

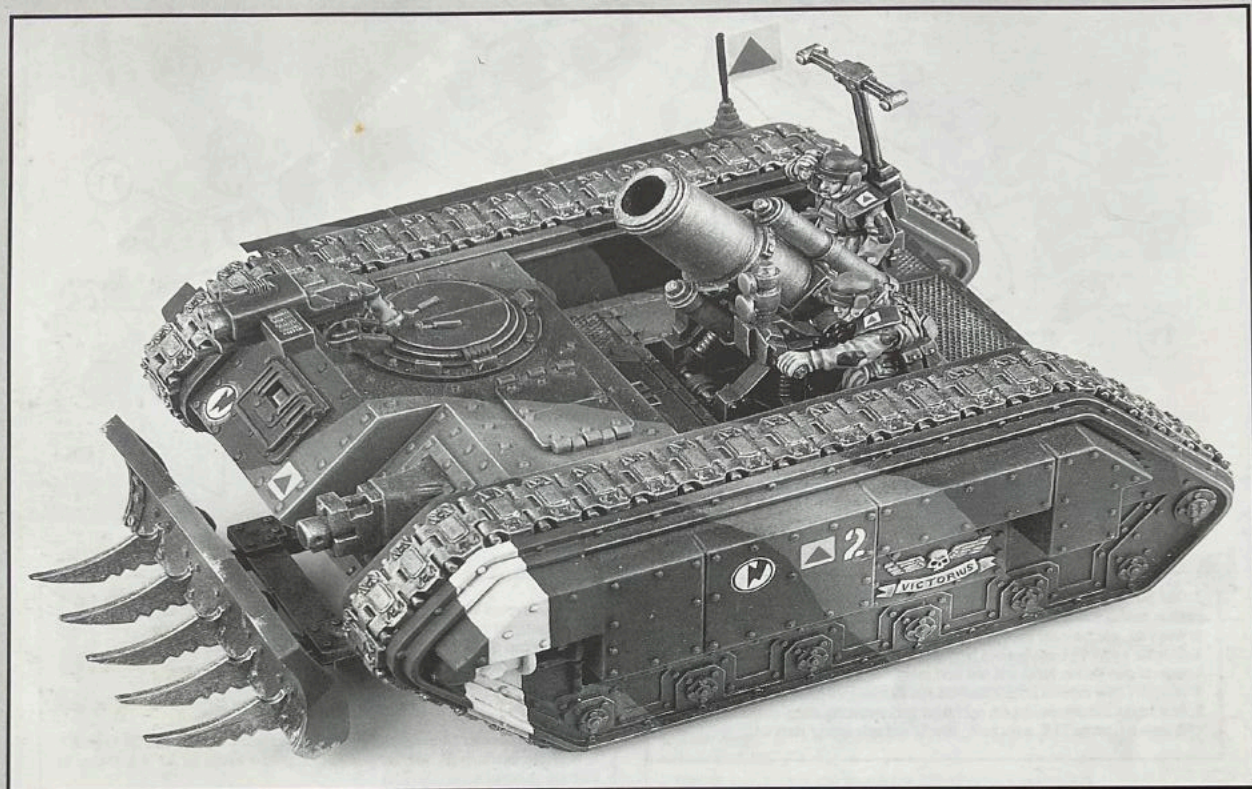


Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

IMPERIAL GRIFFON

- IMPERIAL GRIFFON ASSEMBLY INSTRUCTIONS •
- INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE DU GRIFFON IMPERIAL •
- INSTRUCCIONES DE MONTAJE DEL GRIFFON IMPERIAL •
- BAUANLEITUNG FÜR DEN IMPERIALEN GREIF •



GB •ENGLISH• Before assembling your Imperial Griffon model, read through these instructions carefully. Note that the parts labelled with an **M** followed by a number are metal, and parts labelled with **A, B, T** or **W** followed by a number are plastic. To assemble this kit you will need some **polystyrene cement** for the plastic parts, **superglue** for the metal parts and a **sharp modelling knife**. A pair of **clippers** is also useful. Remove the components from the sprue using clippers, or if you prefer to use a knife, remember to make cuts away from your body and fingers. Carefully clean off any plastic mould lines and injection markings using a modelling knife or emery board. Note that assembly diagrams A to G are optional additions to this kit.

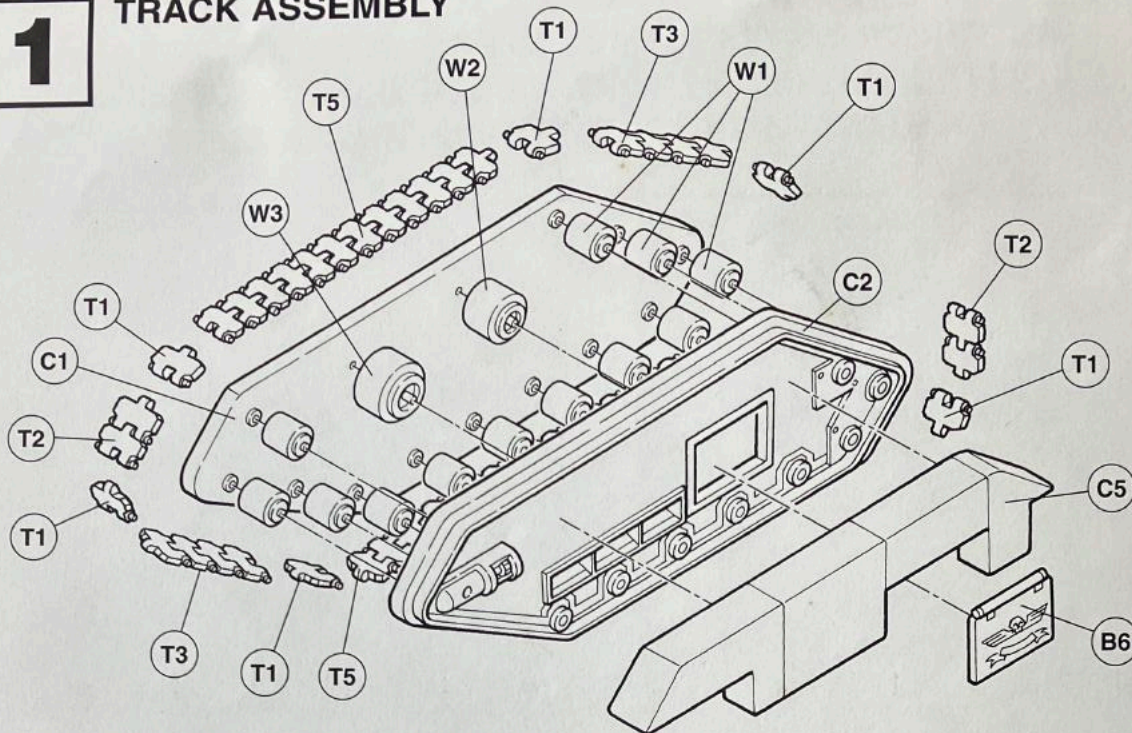
F •FRANÇAIS• Avant d'assembler votre modèle de Griffon Impérial, lisez toutes les instructions. Notez que les éléments désignés par un **M** suivi d'un nombre sont en métal et que ceux désignés par un **A, B, T** et **W** suivi d'un nombre sont en plastique. Pour assembler ce kit, il vous faudra de la colle polystyrène pour les éléments plastique, de la superglue pour ceux en métal et un couteau de modélisme. Un coupe-ongles est également utile. Retirez les composants de leurs grappes avec le coupe-ongles (ou le couteau de maquettiste) en effectuant les découpes vers l'extérieur. Éliminez les petites projections de plastique avec le couteau ou une lime. Notez que les diagrammes d'assemblage A à G sont des additions optionnelles à ce kit.

E •ESPAÑOL• Antes de montar tu modelo del Griffon, lee cuidadosamente estas instrucciones. Ten en cuenta que los componentes designados por una **M** seguida de un número son metálicos, y que los componentes designados con una **A, B, T** o **W** seguida de un número son de plástico. Para montar este modelo necesitarás una **cuchilla de modelismo afilada**, **Superglue** para los componentes metálicos y **pegamento de poliestireno** para los componentes de plástico. También pueden serte útiles unas **tijeras**. Separa todas las piezas de las matrices empleando las tijeras, o si empleas la cuchilla de modelismo, recuerda siempre que debes efectuar cada corte cuidadosamente, alejando la cuchilla de tu cuerpo y dedos. Elimina todas las líneas de molde y rebabas de las piezas con la cuchilla de modelismo o papel de lija. Los diagramas A a G son adiciones opcionales al modelo normal.

