

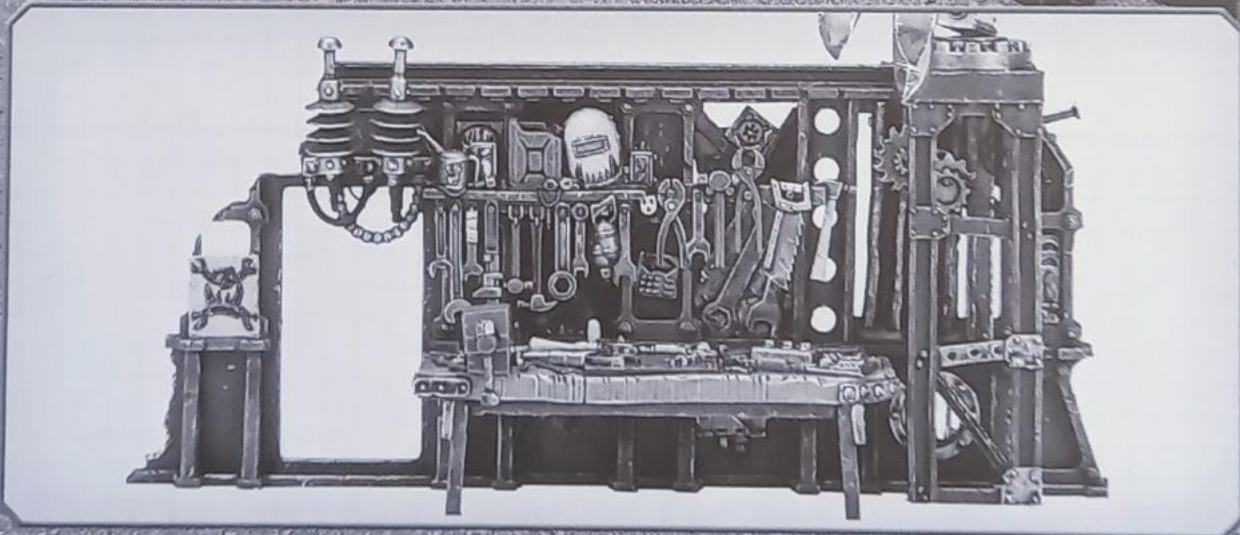


Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

WARHAMMER
40,000

MEKBOY WORKSHOP



CITADEL

© Copyright 2018, Games Workshop Ltd. All rights reserved.



993101030512



• 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 necesitaremos 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 SIMBOLOS
• ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



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



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



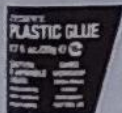
- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



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



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



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel

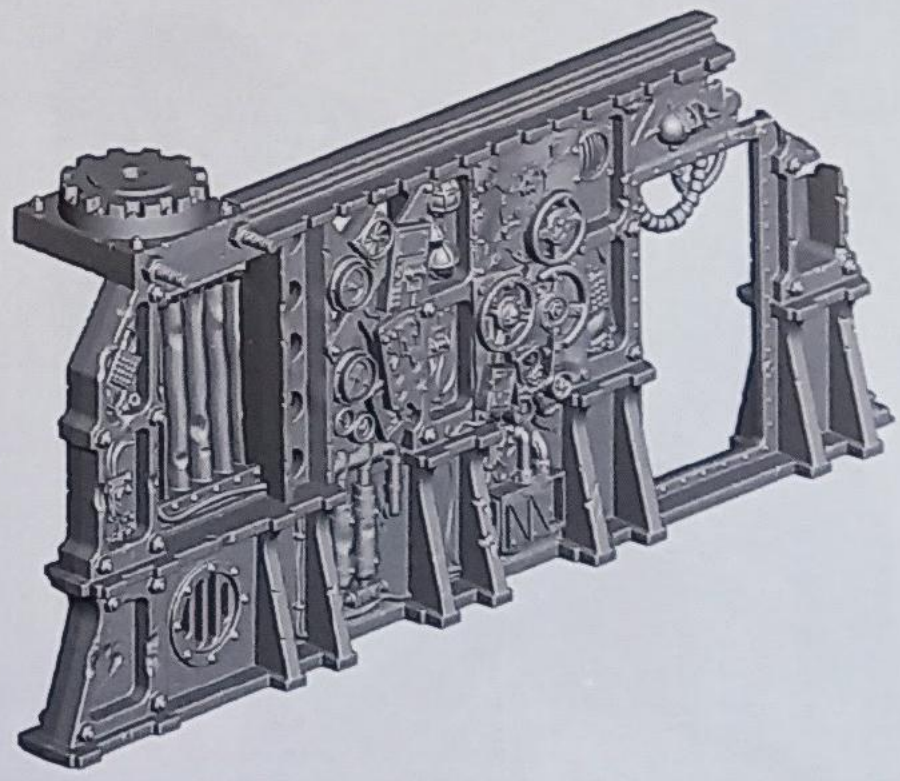
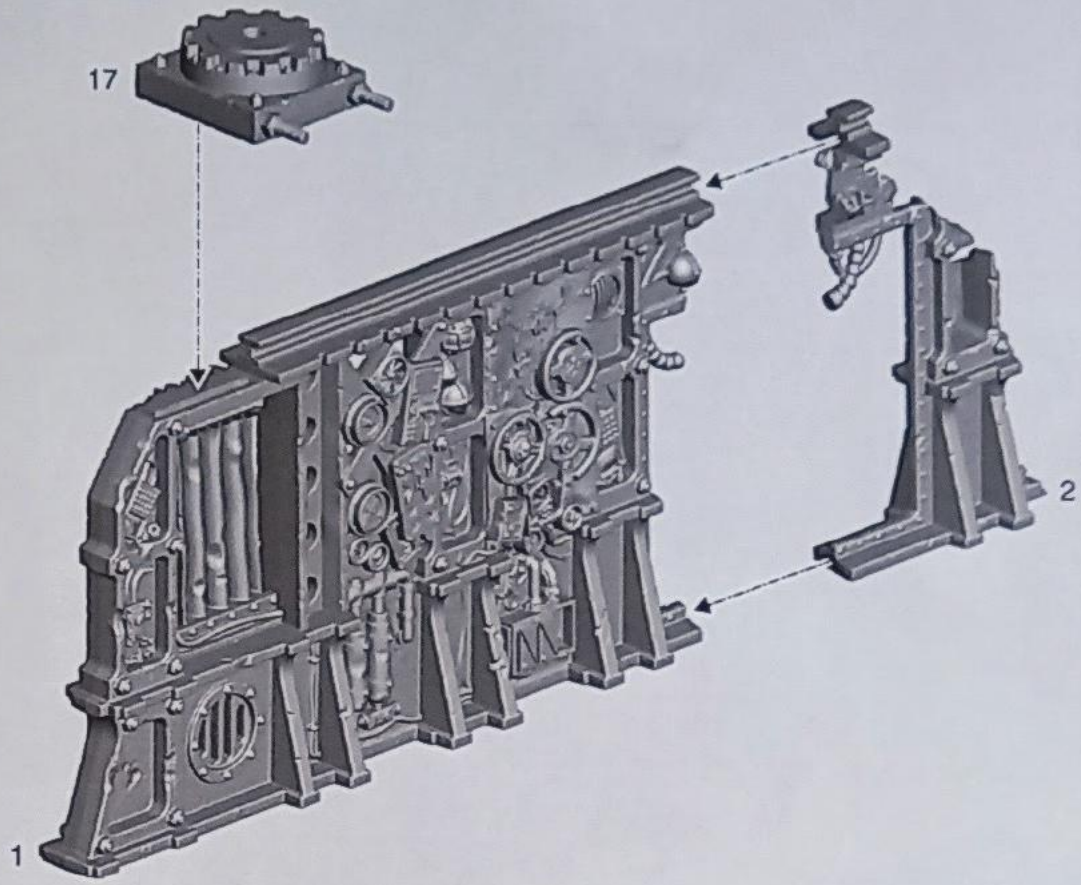


