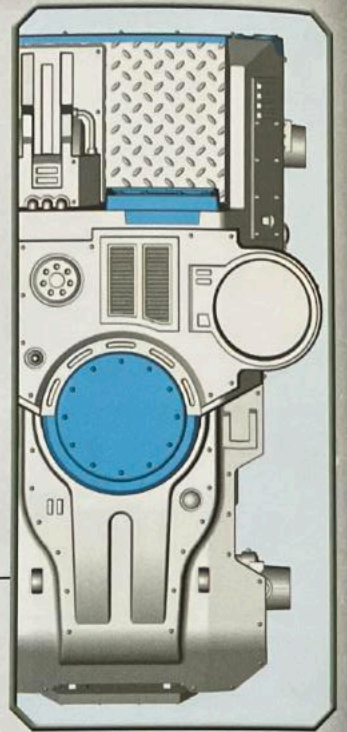
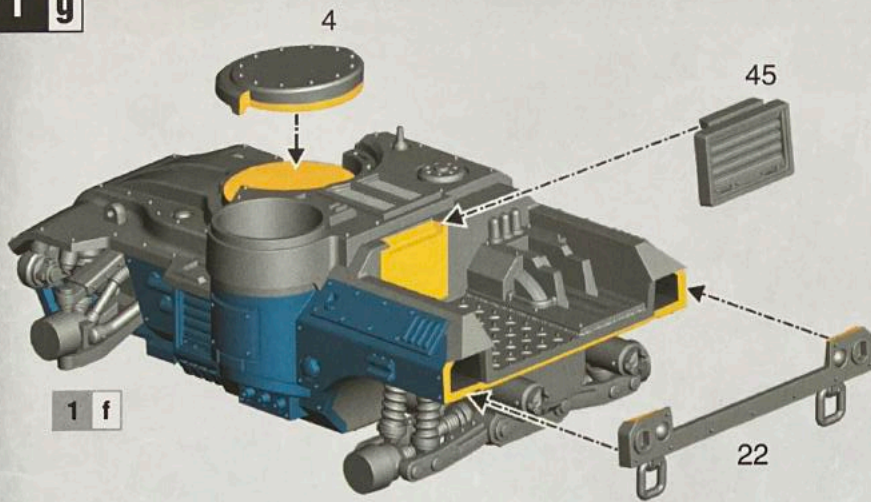
1 e