D •DEUTSCH• Bevor du mit dem Zusammenbau deines Imperialen Greifen beginnst, solltest du dir diese Bauanleitung sorgfältig durchlesen. Beachte, daß Metallbauteile mit einem **M** und einer Nummer und Plastikbauteile mit **A, B, T** oder **W** und einer Nummer gekennzeichnet sind. Für den Zusammenbau des Modells benötigst du **Polystyrolklebstoff** für Plastikteile, **Sekundenkleber** für Metallteile und ein **scharfes Modelliermesser**. Eine kleine, handliche **Schere** wäre ebenfalls sehr nützlich. Schneid die einzelnen Bauteile mit der Schere oder dem Modelliermesser aus dem Gußrahmen. Achte dabei stets darauf, von deinen Fingern weg zu schneiden. Als nächstes entfernst du mit dem Modelliermesser oder einer Nadelfeile vorsichtig alle Gußgrate und Unebenheiten. Beachte, daß die Bauabschnitte A bis G Variationen der Bauanleitung ermöglichen und nicht unbedingt komplett durchgeführt werden müssen.

1

TRACK ASSEMBLY



GB

1. Glue the wheels W1 to the inner track plate C1. Then glue the wheels W2 and W3 into position making sure you get them the right way round.
2. When dry, add the outer track plate C2.
3. Glue the tracks T1-5 into position between the inner and outer track plates. You'll find it easier to glue the top tracks first and work down.
4. When dry, glue the side armour plate C5 and maintenance hatch B6 into position.
5. Now repeat this process for the right hand track assembly using wheels W1-3, inner track plate B1, tracks T1-5, outer track plate B2 and side armour plate C4.

E

1. Pega las ruedas W1 a la plancha interior de oruga C1. Una vez hecho esto, pega las ruedas W2 y W3 en sus posiciones, asegurándote de que quedan colocadas correctamente.
2. Una vez el montaje de las piezas anteriores esté seco, pega la plancha exterior de oruga C2.
3. Pega las orugas T1-5 en sus posiciones entre las planchas exterior e interior de la oruga. Te será más fácil hacerlo si pegas las orugas superiores primero y continuas montando hacia abajo.
4. Una vez el montaje de las piezas anteriores esté seco, pega la plancha de blindaje lateral C5 y la escotilla de mantenimiento B6 en sus posiciones.
5. Repite el mismo procedimiento para la sección de orugas derecha, montando las ruedas W1-3, plancha interior de oruga B1, orugas T1-5, plancha exterior de oruga B2 y la plancha de blindaje lateral C4.

F

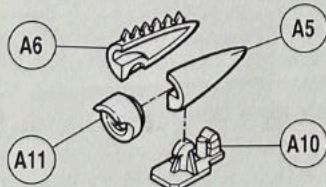
1. Collez les roues W1 sur la plaque intérieure de chenilles C1. Puis les roues W2 et W3 en vous assurant de ne pas les inverser.
2. Lorsque ceci est sec, ajoutez la plaque extérieure de chenilles C2.
3. Collez les chenilles T1-5 entre les plaques intérieure et extérieure. Il est plus simple de commencer par les chenilles du haut.
4. Lorsque ceci est sec, collez la plaque de blindage de flanc C5 et l'écouille d'entretien B6.
5. Répétez maintenant ce processus pour les chenilles de droite en utilisant les roues W1-3, la plaque intérieure B1, les chenilles T1-5, la plaque extérieure B2 et la plaque de blindage de flanc C4.

D

1. Kleb die Räder W1 an die innere Kettenführung C1. Kleb danach die Räder W2 und W3 in Position. Achte darauf, daß du sie richtig herum anklebst.
2. Wenn alles getrocknet ist, klebst du die Außenhülle der Kettenführung C2 an das Ganze.
3. Kleb die Kettenstücke T1-5 zwischen der Innen- und der Außenseite der Kettenführung in Position. Es ist einfacher, mit den oberen Kettenstücken anzufangen und sich dann nach unten vorzuarbeiten.
4. Am Ende klebst du die seitliche Panzerplatte C5 und die Wartungsluke B6 in Position.
5. Wiederhol den ganzen Vorgang mit der rechten Kettenführung, wobei du die Räder W1-3, innere Kettenführung B1, Kettenstücke T1-5, äußere Kettenführung B2 und seitliche Panzerplatte C4 verwendest.

A

SEARCH LIGHT



GB

1. First glue the two parts of the searchlight body A5 and A6.
2. Next glue the light A11 onto the front.
3. Finally glue the entire searchlight onto the mount A10.
4. The searchlight can now be positioned on the top of either of the side armour plates C4 or C5.

F

1. Collez d'abord les deux éléments A5 et A6 du projecteur.
2. Collez le phare A11 à l'avant.
3. Collez enfin tout le projecteur sur la monture A10.
4. Le projecteur peut maintenant être positionné au sommet d'un des supports d'arme C4 ou C5.

D

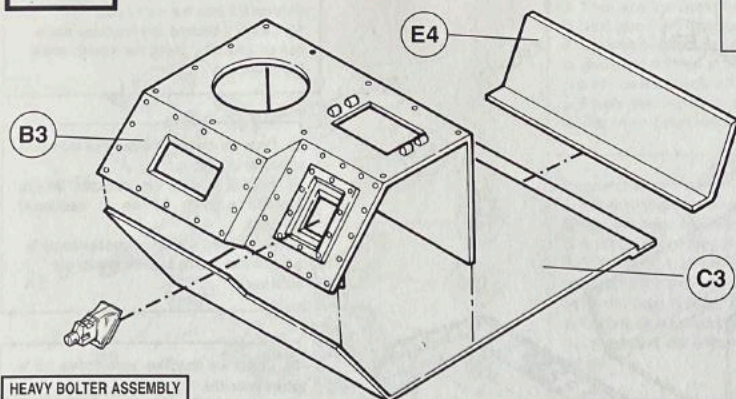
1. Kleb zuerst die beiden Hälften des Suchscheinwerfers A5 und A6 zusammen.
2. Als nächsten Schritt klebst du die Lampe A11 an die Vorderseite.
3. Zuletzt klebst du den kompletten Suchscheinwerfer auf die Halterung A10.
4. Jetzt kannst du den kompletten Suchscheinwerfer auf eine der Seitenpanzerungen kleben.

E

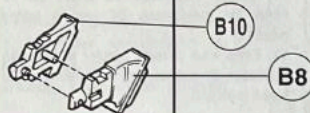
1. El primer lugar pega las dos mitades (A5) y (A6) del cuerpo del reflector.
2. A continuación pega el foco (A11) en la parte frontal del reflector.
3. Finalmente pega el reflector ya montado en el soporte (A10).
4. El reflector puede pegarse ahora sobre cualquiera de las barquillas laterales (C4 ó C5).

2

BODY ASSEMBLY



HEAVY BOLTER ASSEMBLY



GB

6. Glue the driver section B3 to the floor C3.
7. Next glue the backplate E4 to the floor C3.
8. Glue the heavy bolter pieces B8 and B10 together.
9. Finally, when dry, glue the completed heavy bolter into position onto the driver's section B3.

E

6. Pega el habitáculo del conductor B3 al suelo C3.
7. A continuación pega la sección posterior del habitáculo E4 al suelo C3.
8. Pega entre sí los componentes B8 y B10 del Bolter Pesado.
9. Una vez seco, pega el Bolter Pesado completo en su posición sobre el habitáculo del conductor B3.

F

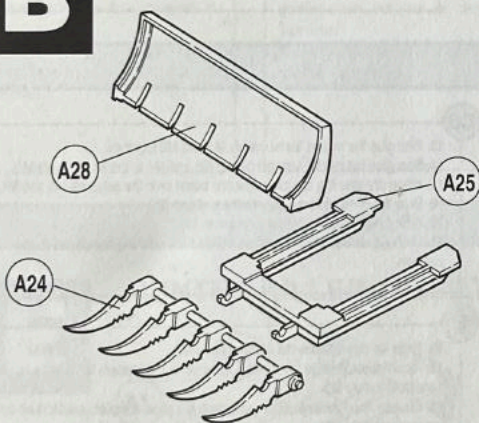
6. Collez le poste de pilotage B3 au plancher C3.
7. Puis collez la plaque arrière E4 au plancher C3.
8. Assemblez et collez les éléments du bolter lourd B8 et B10.
9. Enfin, quand il est sec, placez et collez le bolter lourd complété sur le poste de pilotage B3.

D

6. Kleb das Fahrerabteil B3 und die Bodenplatte C3 zusammen.
7. Als nächstes klebst du die Rückwand E4 an die Bodenplatte C3.
8. Kleb die beiden Hälften B8 und B10 des schweren Bolters zusammen.
9. Nachdem der schwere Bolter getrocknet ist, klebst du ihn am Fahrerabteil B3 in Position.

B

BULLDOZER BLADE ASSEMBLY



GB

1. To construct the optional bulldozer blade first glue the forks A24 to the mount A25.
2. When dry, glue the bulldozer plate A28 onto the forks A24.

E

1. Para montar la pala excavadora opcional, pega en primer lugar los soportes A24 a la base A25.
2. Una vez seco, pega la pala excavadora A28 sobre los soportes. A24

F

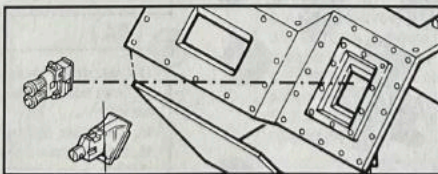
1. Pour construire la lame de bulldozer optionnelle, collez les fourches A24 sur la monture A25.
2. Une fois ceci sec, collez la pelle A28 dans la position désirée sur les fourches.