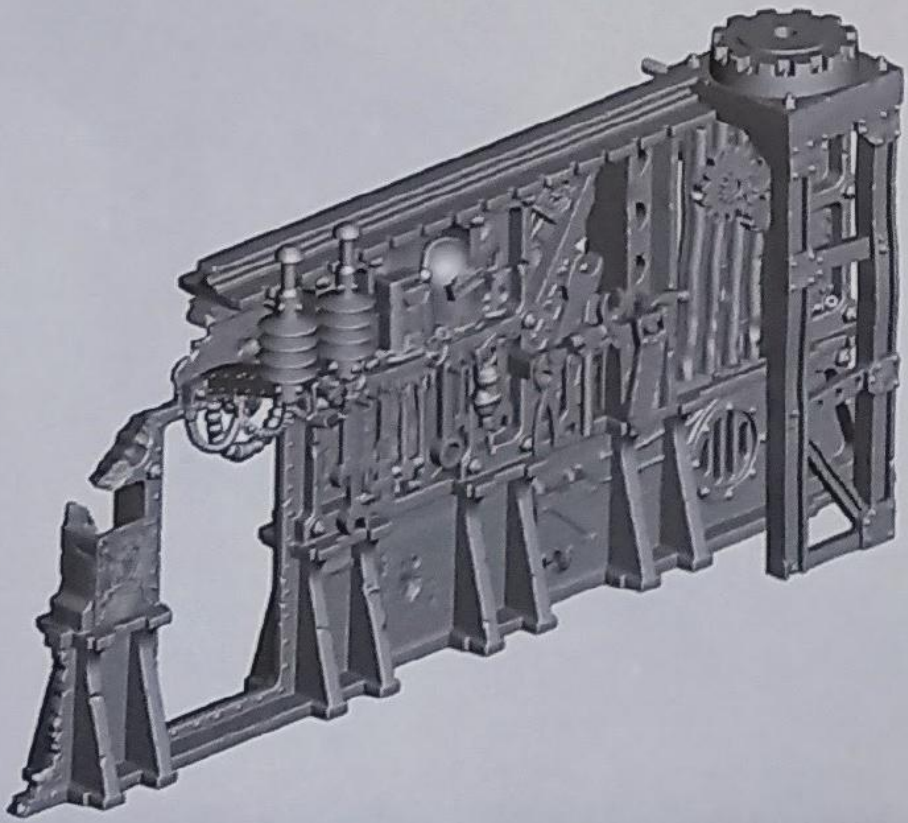
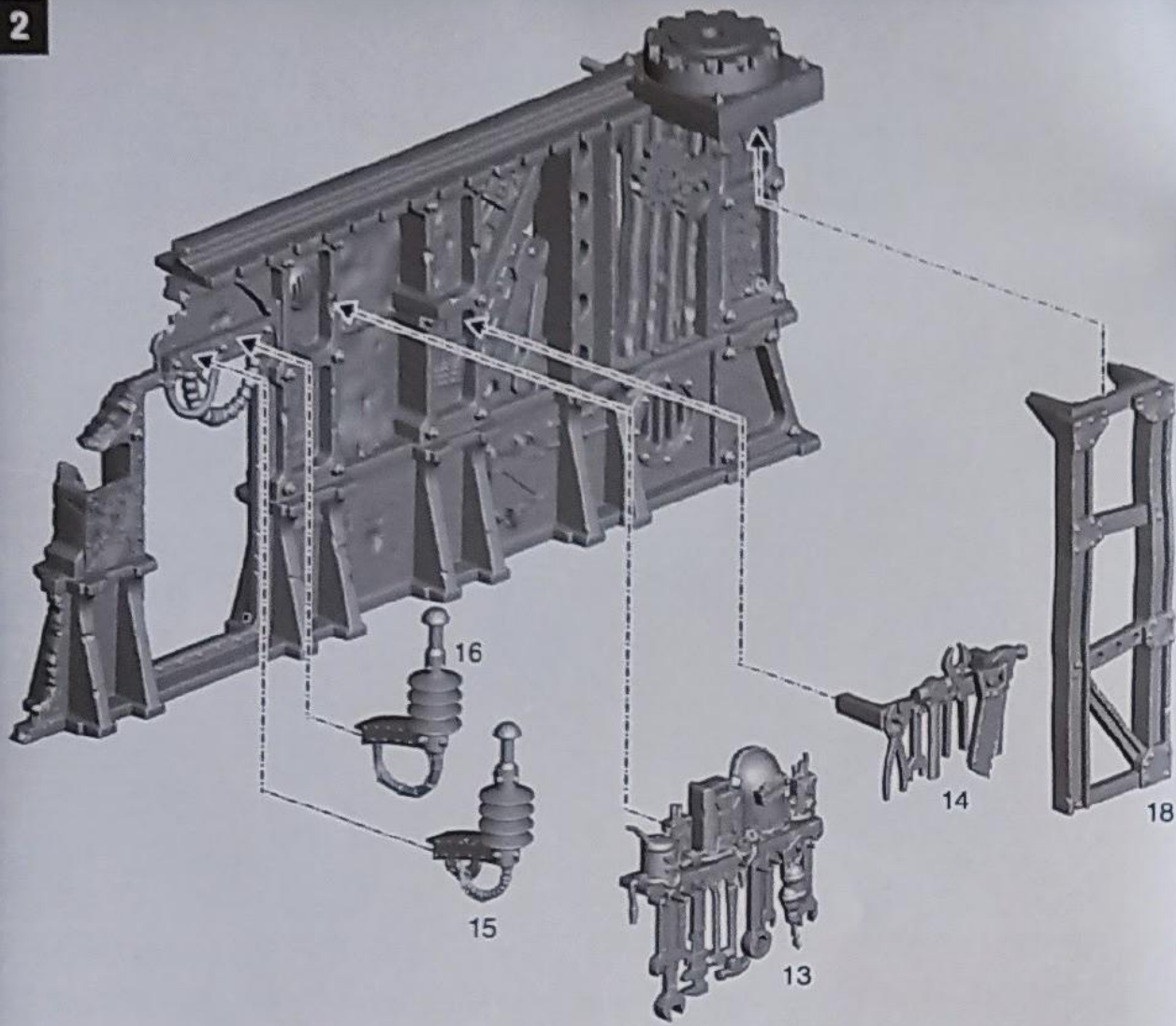
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