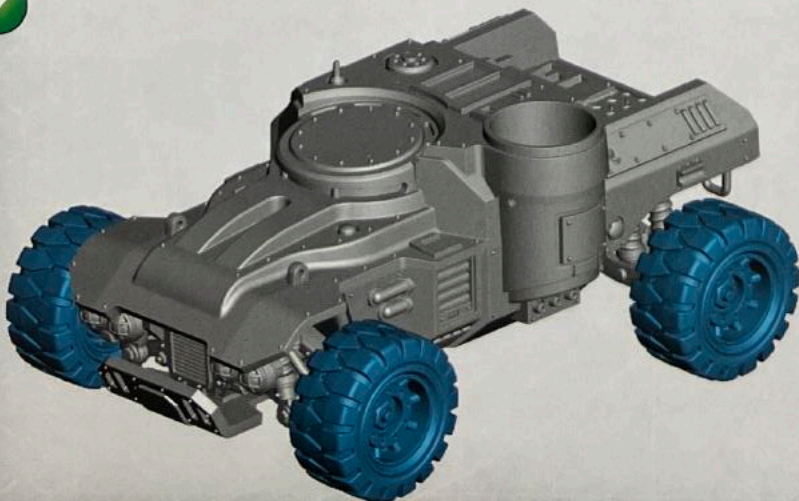
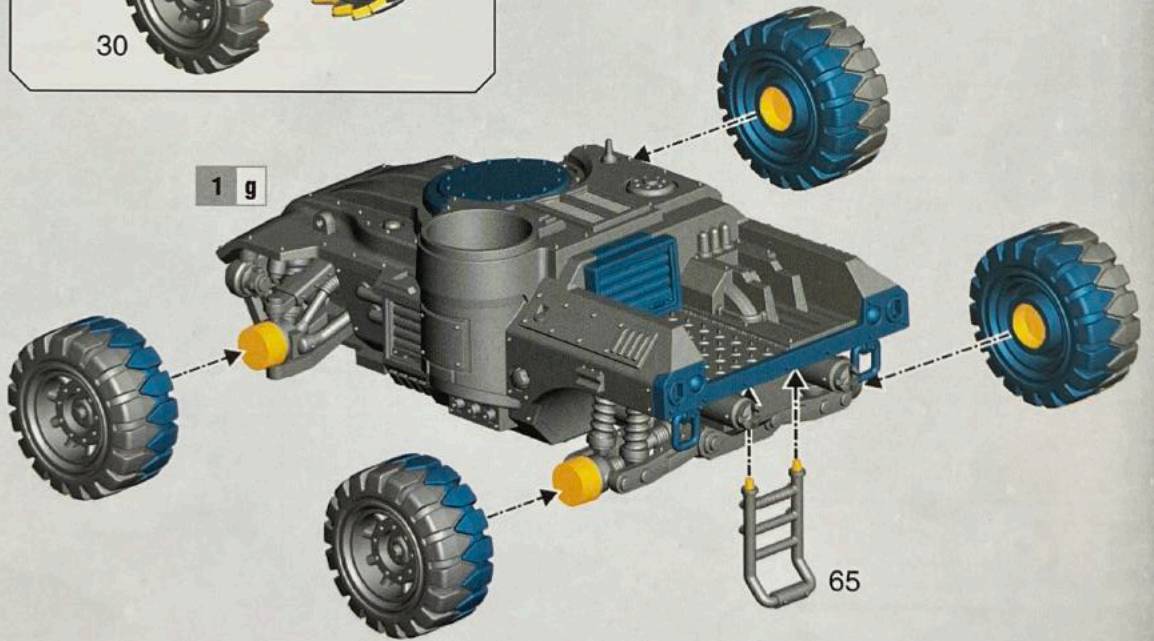
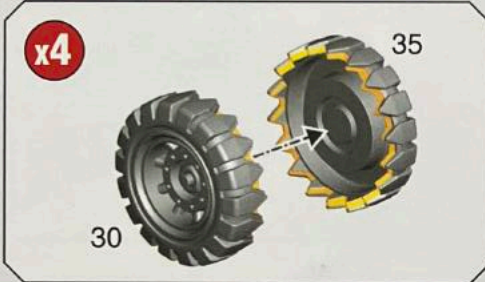
1 f



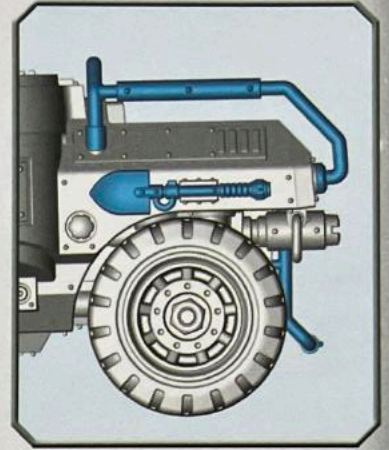
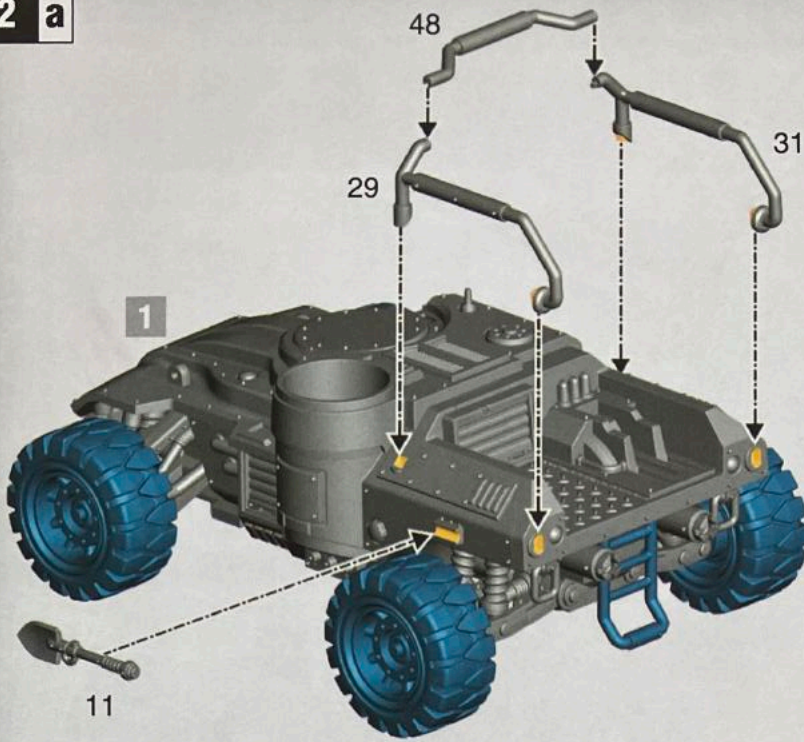
1 g