D

1. Um die Bulldozer-Schaufel zusammenzubauen, mußt du zuerst die Forken A24 an die Halterung A25 kleben.
2. Nach dem Trocknen klebst du die Schaufel A28 im gewünschten Winkel an.

C

HEAVY FLAMER OPTION



GB

- The hull mounted heavy bolter can be replaced with the optional heavy flamer.
1. To replace the heavy bolter carefully cut the barrel away from the gun mantlet on parts B8 and B10.
 2. Now glue the two halves together.
 3. Glue the heavy flamer A4 into position at the front of the gun mantlet.
 4. Glue the completed flamer into position on the driver's section B3.

D

- Du kannst den schweren Bolter auch durch einen schweren Flammenwerfer ersetzen.
1. Wenn du den schweren Bolter ersetzen willst, schneidest du zuerst den Lauf von der Waffenverkleidung (Teile B8 und B10) ab.
 2. Danach klebst du die beiden Waffenhälften zusammen.
 3. Als nächsten Schritt klebst du den schweren Flammenwerfer A4 an das Ende der Waffenverkleidung.
 4. Anschließend klebst du den kompletten Flammenwerfer an die entsprechende Stelle des Fahrerabteils B3.

F

Le bolter lourd monté dans la coque peut être remplacé par le lance-flammes lourd optionnel.

1. Pour remplacer le bolter lourd, coupez soigneusement le canon des éléments B8 et B10.
2. Collez ensemble les deux moitiés.
3. Collez le lance-flammes lourd A4 à l'avant du canon.
4. Placez et collez le lance-flammes complété.

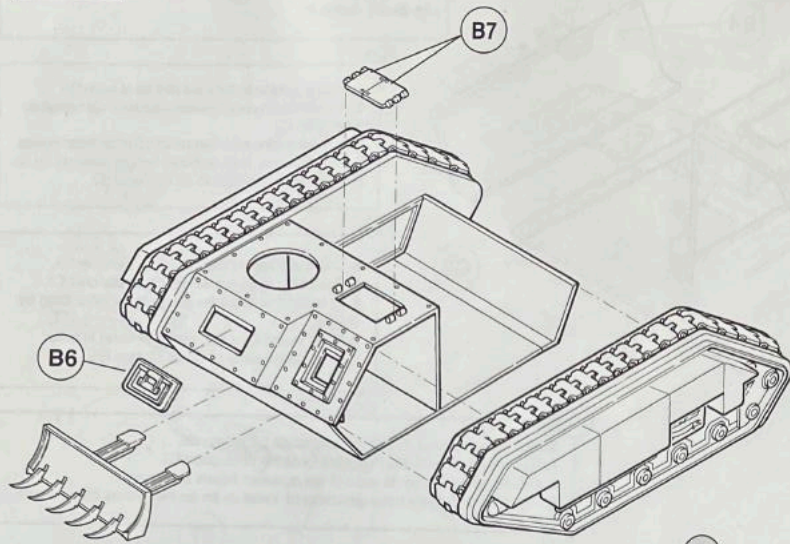
E

El Bolter Pesado montado sobre el habitáculo puede reemplazarse por el Lanzallamas Pesado opcional

1. Para reemplazar el Bolter Pesado corta con mucho cuidado el cañón del arma de su montura en los componentes B8 y B10.
2. Ahora pega las dos mitades.
3. Pega el Lanzallamas Pesado A4 en su posición en la parte frontal de la montura del arma.
4. Pega el Lanzallamas Pesado montado en su posición sobre el habitáculo del conductor B3.

3

BODY ASSEMBLY



GB

10. Glue the completed track assemblies into position on the main body.
11. Glue the driver hatch B6 and upper hatches B7 onto the main body.
12. Finally if desired, the bulldozer blade can be added by gluing the mounts under the main body.

E

10. Pega las orugas previamente montadas al habitáculo principal.
11. Pega la escotilla del conductor B6 y la escotilla superior B7 en el habitáculo principal.
12. Finalmente, si quieres, puedes pegar la pala excavadora en la parte inferior del habitáculo.

F

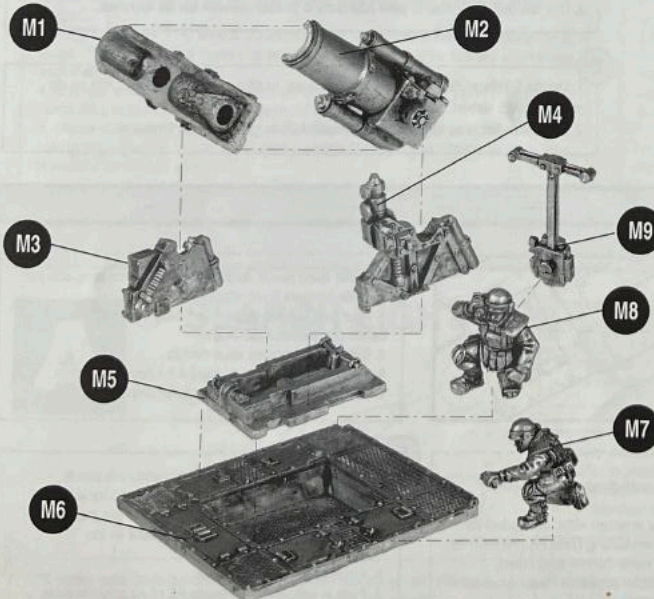
10. Collez les chenilles assemblées sur le corps principal.
11. Collez l'écotille du pilote B6 et l'écotille supérieure B7 sur le corps principal.
12. Enfin vous pouvez ajouter la lame de bulldozer en collant les montures sous le corps principal.

D

10. Kleb die kompletten Kettenführungen an den Rumpf.
11. Kleb die Fahrerluke B6 und die Dachluke B7 in Position.
12. Wenn du möchtest, kannst du die Bulldozerschaufel anbringen, indem du sie mit ihren Halterungen einfach unter den Rumpf klebst.

4

MORTAR ASSEMBLY



GB

13. First glue the mortar barrel halves M1 and M2 together.
14. Now glue the mortar support panels M3 and M4 to the mortar base M5.
15. When dry glue the completed mortar barrel onto the supports M3 and M4.
16. Glue the completed mortar into the platform M6.
17. Glue the backpack M9 to the crewman M8.
18. Finally, glue both crew members M7 and M8 onto the completed mortar platform.

E

13. Pega las dos mitades del Mortero M1 y M2.
14. A continuación pega los paneles de soporte del Mortero M3 y M4 a la base del Mortero M5.
15. Cuando el pegamento esté seco, pega el cañón completo del Mortero en los soportes M3 y M4.
16. Pega el Mortero Completo sobre la plataforma M6.
17. Pega la mochila M9 al artillero M8.
18. Finalmente, pega los dos artilleros M7 y M8 sobre la plataforma completa del Mortero.

F

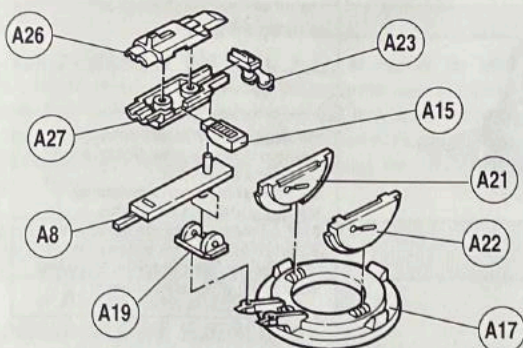
13. Collez d'abord les fûts M1 et M2 du canon.
14. Collez maintenant les éléments de support M3 et M4 sur la base M5 du mortier.
15. Une fois sec, collez le mortier terminé sur ses supports M3 et M4.
16. Collez le mortier complété sur la plateforme M6.
17. Collez le sac à dos M9 sur le servent M8.
18. Collez enfin les deux servants M7 et M8 sur la plateforme du mortier.

D

13. Kleb die beiden Rohrhälften M1 und M2 zusammen.
14. Kleb die Seitenteile M3 und M4 auf die Platte M5.
15. Nach dem Trocknen klebst den kompletten Lauf des Mörsers auf die Seitenteile M3 und M4.
16. Kleb den kompletten Mörser auf die Bodenplatte M6.
17. Kleb das Periskop M9 an den Schützen M8.
18. Zuletzt klebst du beide Schützen M7 und M8 auf die Bodenplatte M6.

D

OPTIONAL STORM BOLTER UPGRADE



GB

1. First glue the storm bolter body A26 and A27 together.
2. Then glue the storm bolter to its base A8.
3. Next glue the magazine A15 and the trigger A23 onto the storm bolter.
4. The storm bolter can either be clipped onto the hinge A19 so it can move up and down or glued into position at the desired angle. When dry, glue the complete storm bolter into position on the cupola A17.
5. Finally glue the hatch doors A21 and A22 into position (open or closed).
6. The storm bolter hatch is now ready to glue into position on the turret.