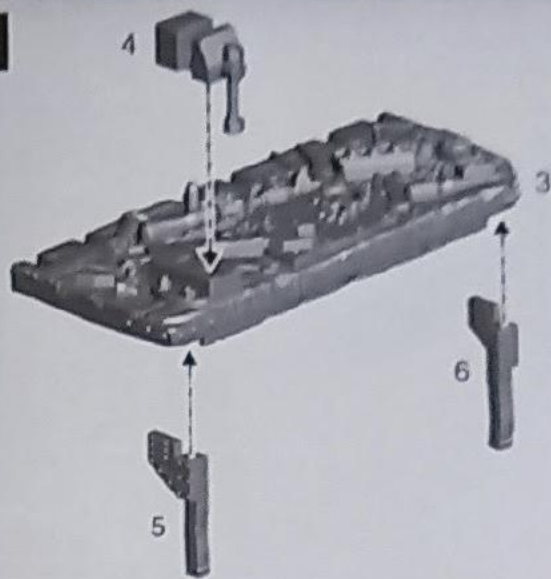
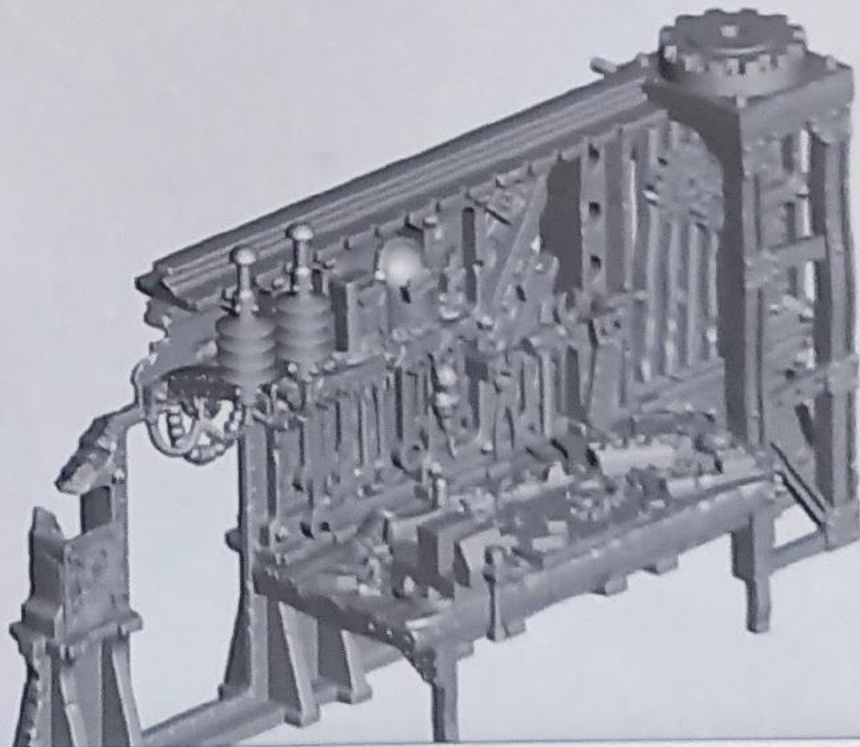
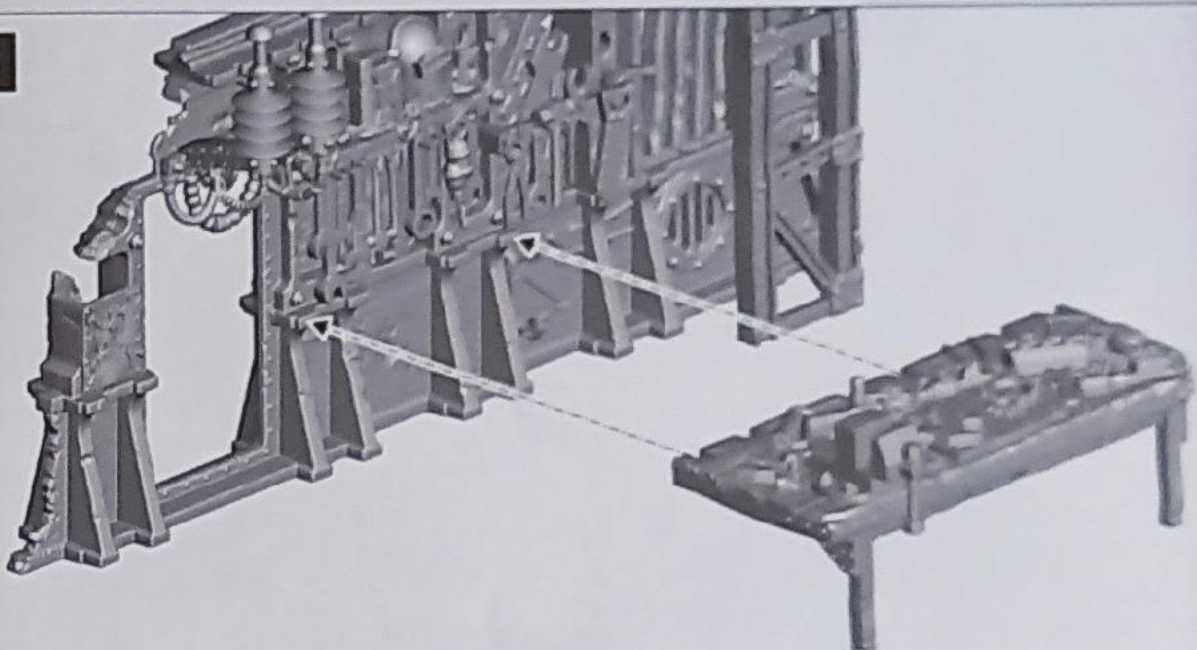