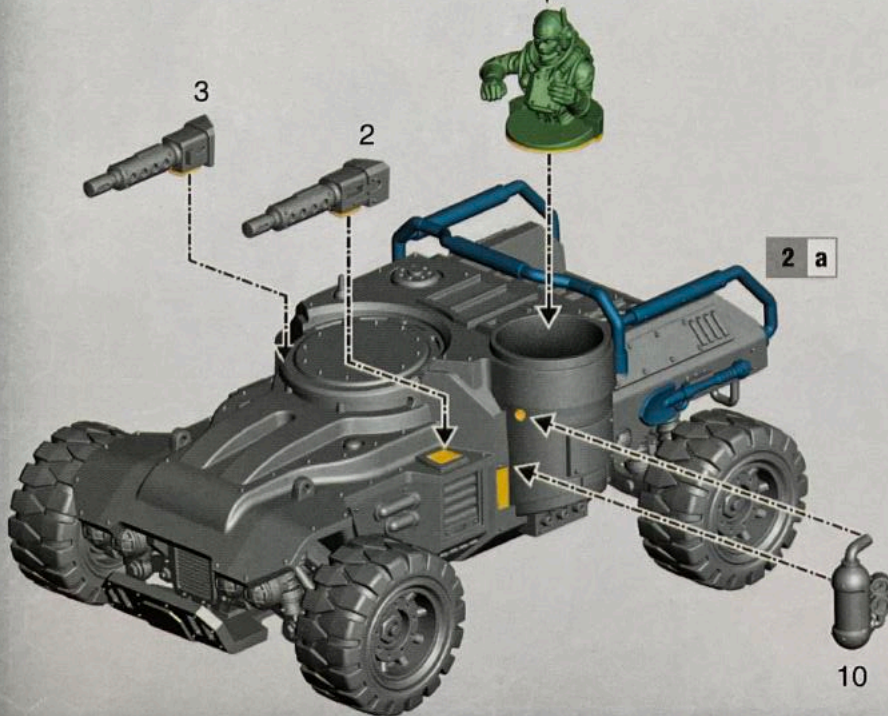
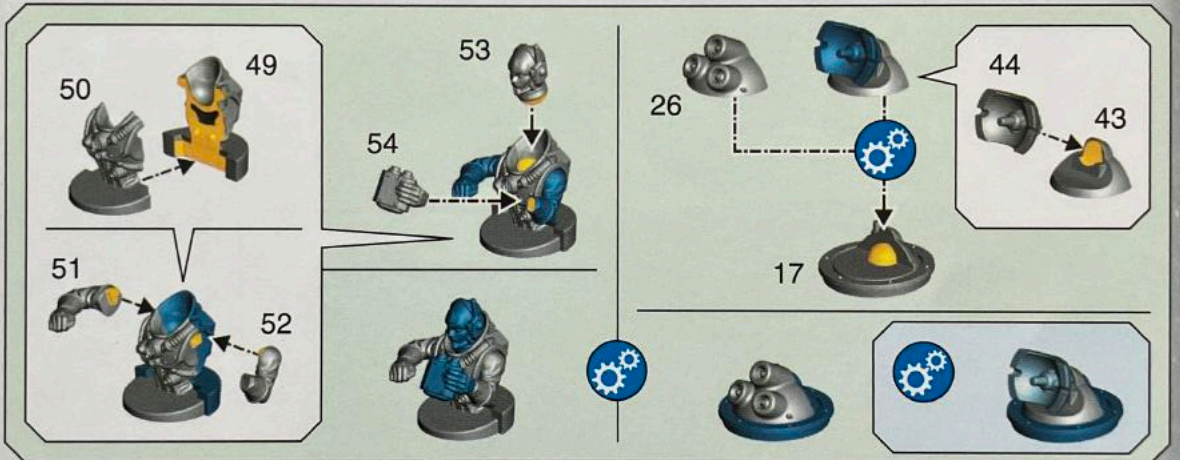
1 h