E

1. En primer lugar monta entre sí las dos piezas A26 y A27 que forman el Bolter de Asalto.
2. Tras ello pega el Bolter de Asalto a su base A8.
3. A continuación pega el cargador A15 y la empuñadura A23 al Bolter de Asalto.
4. El Bolter de Asalto puede montarse por simple presión a la bisagra A19, de forma que pueda apuntar arriba y abajo, o pegarse en la bisagra en la posición que se desee. Una vez seco, pega el Bolter de Asalto completo a su posición sobre la escotilla A17.
5. Finalmente pega las portezuelas de la escotilla A21 y A22 en posición abierta o cerrada.
6. La escotilla del Bolter de Asalto está ya lista para pegarse en su posición sobre la torreta.

F

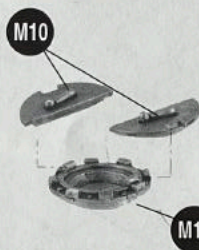
1. Assemblez les éléments du fulgurant A26 et A27.
2. Collez le fulgurant sur son socle A8.
3. Collez le magasin A15 et la gâchette A23 sur le fulgurant.
4. Le fulgurant peut être fixé sur sa charnière de façon à être mobile ou collé selon l'angle désiré. Une fois sec, collez le fulgurant complet sur l'écotille A17.
5. Enfin, collez les portes de l'écotille A21 et A22, ouvertes ou fermées.
6. L'écotille du fulgurant est maintenant prête à être collée sur la tourelle.

D

1. Kleb zuerst die beiden Hälften des Sturmbolters A26 und A27 zusammen.
2. Kleb den Sturmbolter auf die Platte A8.
3. Kleb als nächstes das Magazin A15 und den Abzug A23 an den Sturmbolter.
4. Der Sturmbolter kann entweder auf seine Halterung A19 gesteckt werden, so daß er sich später noch bewegen läßt oder du klebst ihn im gewünschten Winkel fest. Anschließend klebst du den Sturmbolter auf den Ring der Turmluke A17.
5. Kleb die Deckelhälften A21 und A22 in der gewünschten Position an den Ring der Turmluke.
6. Jetzt kannst du den Sturmbolter samt Luke auf den Turm kleben.

5

GRIFFON HATCH



GB

1. Glue both the hatches M10 to the cupola M11.

E

1. Pegar ambas escotillas M10 a la cúpula M11.

F

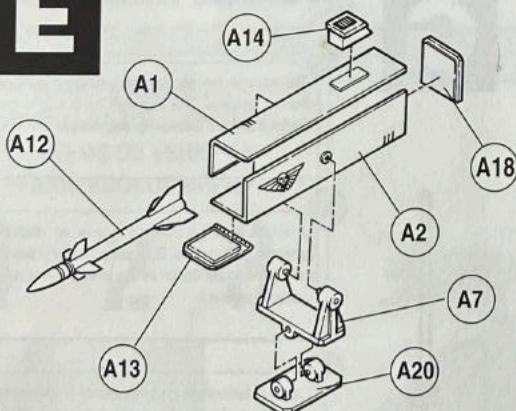
1. Collez les deux écotilles M10 sur la coupole M11.

D

1. Kleb die beiden Lukendeckel M10 an den Lukenring M11.

E

HUNTER-KILLER MISSILE



GB

1. To construct the optional hunter-killer missile first glue the body together using A1 and A2.
2. Then glue the back A18 and the exhaust A14 into position.
3. The hunter-killer missile can be clipped onto the hinges A7 and A20 or glued into position at the desired angle.
4. The missile A12 can now be placed or glued into the launcher.
5. To finish the launcher glue the front hatch A13 into place either open or closed.
6. The launcher can now be positioned on the side of the turret or side armour plates C4 or C5.

E

1. Para montar el Misil Cazador Asesino opcional, pega entre sí las dos mitades del lanzador del misil A1 y A2.
2. A continuación pega la parte posterior A18 y la tobera A14 en sus posiciones.
3. El Misil Cazador Asesino puede montarse a presión sobre los dos soportes A7 y A20 o pegarse en cualquier posición.
4. El misil A12 puede colocarse o pegarse ahora en su posición sobre el lanzador.
5. Para completar el lanzador, pega la escotilla frontal A13 en posición abierta o cerrada.
6. El lanzador puede pegarse ahora en un lateral de la torreta o sobre una de las barquillas laterales C4 ó C5.

D

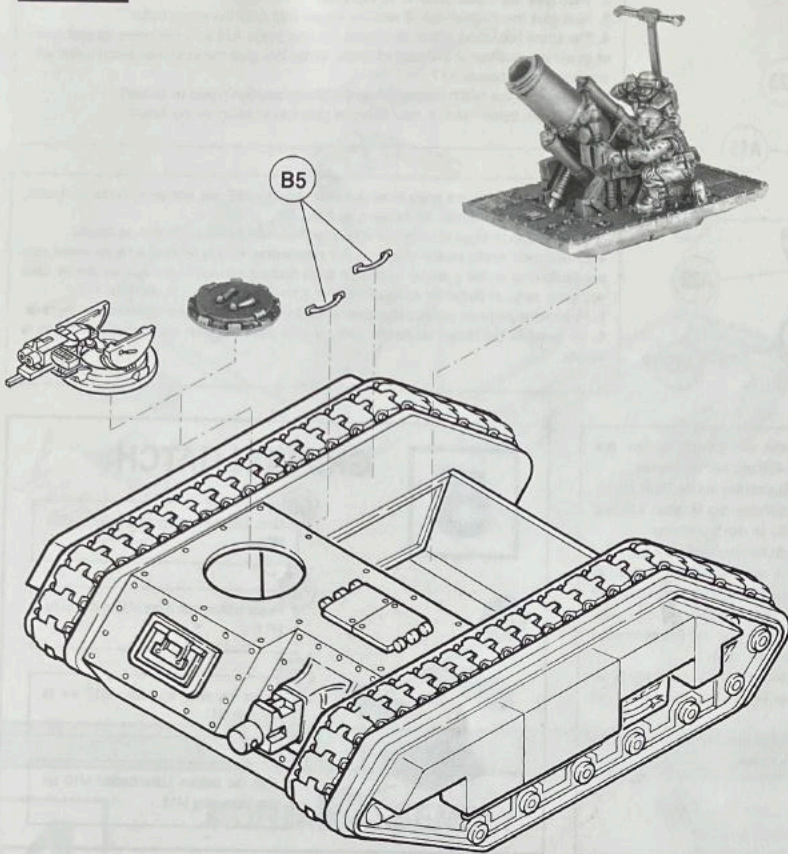
1. Um die Radarsuchkopf-Rakete zusammenzubauen, klebst du zuerst die beiden Kastenhälften A1 und A2 zusammen.
2. Als nächsten Schritt klebst du die hintere Verschlussklappe A18 und die Lüftungsklappe A14 in Position.
3. Kleb die beiden Scharniere A7 und A20 im gewünschten Winkel in Position.
4. Jetzt kannst du die Rakete in den Raketenwerfer hineinstecken oder kleben.
5. Zuletzt kannst du die vordere Verschlussklappe in öffneter oder geschlossener Position an den Raketenwerfer kleben.
6. Jetzt kannst du den Raketenwerfer auf das Dach oder auf eine der seitlichen Panzerungen kleben.

F

1. Pour construire le missile Traqueur optionnel, collez le corps en utilisant les éléments A1 et A2.
2. Collez l'arrière A18 et l'échappement A14.
3. Collez les deux charnières A7 et A20 dans les positions désirées.
4. Le missile peut maintenant être placé ou collé dans le lanceur.
5. Pour finir le lanceur, collez l'écotille avant A13, ouverte ou fermée.
6. Le lanceur peut maintenant être positionné sur le côté de la tourelle ou sur le sommet d'un des supports d'arme.

6

FINAL ASSEMBLY

**GB**

19. Glue either the Storm Bolter hatch or the Griffon hatch to the Griffon body.
20. Glue the completed mortar and crew to the Griffon.
21. Finally glue the handles B5 into position on the inside of the track and the driver's section. Repeat on opposite side.

E

19. Pega la escotilla del Bolter de Asalto o la escotilla del Griffon en el habitáculo del Griffon.
20. Pega el conjunto completo de Mortero y artilleros del Griffon.
21. Finalmente, pega las abrazaderas B5 en su posición, en la parte interior de la sección del conductor. Repetir el proceso en el extremo opuesto.

F

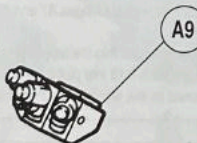
19. Collez soit l'écouille de fulgurant soit l'écouille de Griffon sur le corps du Griffon.
20. Collez le mortier complété et l'équipage sur le Griffon.
21. Placez et collez enfin les poignées B5 à l'intérieur des plaques de chenilles et de la section de pilotage. Répétez de l'autre côté.