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

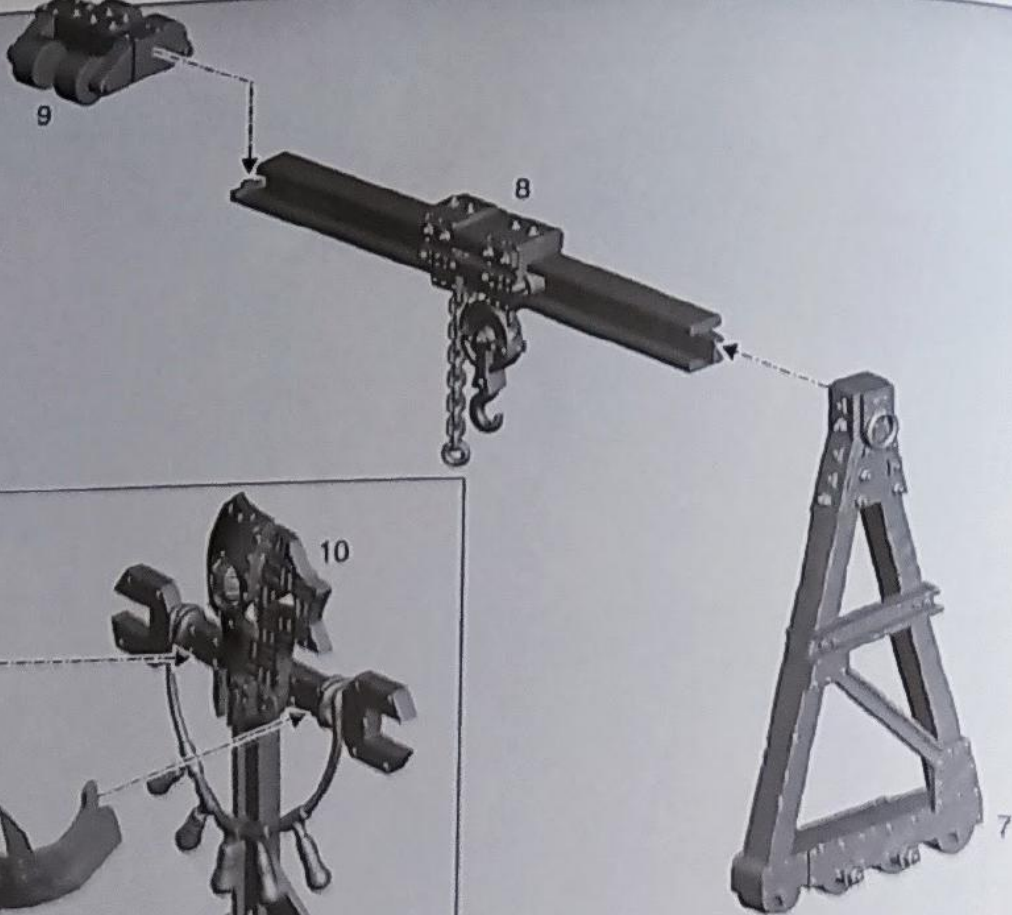
1



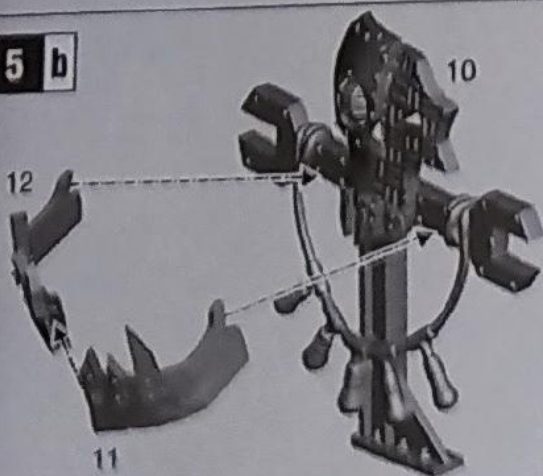