2 a



2 b





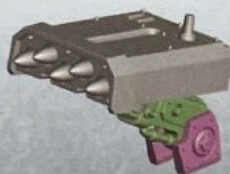
• CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
 • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSION QUIERES MONTAR



• WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
 • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

A

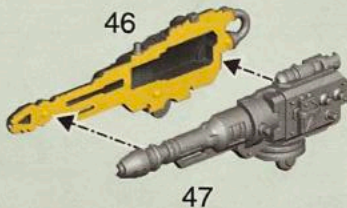
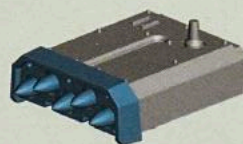
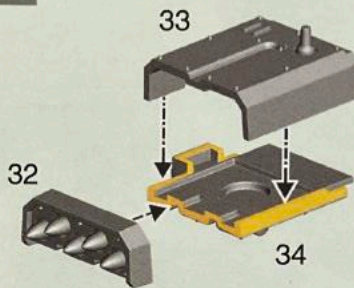
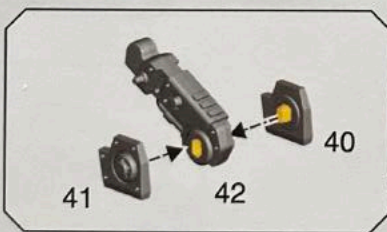
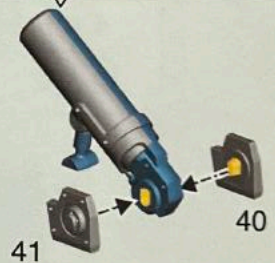
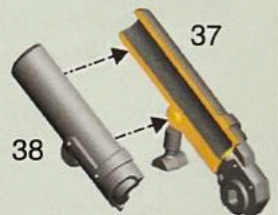
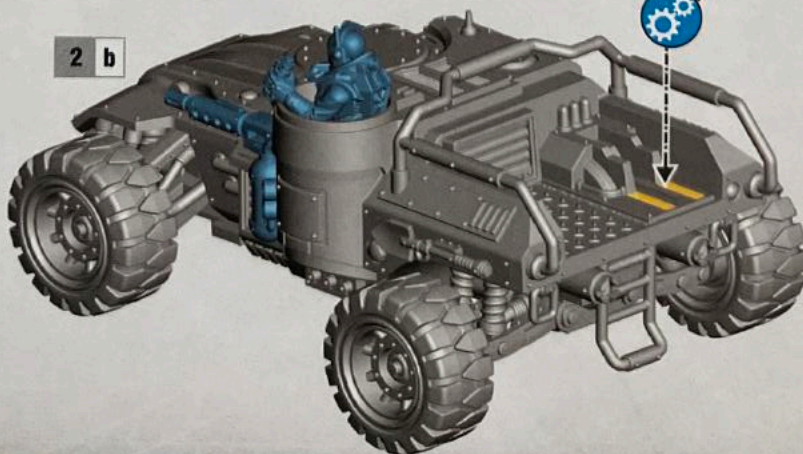
- Heavy mining laser
- Laser minier lourd
- Láser de minería pesado
- Schwere Bergbaulaser
- Laser minatore pesante

B

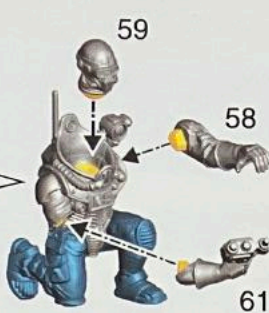
- Missile launcher
- Lance-missiles
- Lanzamisiles
- Raketenwerfer
- Lanciamissili