D

19. Kleb die Luke mit Sturmbolter oder die Metalluke auf den Rumpf.
20. Kleb den kompletten Mörser samt seiner Besatzung auf den Rumpf.
21. Zuletzt klebst du die Haltegriffe B5 an die Innenseite der Kettenführung und an die Rückseite des Fahrerabteils.

F

AUTO-LAUNCHERS

**GB**

The Griffon can be upgraded with auto-launchers that can be mounted in many different locations including the side armour plates.

E

El Griffon puede equiparse también con un Descargador de Granadas que puede pegarse en varias posiciones, incluyendo las planchas de blindaje lateral.

F

Le Griffon peut être équipé d'un auto-lanceur qui peut être monté en différents endroits, y compris sur le viseur de la tourelle

D

Der Greif kann zusätzlich zu seiner Standardbewaffnung mit einem Salvengranatwerfer ausgerüstet werden. Du kannst dieses Bauteil an viele verschiedene Stellen, wie beispielsweise auf die seitliche Panzerung, kleben.

G

ANTENNA

GB

The optional antenna can be positioned in many different locations. The rear right hand side of the Griffon is an ideal location for the antenna.

E

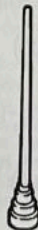
La antena opcional puede montarse en muchas posiciones alternativas. El ángulo posterior izquierdo del habitáculo del Griffon es una posición ideal para montar la antena.

F

L'antenne optionnelle peut être placée en différents endroits. Le côté gauche arrière de la coque est un emplacement parfait pour l'antenne.

D

Die Antenne kann auf Wunsch an vielen verschiedenen Stellen angebracht werden. Die beste Stelle befindet sich auf der Rumpfhülle hinten rechts.



GB

• **WATERSLIDE TRANSFERS** • There is a large selection of transfers available inside this box. The photographs show the positions of the transfers on the Imperial Griffon. You can use these photos as reference when you apply the transfers to your model.

F

• **DECALCOMANIES** • Il y a dans cette boîte un grand choix de décalcomanies. Les photographies vous montrent les positions des décalcos sur le Griffon Impérial. Vous pouvez utiliser ces photos comme référence lorsque vous appliquerez les décalcos à votre modèle.

E

• **CALCOMANIAS CITADEL** • En el interior de esta caja encontrarás una gran cantidad de calcomanías para tu modelo. Las fotografías muestran las posiciones en las que deben colocarse las diversas calcomanías sobre el Griffon Imperial. Puedes emplear las fotografías como referencia cuando coloques las calcomanías a tu propio Griffon.

D

• **WASSERLÖSLICHE ABZIEHBILDER** • In der Box findet sich eine große Anzahl an wasserlöslichen Abziehbildern. Auf den Abbildungen kannst du sehen, wo die Abziehbilder bei einem Imperialen Greif normalerweise angebracht werden. Du kannst die Abbildungen als Vorlage benutzen, wenn du dein eigenes Modell mit Abziehbildern versiehst.

- **ARMY BADGES** •
- **INSIGNIAS DE EJERCITO** •
- **INSIGNES D'ARMEE** •
- **ARMEEABZEICHEN** •

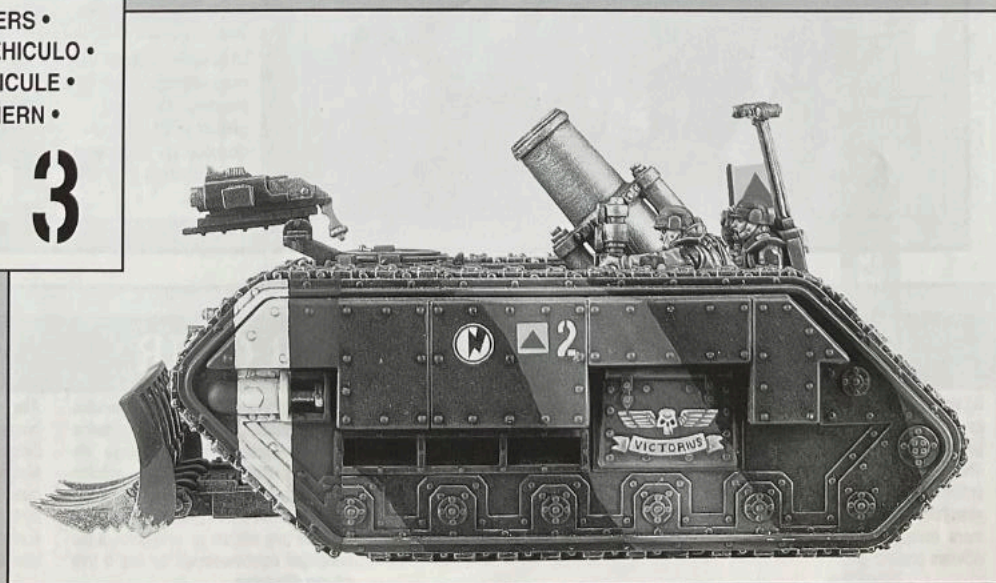
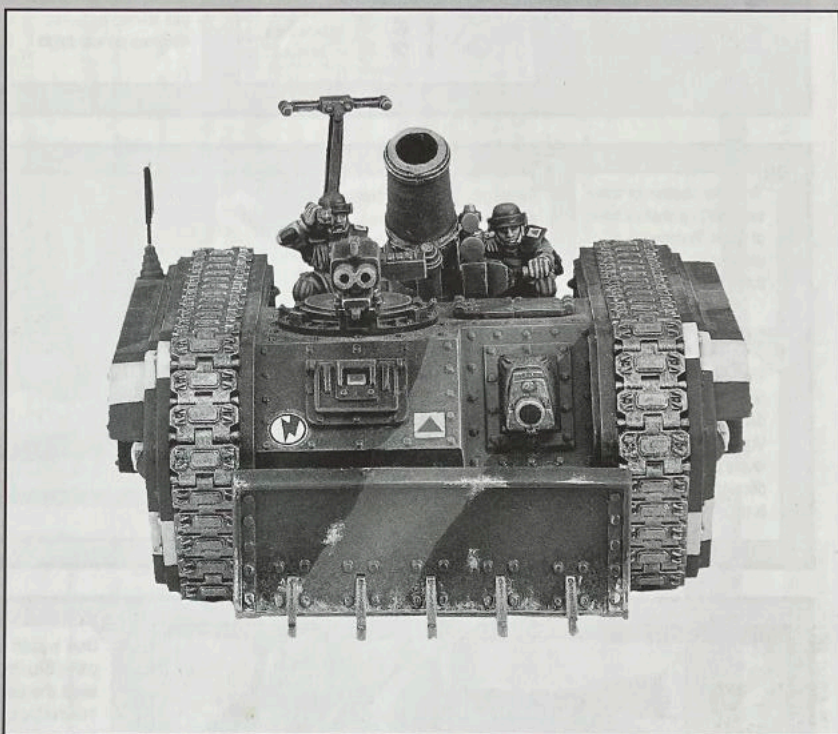


- **BATTERY BADGES** •
- **INSIGNIAS DE BATERIA** •
- **INSIGNES DE BATTERIE** •
- **BATTERIEABZEICHEN** •



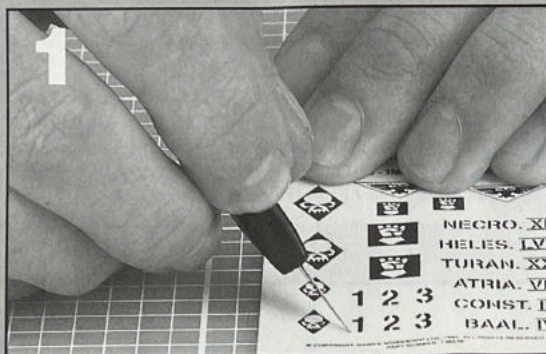
- **VEHICLE NUMBERS** •
- **NUMERALES DEL VEHICULO** •
- **NUMEROS DE VEHICULE** •
- **FAHRZEUGNUMMERN** •

1 2 3



• CITADEL TRANSFERS •
• CALCOMANIAS CITADEL •

• CITADEL-ABZIEHBILDER •
• DECALACOMANIES CITADEL •



GB First carefully cut round the design with a craft knife. Take your time and be careful not to damage the other designs or your fingers!

E Primero corta la calcomanía con una cuchilla de modelismo. ¡Procura cortar con mucho cuidado para no estropear las otras calcomanías ni cortarte los dedos!

F Commencez par découper la décalco avec un couteau. Prenez votre temps pour ne pas abîmer les autres décalcos ou vos doigts !