3**4**

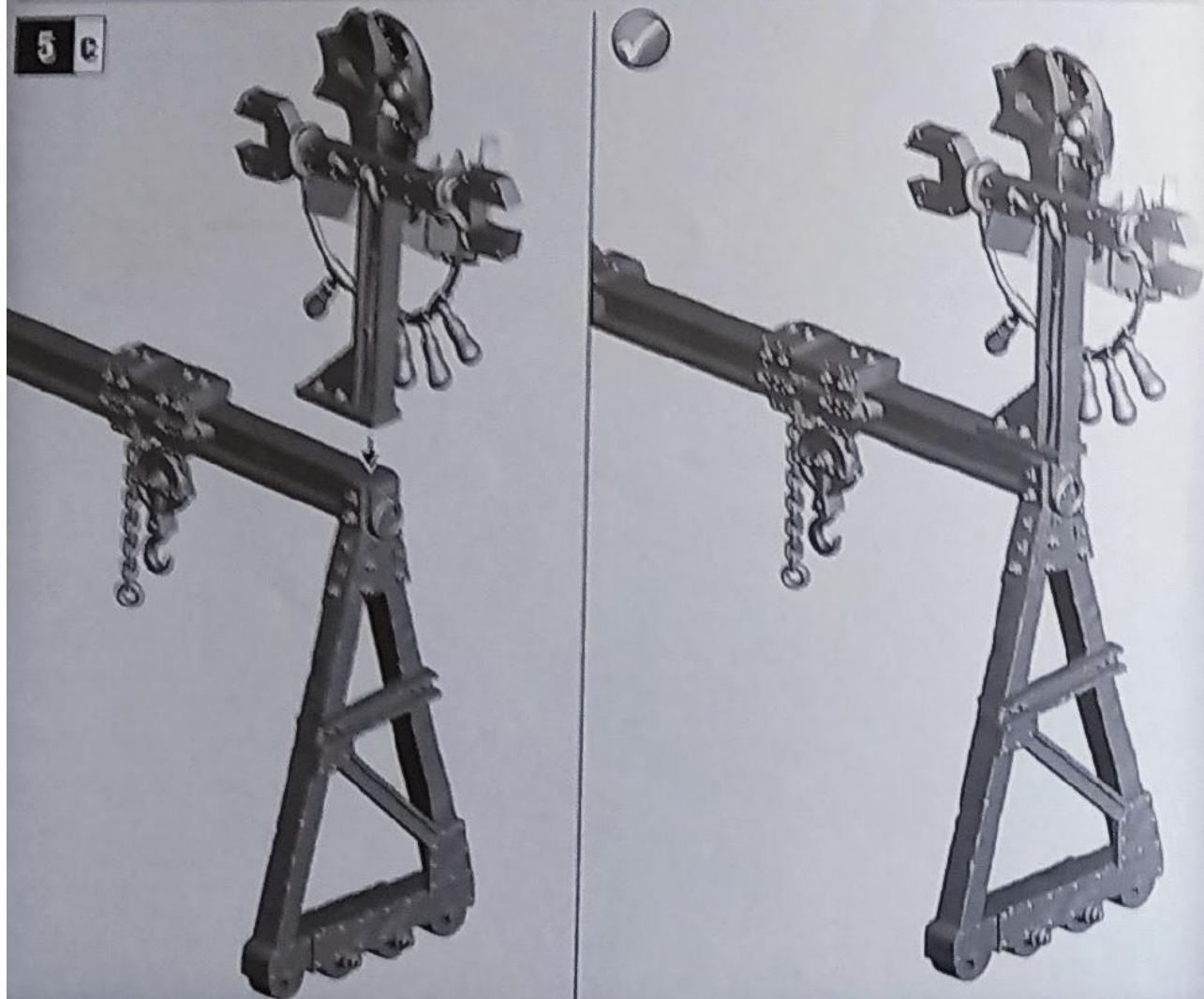
5 a

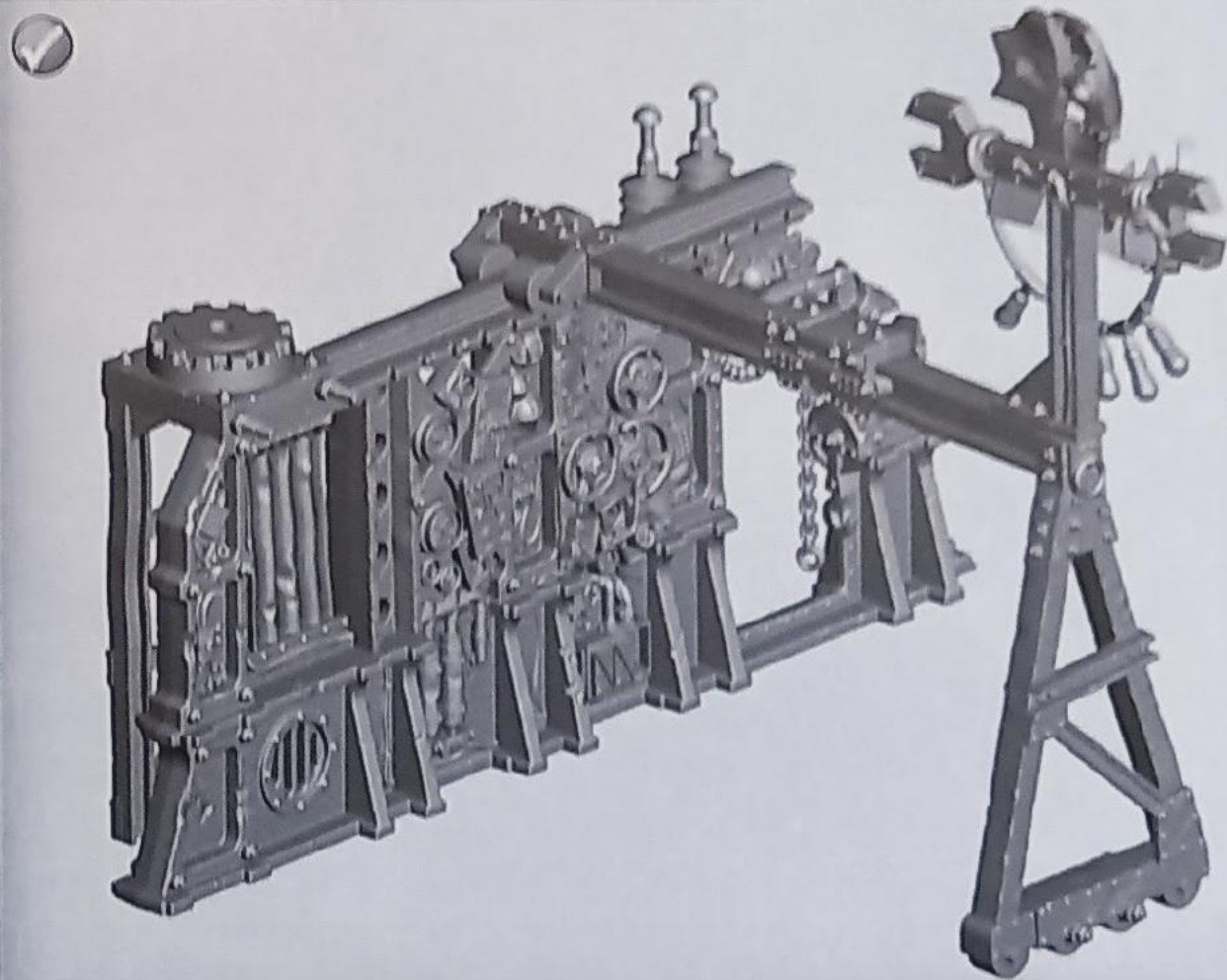
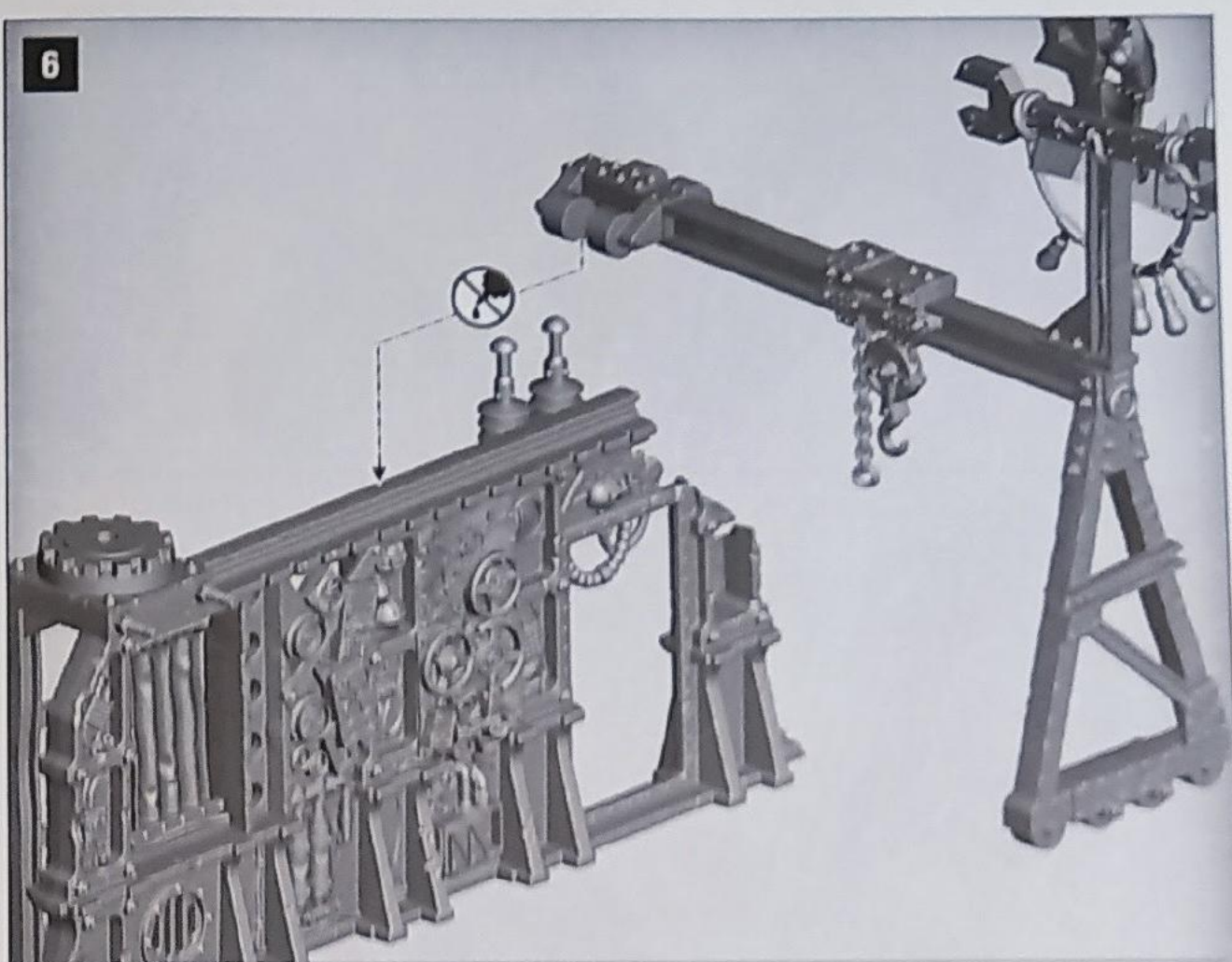