C

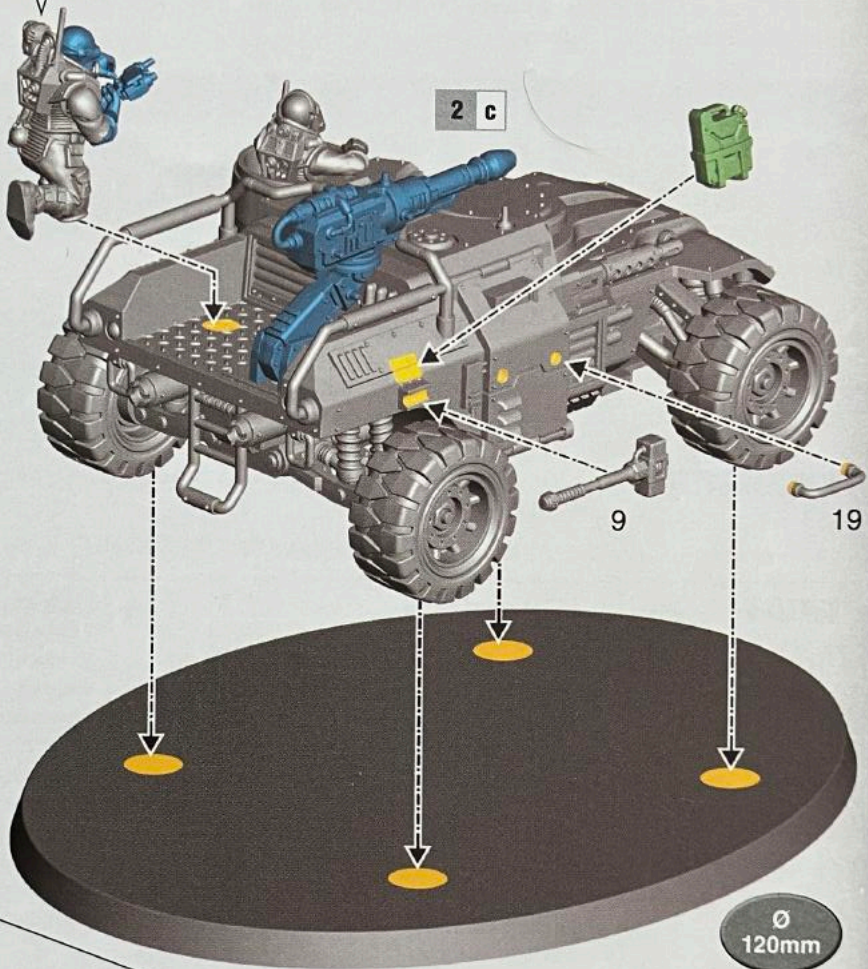
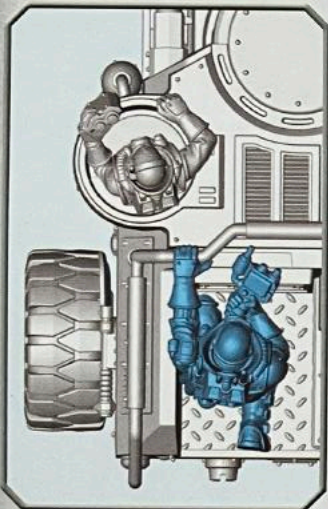
- Heavy mortar
- Mortier lourd
- Mortero pesado
- Gefechtsmörser
- Mortaio pesante

2 C**A****B****C****2 b**

2 d

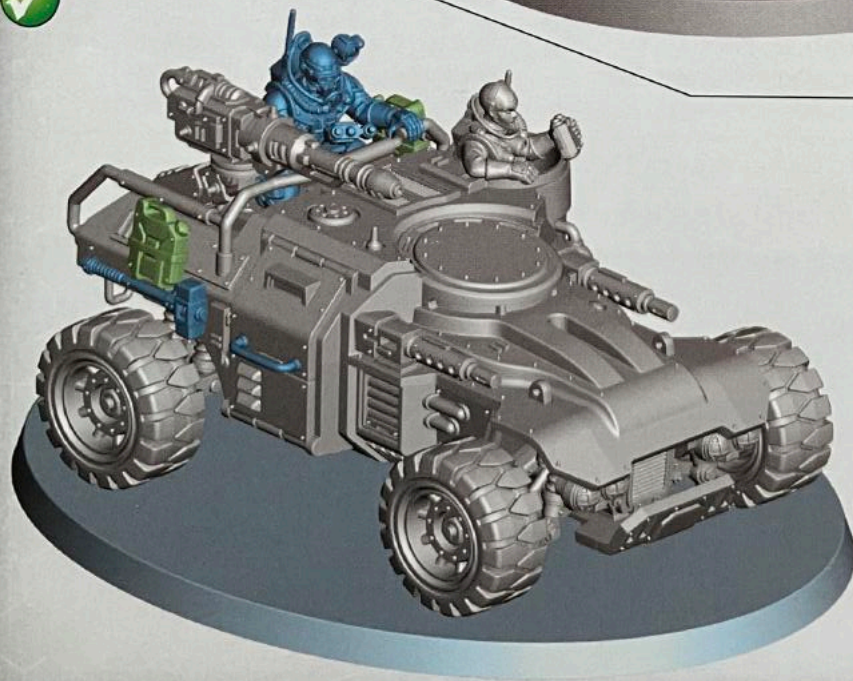


5 x2



2 c

Ø 120mm



ACHILLES RIDGERUNNERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Achilles Ridgerunner	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