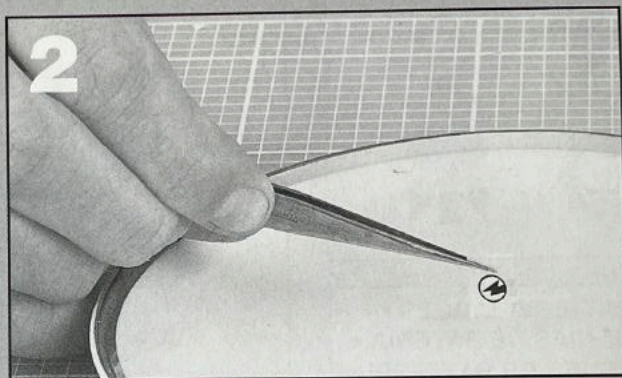
D Schneid das gewählte Motiv vorsichtig mit einem Modelliermesser aus. Arbeite nicht überhastet und achte darauf, weder die anderen Motive noch deine Finger zu zerschneiden!

GB Soak the transfer for thirty seconds in a shallow bowl of water. Tweezers are ideal for retrieving the transfer from the water.

E Sumerge la calcomanía durante 3 segundos en un poco de agua. Emplea unas pinzas para extraer la calcomanía del agua

F Trempez la décalco pendant trente secondes dans une tasse d'eau. Une pince à épiler est idéale pour retirer la décalco trempée de son support.

D Leg das Abziehbild für dreißig Sekunden in ein flaches Wassergefäß. Eine Pinzette eignet sich am besten, um das Abziehbild wieder aus dem Wasser zu holen.

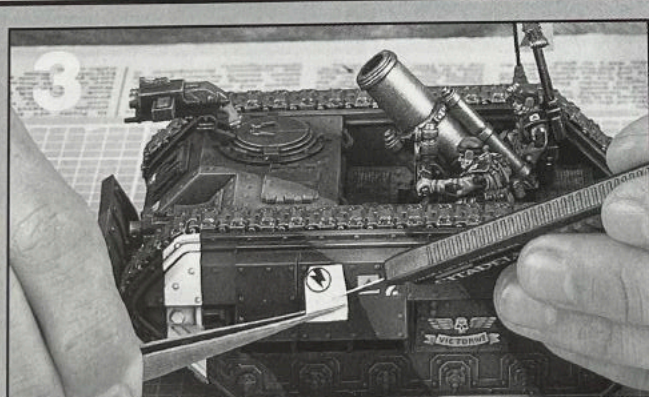


GB Use a craft knife or a paint brush to gently slide the transfer onto the surface of the miniature.

E Utiliza una cuchilla de modelismo o un pincel para deslizar la calcomanía sobre la superficie del modelo.

F Utilisez le couteau de maquettiste ou un pinceau pour faire glisser doucement la décalco sur la surface de la figurine.

D Benutz ein Messer oder einen Pinsel, um das Abziehbild vorsichtig an die gewünschte Stelle zu schieben.



CITADEL COLOUR

All Imperial Guard battle tanks are painted in colour schemes and camouflage patterns laid down by Imperial edicts. There are many hundreds of different schemes and patterns ranging from straightforward single colour schemes to more complex combinations of 2 or 3 different colours.

Tous les tanks de la Garde Impériale sont peints selon des schémas de couleurs et de camouflage fixés par des édits impériaux. Il y a des centaines de différents schémas, allant des schémas à couleur unique jusqu'aux combinaisons plus complexes de 2 ou 3 couleurs.

Todos los Tanques de Batalla Imperiales de la Guardia Imperial están pintados según los colores y esquemas de camuflaje dictados por los edictos Imperiales. Existen miles de combinaciones diferentes, desde los más sencillos que utilizan un solo color, a las complejas combinaciones de dos o tres colores diferentes.

Alle imperialen Panzer werden mit bestimmten Farb- und Tarnmustern bemalt, die durch imperiale Edikte festgelegt sind. Es existieren mehrere hundert verschiedene Vorgaben, die von einfarbiger Bemalung bis zu etwas komplexeren Kombinationen von zwei oder drei Farben reichen.

IMPERIAL GRIFFON

VEHICLE DATA

CREW:

- 1 IMPERIAL GUARD DRIVER
- 3 IMPERIAL GUARD GUNNERS

MOVEMENT:

- SLOW SPEED: 6"
- COMBAT SPEED: 12"
- FAST SPEED: 20"
- TYPE: TRACKED

RAM VALUE:

- STRENGTH 8
- D12 DAMAGE -5 SAVE

WEAPONS:

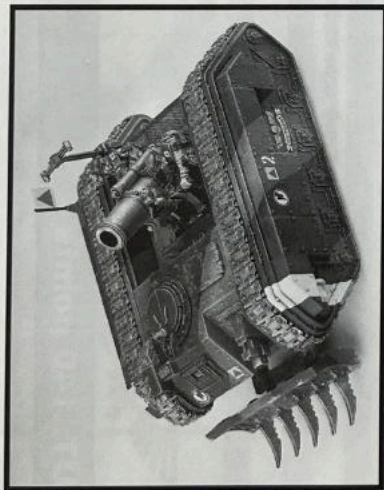
One heavy mortar mounted on the Imperial Griffon with a 90° field of fire to the front. One heavy bolter mounted in the hull with a 90° field of fire to the front. The heavy bolter is fitted with a targeter. The Griffon may be fitted with a set of auto-launchers carrying frag or blind grenades (+5 points).

WEAPON DATA

WEAPONS	RANGE		TO HIT		DAM.	STR.	SAVE MOD.	ARMOUR PENE.	SPECIAL
	SHORT	LONG	SHORT	LONG					
Heavy Mortar	Guess between 12-48"				As Shell Type				
Frag	-	-	-	-	3	1	-1	D6+3	3" Blast Marker
Inferno	-	-	-	-	5	D3	-3	D6+3+5	2" Blast Marker
Melta	-	-	-	-	8	D10	-4	D6+D10+8	1" Blast Marker
Heavy Bolter	0-20	20-40-	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Sustained fire 2D
Auto-launcher	6	-	-	-	-As Grenade Type				
Frag Grenade	-	-	-	-	3	1	-1	D6+3	2" Blast Marker
Blind Grenade	-	-	-	-	-	-	-	-	2" Blast Marker



POINTS COST: 140 points



* Hit the one nearest to the attacker		Armour	
D6	Location	Front	Side/Rear
1-2	Track*	16	16
3-5	Hull	21	18
6	Heavy Mortar / Crew**	17	

** Roll a D6. 1-3, Heavy mortar is hit, 4-6 Crew hit, see Crew Damage table.

D6

- The track is damaged but keeps running. The Griffon may only move at slow speed for the rest of the game.
- 2-5 The track is blown off. The Chimera moves out of control next turn and comes to a permanent halt.
- A track is blown off and the resulting damage smashes the vehicle's drive shaft, causing it to flip over. The wreck comes to rest D6" away in a random direction. Any model it lands on takes D6 S7 hits with a -2 saving throw modifier. Roll a D6 for each model on board. They are killed in the crash on the D6 score of 4, 5 or 6. Surviving models may dismount using the normal rules.

Track Damage Table

D6

- The driver is killed. Unless his position is taken over the Griffon will move out of control for the rest of the game.
- 2-3 A large explosion tears through the crew compartment. Roll a D6 for each model on board the Griffon. On a roll of 4, 5 or 6 they are hit and killed.
- The Griffon's engine explodes, killing all the models on board. The tank is spun round to face in a random direction by the force of the explosion and then comes to a permanent halt.
- A spark ignites the Griffon's fuel tanks and it bursts into flames, killing all the models on board. The flaming wreck moves out of control next turn and then explodes. Anything within 3" of the point where it ends up is caught in the explosion, suffering damage exactly as if hit by a heavy flamer.
- The Griffon's ammunition explodes. The Griffon is destroyed and any models within 3" of the centre of the tank suffers D6 strength 10 hits with -3 saving throw modifier.

Hull Damage Table

D6

- The heavy mortar is damaged and may only be used if you first roll a 4 or more on a D6.
- 2-5 The heavy mortar is destroyed.
- The heavy mortar is destroyed as above, but the explosion causes a flash-back to the hull bypassing any armour and causing a secondary explosion there. Roll on the hull damage table to find out what effect this second explosion has.

Heavy Mortar Damage Table

Gunner Damage Table

One of the heavy mortar gunners is hit. Roll to see if he is killed using the normal shooting rules. He has a toughness of 3. If one gunner is killed then the heavy mortar may not be fired for the rest of the battle.

To assemble, cut out or make a photocopy of your datafax (keeping the front and back together). Fold along the dotted line and glue the front and back halves together. To make your datafax a little firmer and hard-wearing, it is a good idea to insert a piece of card between the two halves (cereal packet is about right).