5 b

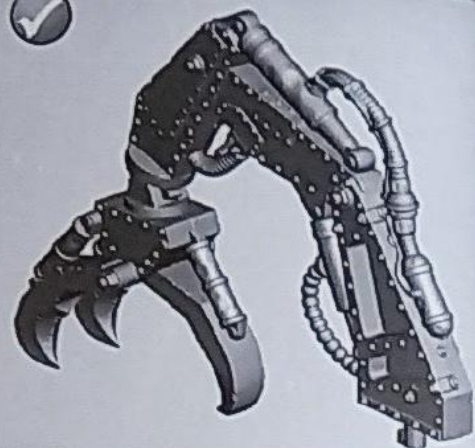
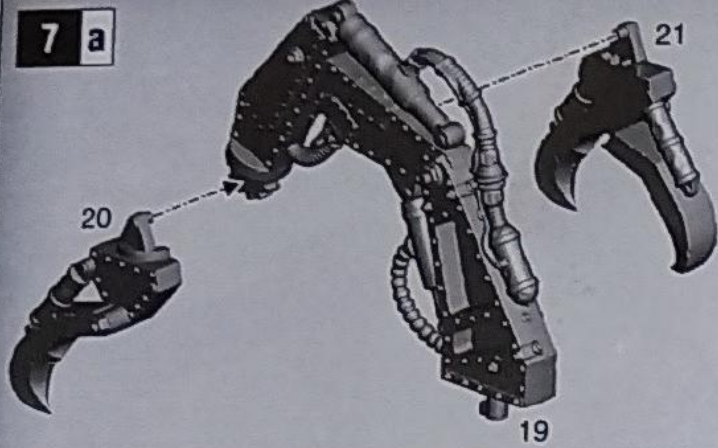


5 c

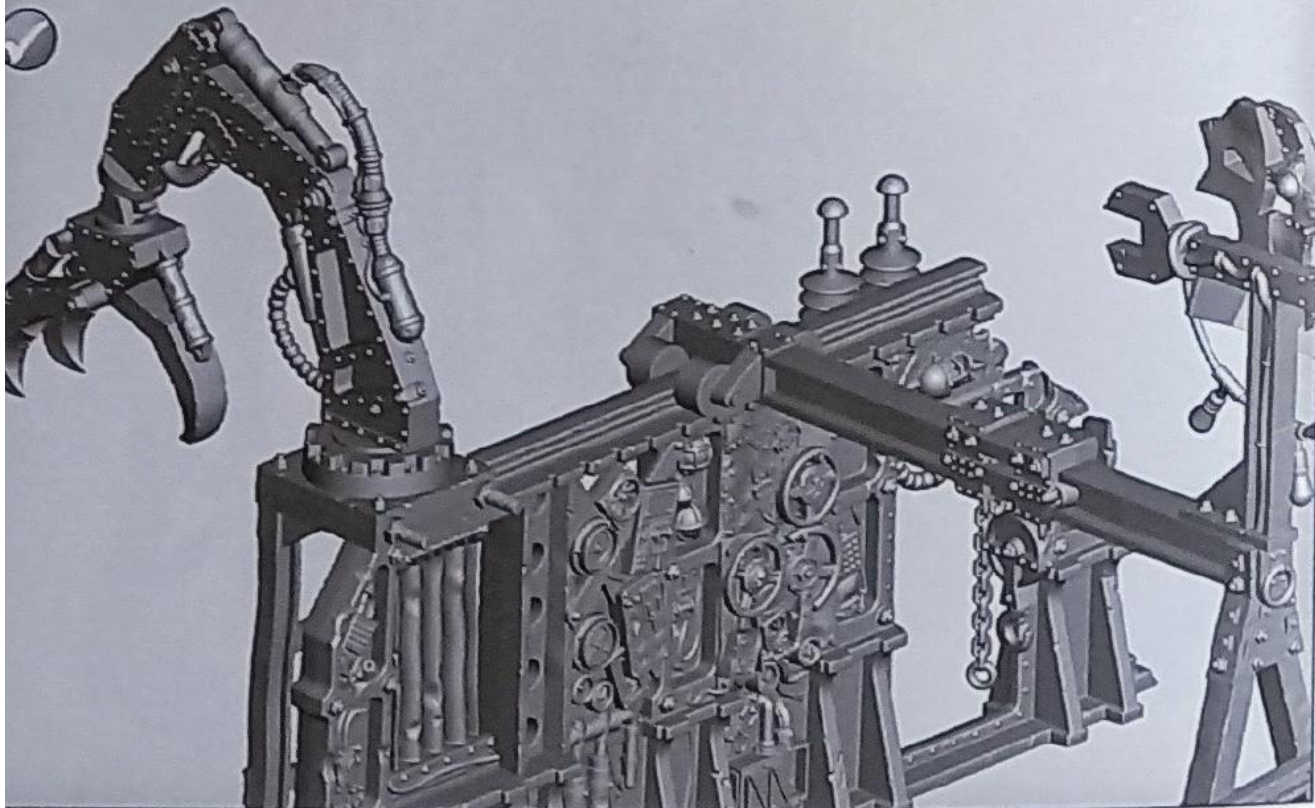
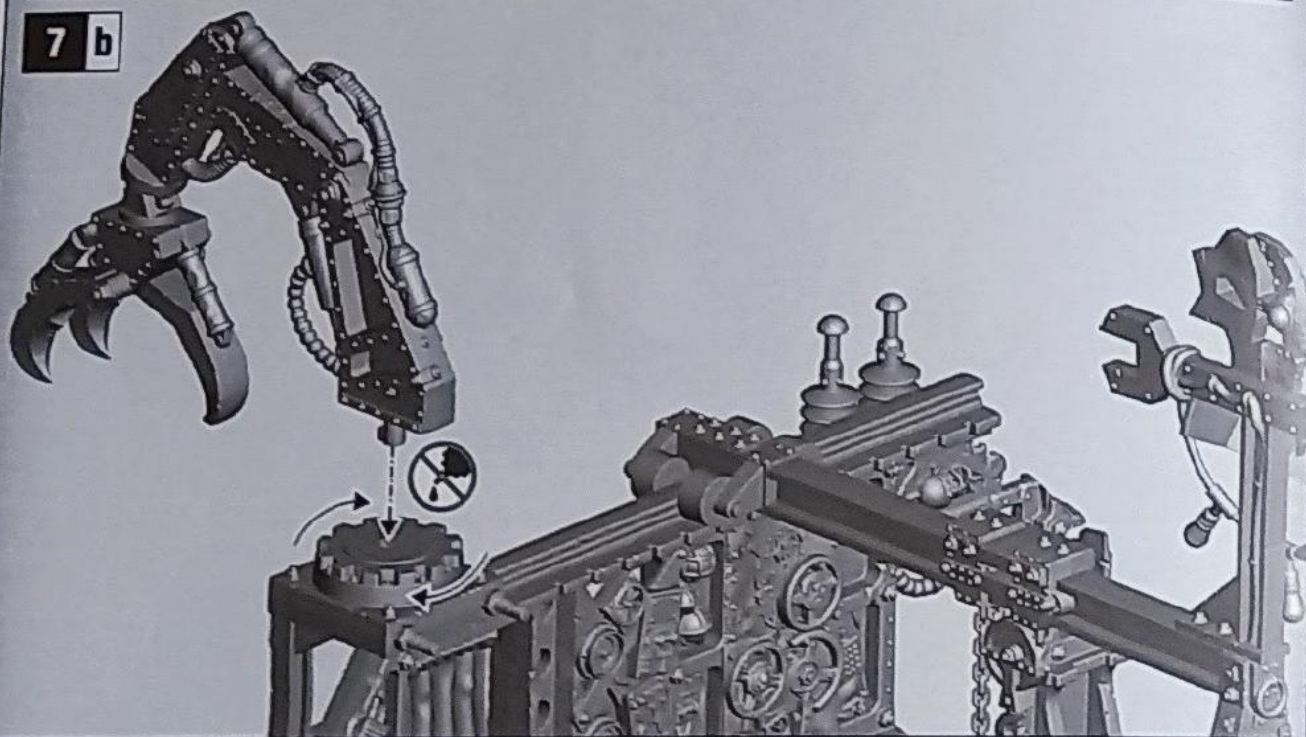