This unit contains 1 Achilles Ridgerunner. It can include 1 additional Achilles Ridgerunner (**Power Rating +4**) or 2 additional Achilles Ridgerunners (**Power Rating +8**). Each model is equipped with two heavy stubbers, a heavy mining laser and a flare launcher.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy mining laser	36"	Heavy D3	9	-3	D6	-
Heavy mortar	48"	Heavy D6	5	-1	1	This weapon can target units that are not visible to the bearer.
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Missile launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag missile	48"	Heavy D6	4	0	1	-
- Krak missile	48"	Heavy 1	8	-2	D6	-

WARGEAR OPTIONS

- Any model may replace its heavy mining laser with either a missile launcher or a heavy mortar.
- Any model may replace its flare launcher with either a survey augur or a spotter.

ABILITIES

Cult Ambush

Explodes: If a model in this unit is reduced to 0 wounds, roll a D6 before removing the model from the battlefield. On a 6 it explodes, and each unit within 3" suffers 1 mortal wound.

Scout Vehicle: At the start of the first battle round but before the first turn begins, you can move this unit up to 9". It cannot end this move within 9" of any enemy models. If both players have units that can do this, the player who is taking the first turn moves their units first.

Flare launcher: If a model is equipped with a flare launcher, roll a D6 each time it loses a wound. On a 6, that wound is not lost. In addition, once per battle, at the start of your Movement phase, you can select one friendly <CULT> **BIKER** unit within 6" of that model; that unit moves an additional 6" if it Advances this phase – no dice roll is necessary.

Survey Augur: Units do not receive the benefit of cover to their saving throws for attacks made by a model with a survey augur.

Spotter: If a model has a spotter, increase the Range characteristic of its ranged weapons by 6".

FACTION KEYWORDS

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULT>

KEYWORDS

VEHICLE, ACHILLES RIDGERUNNERS

ACHILLES RIDGERUNNER



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Achilles Ridgerunner	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Cette unité contient 1 Achilles Ridgerunner. Elle peut inclure 1 Achilles Ridgerunner additionnel (**Rang de Puissance +4**) ou 2 Achilles Ridgerunners additionnels (**Rang de Puissance +8**). Chaque figurine est équipée de 2 mitrailleuses, d'un laser minier lourd et d'un lance-leurres.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Laser minier lourd	36"	Lourde D3	9	-3	D6	-
Mortier lourd	48"	Lourde D6	5	-1	1	Cette arme peut cibler des unités que le porteur ne voit pas.
Mitrailleuse	36"	Lourde 3	4	0	1	-
Lance-missiles	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez 1 des profils ci-dessous.					
- Missile Frag	48"	Lourde D6	4	0	1	-
- Missile Krak	48"	Lourde 1	8	-2	D6	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine peut remplacer son laser minier lourd par un lance-missiles ou un mortier lourd.
- Chaque figurine peut remplacer son lance-leurres par un scrutateur ou un observateur.

APTITUDES

Embuscade du Culte

Explosion: Si une figurine de cette unité est réduite à 0 PV, jetez un D6 avant de retirer la figurine du champ de bataille. Sur 6, elle explose et chaque unité à 3" ou moins subit 1 blessure mortelle.

Lance-leurres: Si une figurine est équipée d'un lance-leurres, jetez un D6 chaque fois qu'elle perd un PV. Sur 6, elle ne le perd pas. De plus, une fois par partie, au début de votre phase de Mouvement, vous pouvez choisir 1 unité **MOTARD <CULTE>** à 6" ou moins de cette figurine; cette unité se déplace de 6" supplémentaires si elle Avance à cette phase, sans jet de dé.