© Games Workshop 1995. All rights reserved. Permission granted to photocopy for personal use

GRIFFON IMPERIAL

PROFIL DU VEHICULE

EQUIPAGE :

- 1 PILOTE DE LA GARDE IMPERIALE
- 3 SERVANTS DE LA GARDE IMPERIALE

MOVEMENT:

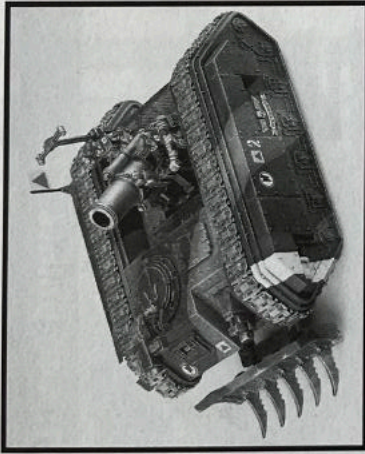
- VITESSE REDUITE : 15 cm
- VITESSE DE COMBAT : 30 cm
- GRANDE VITESSE : 50 cm
- TYPE: A CHENILLES

FACTEUR D'EPERONNAGE :

- FORCE : 8
- DOMMAGES : D12 SAUVEGARDE : -5

ARMES :

Un mortier lourd monté sur le Griffon Impérial avec un angle de tir de 90° vers l'avant. Un **bolter** lourd monté dans la coque avec angle de tir de 90° vers l'avant. Toutes ces armes sont équipées de viseurs. Le Griffon peut être équipé d'**auto-lanceurs** tirant des grenades **aveuglantes** ou à fragmentation (+5 points).



PROFIL DES ARMES

Armes	Portée		Force	Dom.	Modif. de Svg.	Facteur de Pénétration Spécial
	Courte	Longue				
Mortier Lourd	-Selon le type d'obus					
A Fragmnt.	30-60	60-120	-	3	1	-1
Inferno	30-60	60-120	-	5	D3	-3
A Fusion	30-60	60-120	-	8	D10	-4
Bolter Lourd	0-50	50-100	-	5	D4	-2
Auto-lanceurs	15	-	-	Selon grenade		-
Grenade à Fragmentation	-	-	-	-3	1	-1
Grenade Aveuglante	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-



COUT: 140 points

* Touche la plus proche de l'attaquant		Blindage	
D6	Localisation	Avant	Latéral/Arrière
1-2	Chenilles*	16	16
3-5	Coque	21	18
6	Mortier Lourd / Equipage**	17	

** Lancez 1D6 : 1-3 mortier touché, 4-6 équipage touché, voir tableau des dommages aux servants

D6

- 1 La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Griffon ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 2-5 La chenille est arrachée. Le Griffon se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la bataille.
- 6 Une chenille est arrachée et l'impact retourne le véhicule. La carcasse tombe à 1D6 x 2,5 cm dans une direction aléatoire. Toutes les figurines sur lesquelles elle tombe subissent 1D6 touches de Force 7 avec un malus de -2 à la sauvegarde. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord : elle est tuée sur un jet de 4+. Les survivants peuvent débarquer de l'épave selon les règles normales.

D6

- 1 Le pilote est tué. Le Griffon se déplace hors de contrôle tant que le pilote n'est pas remplacé.
- 2-3 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur un résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 4 Le moteur du Griffon explose, tuant l'équipage. Le tank pivote sous le souffle de l'explosion et retombe face à une direction aléatoire. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.
- 5 Une étincelle enflamme le carburant du Griffon qui prend feu, tuant l'équipage. Le véhicule se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis explose. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 7,5 cm de l'épave subit des dommages équivalents à ceux d'un lance-flammes lourd.
- 6 Le magasin de munitions explose. Le Griffon est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 7,5 cm subissent 1D6 touches de Force 10 avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6

- 1 Le mortier lourd est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez d'abord un 4 ou plus sur 1D6.
- 2-5 Le mortier lourd est détruit.
- 6 Le mortier lourd est détruit comme ci-dessus mais l'impact déclenche une explosion secondaire dans le Griffon. Faites un jet sur le tableau des dommages à la coque pour déterminer les effets de cette seconde explosion.

Tableau des dommages aux servants

Un servant du mortier est touché. Déterminez s'il est tué selon les règles normales. Il a une Endurance de 3. S'il est tué, le mortier lourd ne peut plus tirer pour le reste de la bataille.

Pour assembler cette carte de véhicule, photocopiez-la et pliez-la ensuite selon les pointillés. Appliquez de la colle au dos de la carte et pressez fermement les deux moitiés jusqu'à ce que la colle soit bien sèche. Si vous voulez que votre carte soit encore plus rigide, insérez un carton fin (comme une carte postale, par exemple) entre le recto et le verso avant de les assembler.

© Games Workshop 1995. Tous droits réservés. Photocopie autorisée pour un usage strictement personnel.

GRIFFON GUARDIA IMPERIAL

DATOS VEHICULO

TRIPULACION:

- 1 CONDUCTOR GUARDIA IMPERIAL
- 3 ARTILLEROS GUARDIAS IMPERIALES

MOVIMIENTO:

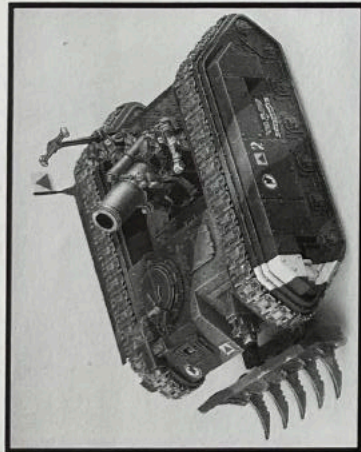
- VELOCIDAD DE CRUCERO: 15 cm
- VELOCIDAD DE COMBATE: 30 cm
- VELOCIDAD MAXIMA: 50 cm
- TIPO: ORUGAS

VALOR DE EMBESTIDA:

- FUERZA 8
- 1D12 PUNTOS DE DAÑO
- 5 TIRADA DE SALVACION

ARMAMENTO:

Un Mortero Pesado montado en el *Griffon* de la Guardia Imperial con un ángulo de disparo frontal de 90°. Un Bolter Pesado montado en el habitáculo con un ángulo de disparo frontal de 90°. El Bolter Pesado está equipado con Sistema de Puntería. El *Griffon* puede equiparse con Descargadores de Granadas cargados con Granadas de Fragmentación o Cegadoras (+5 puntos).



DATOS ARMAMENTO

ARMA	ALCANCE	PARA IMPACTAR	MODIFICADOR	PENETRACION					
Mortero Pesado	CORTO LARGO	FUERZA	HERIDA	SALVACION					
Fragmentación	30-60	60-120	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto 8 cm
Inferral	30-60	60-120	-	-	5	1D3	-3	1D6+1D3+5	Área de Efecto 5 cm
Fusión	30-60	60-120	-	-	8	1D10	-4	1D6+1D10+8	Área de Efecto 3 cm
Bolter Pesado	0-50	50-100	-	-	5	1D4	-2	1D6+1D4+5	Fuego Sostenido: 2D
Descargador de Granadas	15	-	-	-	Según	Granada	-	-	-
Granada Frag	-	-	-	-	3	1	-1	1D6+3	Área de Efecto 5 cm
Granada Cegadora	-	-	-	-	-	-	-	-	-Área de Efecto 5 cm



VALOR EN PUNTOS: 140 puntos

Para montar tu tarjeta de vehículo, fotocopia la tarjeta y dóblala por la mitad a lo largo de la línea de puntos. Pon una pequeña capa de pegamento por la parte de atrás de la tarjeta y presiona ambas mitades entre sí. Si quieres que la tarjeta quede más sólida, lo recomendable es emplear un trozo de cartón (como el de los paquetes de cereales) y pegar ambas mitades de la tarjeta sobre él antes de recortarla.

Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los Derechos Reservados.

* La más próxima al atacante es Impactada

1D6	Localización	Frontal	Lateral/Posterior	Blindaje
1-2	Orugas*	16	16	16
3-5	Habitáculo	21	18	18
6	Mortero/Artilleros**	17		

**Tirada 1D6: 1-3 Mortero Pesado, 4-5 Artilleros; consultar la Tabla de Daños: Artilleros

Tabla de Daños: Orugas

- 1 La oruga resulta dañada, pero sigue funcionando. El *Griffon* tan sólo podrá moverse a velocidad de crucero durante el resto de la batalla.
- 2-5 La oruga resulta destruida. El *Griffon* mueve fuera de control durante el siguiente turno y tras ello queda inmovilizado durante el resto de la batalla.
- 6 Una oruga resulta destruida y los daños afectan a la dirección, haciendo que el *Griffon* vuelque. Los restos del vehículo volcado se detienen tras desplazarse 2D6 cm. de distancia en una dirección aleatoria. Cualquier miniatura sobre la que pase el vehículo sufrirá 1D6 impactos de F7 con un modificador a la tirada de salvación de -2. Tira 1D6 por cada miniatura en el interior del vehículo; morirá en el accidente si se obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Las miniaturas supervivientes podrán abandonar el vehículo según las reglas normales.