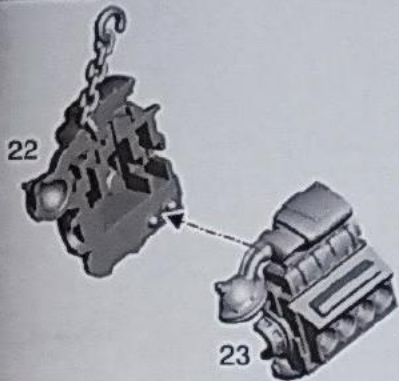
7 a



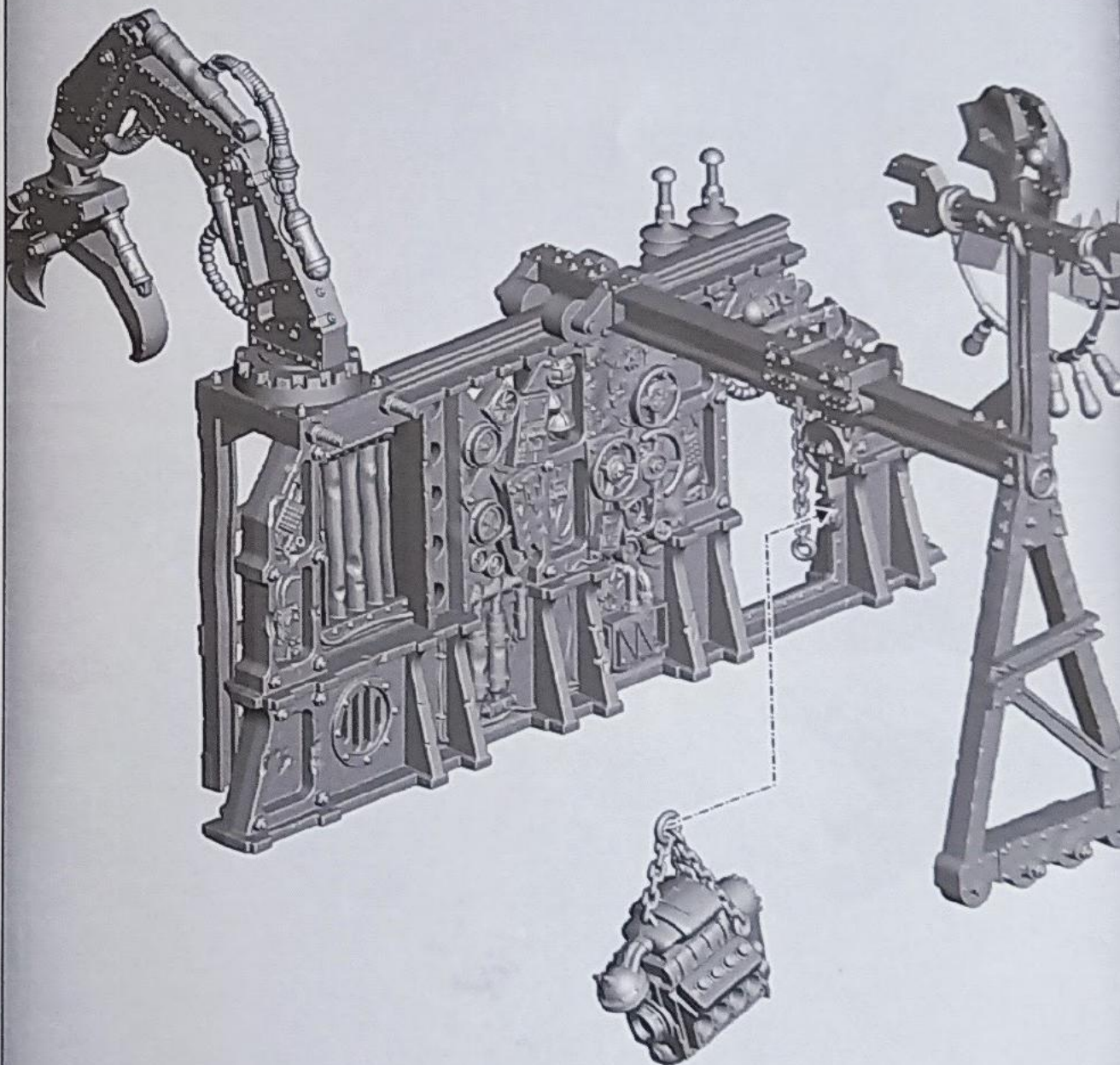
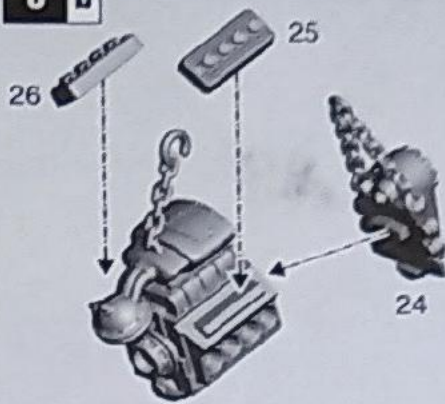
7 b