Véhicule Éclaireur: Au début du premier round de bataille mais avant d'entamer le premier tour, vous pouvez déplacer cette unité de jusqu'à 9". Elle doit terminer ce mouvement à plus de 9" de toute figurine ennemie. Si les deux joueurs ont des unités capables d'agir ainsi, le joueur qui a le premier tour déplace ses unités en premier.

Observateur: Si une figurine a un observateur, augmentez de 6" la caractéristique de Portée de ses armes de tir.

Scrutateur: Une unité ne reçoit pas le bénéfice du couvert à ses jets de sauvegarde contre les attaques d'une figurine avec scrutateur.

MOTS-CLÉS DE FACTION

TYRANIDS, GENESTEALERS, <CULTE>

MOTS-CLÉS

VÉHICULE, ACHILLES RIDGERUNNERS

ACHILLES RIDGERUNNER



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Achilles Ridgerunner	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Esta unidad consta de 1 Achilles Ridgerunner. Puede incluir 1 Achilles Ridgerunner adicional (**Potencia de unidad +4**) o 2 Achilles Ridgerunners adicionales (**Potencia de unidad +8**). Cada miniatura está equipada con dos ametralladoras pesadas, un láser de minería pesado y un lanzabengalas.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Láser de minería pesado	36"	Pesada 1D3	9	-3	1D6	-
Mortero pesado	48"	Pesada 1D6	5	-1	1	Esta arma puede elegir como blanco a unidades no visibles para el portador.
Ametralladora pesada	36"	Pesada 3	4	0	1	-
Lanzamisiles	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.					
- Misil frag	48"	Pesada 1D6	4	0	1	-
- Misil perforante	48"	Pesada 1	8	-2	1D6	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier miniatura puede cambiar el láser de minería pesado por un lanzamisiles o un mortero pesado.
- Cualquier miniatura puede cambiar el lanzabengalas por un augur de reconocimiento o un observador.

HABILIDADES

Emboscada del culto

Augur de reconocimiento. Las unidades no se benefician de cobertura en las tiradas de salvación contra los ataques de una miniatura con augur de reconocimiento.

Explosión. Si las heridas de una miniatura de esta unidad se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla; con un 6 explota y cada unidad a 3" o menos sufre 1 herida mortal.

Observador. Si una miniatura tiene un observador, el atributo Alcance de sus armas aumenta en 6".

Lanzabengalas. Si una miniatura está equipada con un lanzabengalas, tira 1D6 cada vez que pierda una herida; con un 6, no pierde esa herida. Además, una vez por batalla, al inicio de tu fase de movimiento, puedes elegir una unidad **MOTORISTA < CULTO >** amiga a 6" o menos de esa miniatura. Esa unidad mueve 6" adicionales si Avanza esta fase; no es necesario tirar dados.

Vehículo de exploración. Al inicio de la primera ronda de batalla, pero antes de que empiece el primer turno, puedes mover esta unidad hasta 9". No puede acabar el movimiento a 9" o menos de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen unidades que pueden hacer esto, quien tiene el primer turno mueve primero sus unidades.

CLAVES DE FACCIÓN

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, < CULTO >

CLAVES

VEHÍCULO, ACHILLES RIDGERUNNERS

ACHILLES RIDGERUNNER



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Achilles Ridgerunner	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Diese Einheit enthält 1 Achilles Ridgerunner. Sie darf 1 zusätzlichen Achilles Ridgerunner (**Macht +4**) oder 2 zusätzliche Achilles Ridgerunners (**Macht +8**) enthalten. Jedes Modell ist mit zwei Maschinengewehren, einem Schwere Bergbaulaser und einem Leuchtkugelwerfer bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Gefechtsmörser	48"	Schwer W6	5	-1	1	Diese Waffe darf Einheiten als Ziel wählen, die für den Träger nicht sichtbar sind.
Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	0	1	-
Raketwerfer	Wähle eines der folgenden Profile, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- Fragmentrakete	48"	Schwer W6	4	0	1	-
- Sprengrakete	48"	Schwer 1	8	-2	W6	-
Schwerer Bergbaulaser	36"	Schwer W3	9	-3	W6	-

- AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**
- Jedes Modell darf seinen Schwere Bergbaulaser entweder durch einen Raketwerfer oder durch einen Gefechtsmörser ersetzen.
 - Jedes Modell darf seinen Leuchtkugelwerfer entweder durch einen Erfassungs-Augur oder einen Beobachter ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Cult-Hinterhalt

Explosion: Wenn ein Modell aus dieser Einheit auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirf einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst. Bei einer 6 explodiert das Modell und jede Einheit innerhalb von 3 Zoll erleidet 1 tödliche Verwundung.