Tabla de Daños: Habitáculo

- 1 El conductor es alcanzado y resulta muerto. El *Griffon* se moverá fuera de control hasta que otra miniatura ocupe la posición del conductor.
- 2-3 Se produce una enorme explosión en el compartimento de la tripulación. Tira 1D6 por cada miniatura en el interior del *Griffon*. Con un resultado de 4, 5 ó 6, la miniatura morirá.
- 4 El motor del *Griffon* explota, matando a todos sus ocupantes. El vehículo gira sobre sí mismo por la fuerza de la explosión hasta quedar encarrado en una dirección aleatoria, y a continuación queda permanentemente inmovilizado.
- 5 Un chispazo prende el tanque de combustible del *Griffon* y el vehículo se incendia provocando la muerte de todos sus ocupantes. Los restos incendiados se mueven fuera de control durante el próximo turno y tras ello el vehículo explota. Toda miniatura a 8 cm. o menos del punto en que concluye este movimiento es afectada por la explosión y sufrirá daños como si hubiera sido alcanzada por un Lanzallamas Pesado.
- 6 La munición del *Griffon* explota. El *Griffon* es destruido y todas las miniaturas situadas a 8 cm. o menos del centro del vehículo sufrirán 1D6 impactos de F10 con un modificador de -3 a la tirada de salvación.

Tabla de Daños: Torreja

- 1 El Mortero Pesado resulta dañado y tan sólo podrá dispararse si antes se obtiene un resultado de 4+ en 1D6.
- 2-5 El Mortero Pesado resulta destruido.
- 6 El Mortero Pesado resulta destruido como en el caso anterior, pero la explosión atraviesa el blindaje y causa una explosión secundaria en el habitáculo. Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Daños en el Habitáculo para determinar los efectos de esta explosión secundaria.

Tabla de Daños: Artilleros

Uno de los Artilleros del Mortero Pesado es alcanzado. Tira para determinar si muere, utilizando las reglas normales de disparo. Su Resistencia es 3. Si muere un artillero, el Mortero Pesado no podrá disparar durante el resto de la batalla.

Puedes fotocopiar esta página para tu uso personal.

IMPERIALER GREIF

FAHRZEUGPROFIL

BESATZUNG:

- 1 IMPERIALER FAHRER
- 3 IMPERIALE SCHÜTZEN

BEWEGUNGSFÄHIGKEIT:

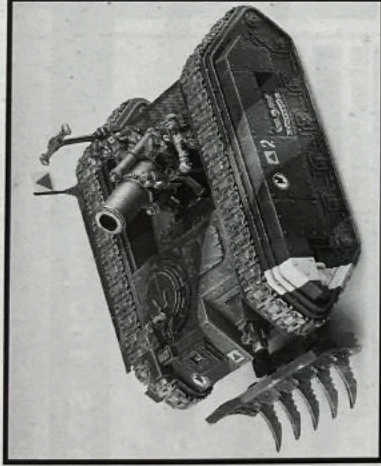
- NIEDRIGE GESCHW.: 6 Zoll
- MITTLERE GESCHW.: 12 Zoll
- HOHE GESCHW.: 20 Zoll
- TYP: KETTENFAHRZEUG

RAMMWERT:

- STÄRKE: 8
- SCHADEN: W12 -5 RWM

BEWAFFNUNG:

Ein schwerer Mörser im Rumpf, mit einem 90°-Feuerbereich nach vorne. Ein schwerer Bolter im Rumpf, mit einem 90°-Feuerbereich nach vorne. Der schwere Bolter ist mit einer Zielloptik ausgestattet. Der Greif kann mit einem Salvengranatwerfer für Fragment- oder Sprenggranaten (+5 Punkte), oder einem Splitterdetonator (+10 Punkte) auferüstet werden.



WAFFENPROFILE

WAFFE	REICHWEITE KURZ LANG	TWM KURZ LANG	S	SN	RWM	DSK	SPEZIAL	
Schwerer Mörser			wie Mörsergranate					
Fragment	12-24 24-48	- -	3	1	-1	W6+3	3 Zoll-Schablone	
Inferno	12-24 24-48	- -	5	W3	-3	W6+3	2 Zoll-Schablone	
Melter	12-24 24-48	- -	8	W10	-4	W6+4	1 Zoll-Schablone	
Schwerer Bolter	0-20 20-40	- -	5	W4	-4	W6+4	Schnellfeuer: 2W	
Salvengranatwerfer	6	-	wie Granate					
Fragmentgranate	-	-	-	3	1	-1	W6+3	2 Zoll-Schablone
Tarnwolfergranaten	-	-	-	-	-	-	-	2 Zoll-Schablone



PUNKTKOSTEN: 140 Punkte

Um das Datafax zusammenzukleben, solltest du den Bogen entweder erst kopieren oder die Karte direkt ausschneiden (achte darauf, die Vorder- und die Rückseite zusammenzulassen) und dann entlang der gestrichelten Linie falten. Nun bestreichst du die Rückseite des Datafaxes mit etwas Kleber und drückst die beiden Hälften zusammen. Wenn du deinem Datafax etwas mehr Festigkeit verleihen willst, bietet es sich an, ein Stück Pappe zwischen die beiden Hälften zu kleben.

© Copyright Games Workshop 1995. Alle Rechte vorbehalten.

* Es wird die dem Angreifer nächstgelegene Fahrkette getroffen

W6	Stelle	Vordere / seitliche	Hintere
1-2	Fahrkette*	16	16
3-5	Rumpf	21	18
6	Schwerer Mörser/Schütze**	17	

** Würfel einen W6: 1-3 Der schwere Mörser wurde getroffen; 1-4 Ein Schütze wurde getroffen

W6

- Die Panzerkette wird zwar beschädigt, läuft aber gerade noch weiter. Der Greif darf für den Rest des Spiels nur noch mit niedriger Geschwindigkeit weiterfahren.
- 5 Eine Panzerkette wird weggesprengt. Der Greif gerät zu Beginn des nächsten Spielzugs außer Kontrolle und kommt danach für den Rest des Spiels unwiderruflich zum Stehen.
- 6 Eine Panzerkette wird weggesprengt. Als Folgeschaden bricht auch die Antriebswelle des Fahrzeugs, und der Greif überschlägt sich. Das Wrack kommt in zufälliger Richtung in W6 Zoll Entfernung wieder zum Stehen. Alle Modelle, auf denen es landet, erleiden W6 Treffer der Stärke 7 mit einer Rettungswurfmodifikation von -2. Würfle außerdem für jedes an Bord befindliche Modell einen W6. Bei 4, 5 oder 6 verliert der Fahrzeuginsasse durch den Sturz alle Lebenspunkte. Überlebende Modelle dürfen unter Anwendung der normalen Regeln aussteigen.

Fahrketten-Schadenstabelle

W6

- Der Fahrer wird getroffen und verliert alle Lebenspunkte. Der Greif gerät danach solange außer Kontrolle, bis ein anderes Modell das Steuer übernimmt.
- 3-6 Eine gewaltige Explosionswelle jagt durch das Fahrzeuginnere. Würfle für jedes an Bord befindliche Modell einen W6. Bei 4, 5 oder 6 verliert der Insasse alle Lebenspunkte.
- 4 Der Motor des Greifen explodiert, und sämtliche Modelle an Bord verlieren alle Lebenspunkte. Das Fahrzeug wird von der Detonationsgewalt in eine zufällige Richtung herumgerissen und kommt danach für den Rest des Spiels unwiderruflich zum Stehen.
- 5 Ein Funke entzündet den Treibstofftank des Greifen. Dieser explodiert, und sämtliche Modelle an Bord verlieren alle Lebenspunkte. Das brennende Wrack gerät im nächsten Spielzug außer Kontrolle, kommt danach zum Stehen und explodiert vollends. Diese Detonation erfährt alles innerhalb von 3 Zoll Umkreis und verursacht den gleichen Schaden wie ein schwerer Flammenwerfer.
- 6 Die Munition des Greifen explodiert. Das Fahrzeug ist zerstört, und alle Modelle innerhalb von 3 Zoll Umkreis erleiden W6 Treffer der Stärke 10 mit einer Rettungswurfmodifikation von -3.

Rumpf-Schadenstabelle

W6

- Der schwere Mörser wird beschädigt. Er kann nur noch nach einem W6-Wurf von 4 oder höher abgefeuert werden.
- 2-5 Der schwere Mörser wird zerstört. Er kann für den Rest des Spiels nicht mehr abgefeuert werden. Die Druckwelle schlägt zudem in den Rumpf des Panzers zurück und löst dort eine zweite Explosion aus: Würfle auf die Rumpf-Schadenstabelle, um zu ermitteln, welche Folgen diese zweite Explosion hat.

Mörser-Schadenstabelle

W6

- Ein Schütze des schweren Mörsers wurde getroffen. Benutz die normalen Schablonen, um festzustellen, ob der Soldat ausgeschaltet wurde. Imperiale Soldaten haben eine Widerstandsfähigkeit von 3 und tragen eine Armplastrweste, die ihnen einen Rettungswurf von 6+ gestattet. Sie haben einen Lebenspunkt. Wird einer der beiden Schützen ausgeschaltet, kann der schwere Mörser für den Rest des Spiels nicht mehr abgefeuert werden.

Schützen-Schadenstabelle

Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch photokopiert werden.