Scoutfahrzeug: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, doch bevor der erste Zug beginnt, darfst du diese Einheit bis zu 9 Zoll weit bewegen. Sie darf diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll von feindlichen Modellen beenden. Wenn beide Spieler über Einheiten verfügen, die eine solche Bewegung ausführen dürfen, bewegt der Spieler seine Einheiten zuerst, der den ersten Zug hat.

Leuchtkugelwerfer: Wenn ein Modell mit einem Leuchtkugelwerfer ausgerüstet ist, wirf jedes Mal einen W6, wenn es einen Lebenspunkt verliert. Bei einer 6 verliert es diesen Lebenspunkt nicht. Außerdem darfst du einmal pro Schlacht zu Beginn deiner Bewegungsphase eine befreundete <Cult>-Biker-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell wählen. Wenn die gewählte Einheit in dieser Phase vorrückt, bewegt sie sich zusätzliche 6 Zoll – kein Würfelwurf ist notwendig.

Erfassungs-Augur: Gegen Attacken eines Modells mit Erfassungs-Augur erhalten Einheiten durch Deckung keinen Bonus auf ihre Schutzwürfe.

Beobachter: Wenn ein Modell einen Beobachter hat, erhöhe die Reichweite seiner Fernkampfwaffen um 6 Zoll.

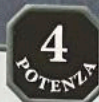
FRAKTION

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULT>

SCHLÜSSELWÖRTER

FAHRZEUG, ACHILLES RIDGERUNNERS

ACHILLES RIDGERUNNERS



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Achilles Ridgerunner	14"	6+	4+	5	5	8	3	7	4+

Questa unità include 1 Achilles Ridgerunner. Può comprendere 1 Achilles Ridgerunner addizionale (**Valore di Potenza +4**) o 2 Achilles Ridgerunners addizionali (**Valore di Potenza +8**). Ciascun modello è equipaggiato con due mitragliatori pesanti, un laser minatore pesante e uno spararazzi.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Laser minatore pesante	36"	Pesante D3	9	-3	D6	-
Mortaio pesante	48"	Pesante D6	5	-1	1	Quest'arma può avere come bersaglio unità che non sono visibili al portatore.
Mitragliatore pesante	36"	Pesante 3	4	0	1	--
Lanciamissili	Quando attacchi con quest'arma, scegli uno dei profili in basso.					
- Missile a frammentazione	48"	Pesante D6	4	0	1	-
- Missile perforante	48"	Pesante 1	8	-2	D6	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Qualsiasi modello può sostituire il laser minatore pesante con un lanciamissili oppure un mortaio pesante.
- Qualsiasi modello può sostituire lo spararazzi con un augure di perlustrazione o un avvistatore.

ABILITÀ

Imboscata del Culto

Esplode: se un modello di questa unità viene ridotto a 0 ferite tira un D6 prima di rimuoverlo dal campo. Con 6 esplode e ogni unità entro 3" subisce 1 ferita mortale.

Spararazzi: se un modello è equipaggiato con uno spararazzi, tira un D6 ogni volta che perde una ferita. Con 6 non perde quella ferita. Inoltre, una volta per battaglia, all'inizio della tua fase di Movimento puoi scegliere un'unità di **MOTOCICLISTI** del <CULTO> amica entro 6" da quel modello; quell'unità si muove di 6" addizionali se Avanza in questa fase; non è necessario nessun tiro di dado.

Veicolo da Esplorazione: all'inizio del primo round di battaglia, ma prima dell'inizio del primo turno, puoi muovere questa unità di massimo 9". Non può terminare questo movimento entro 9" da qualsiasi modello nemico. Se entrambi i giocatori hanno unità che possono farlo, il giocatore che ha il primo turno muove le proprie unità per primo.

Augure di Perlustrazione: le unità non godono del beneficio della copertura ai propri tiri salvezza per gli attacchi di un modello con augure di perlustrazione.

Avvistatore: se un modello ha un avvistatore, aumenta di 6" la caratteristica Gittata delle sue armi da tiro.

KEYWORDS DI FAZIONE

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS, <CULTO>

KEYWORDS

VEICOLO, ACHILLES RIDGERUNNERS