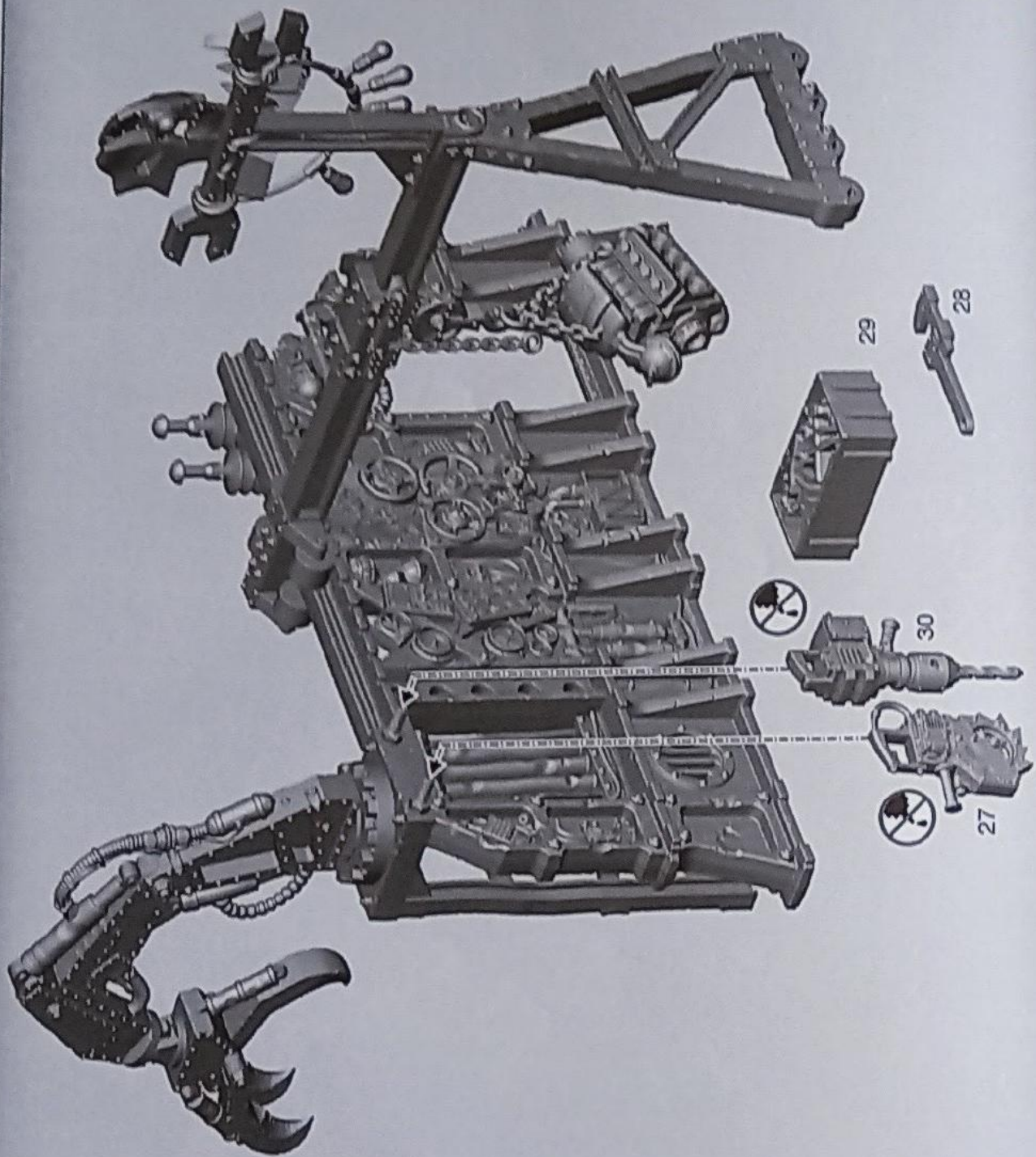


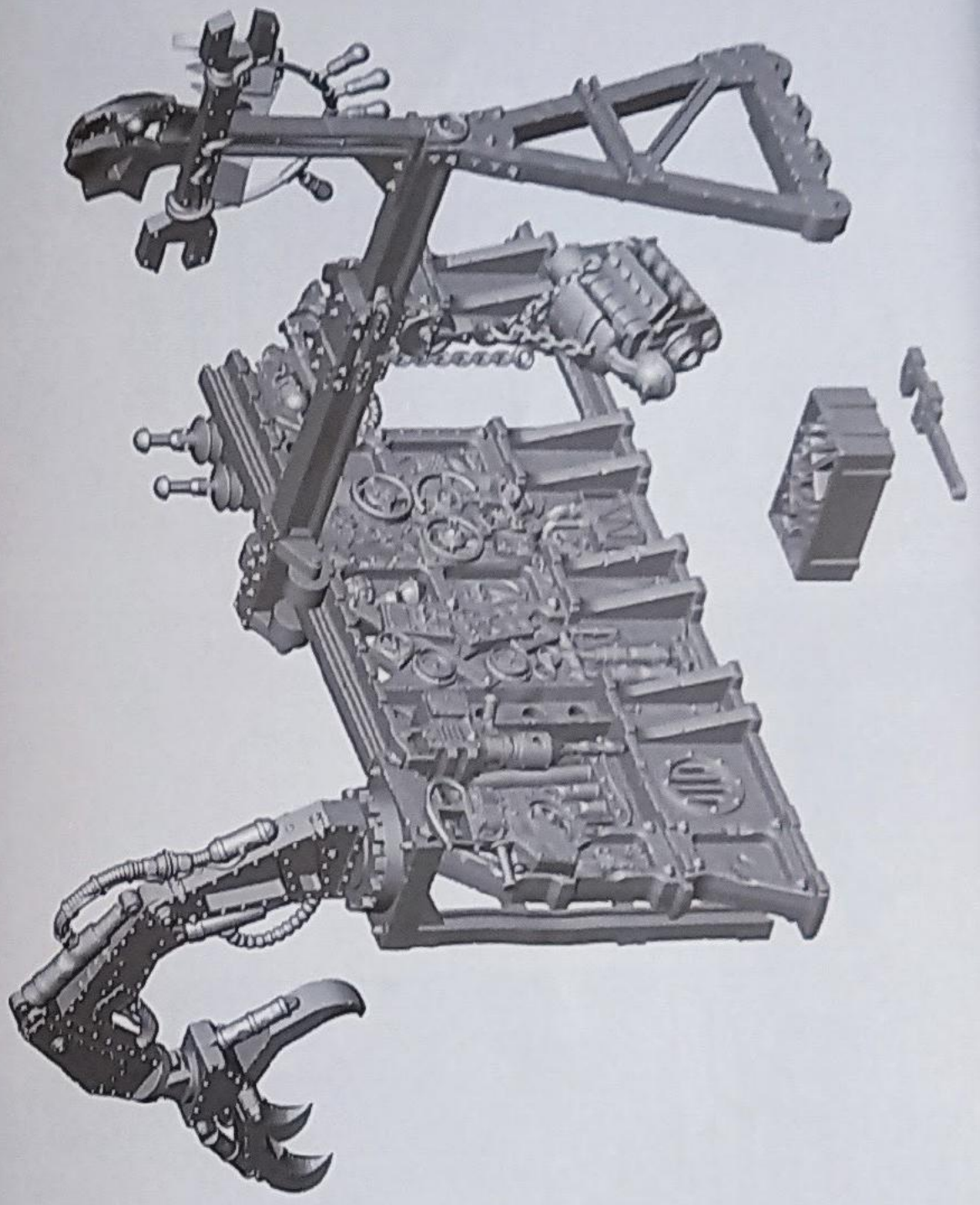
8 a

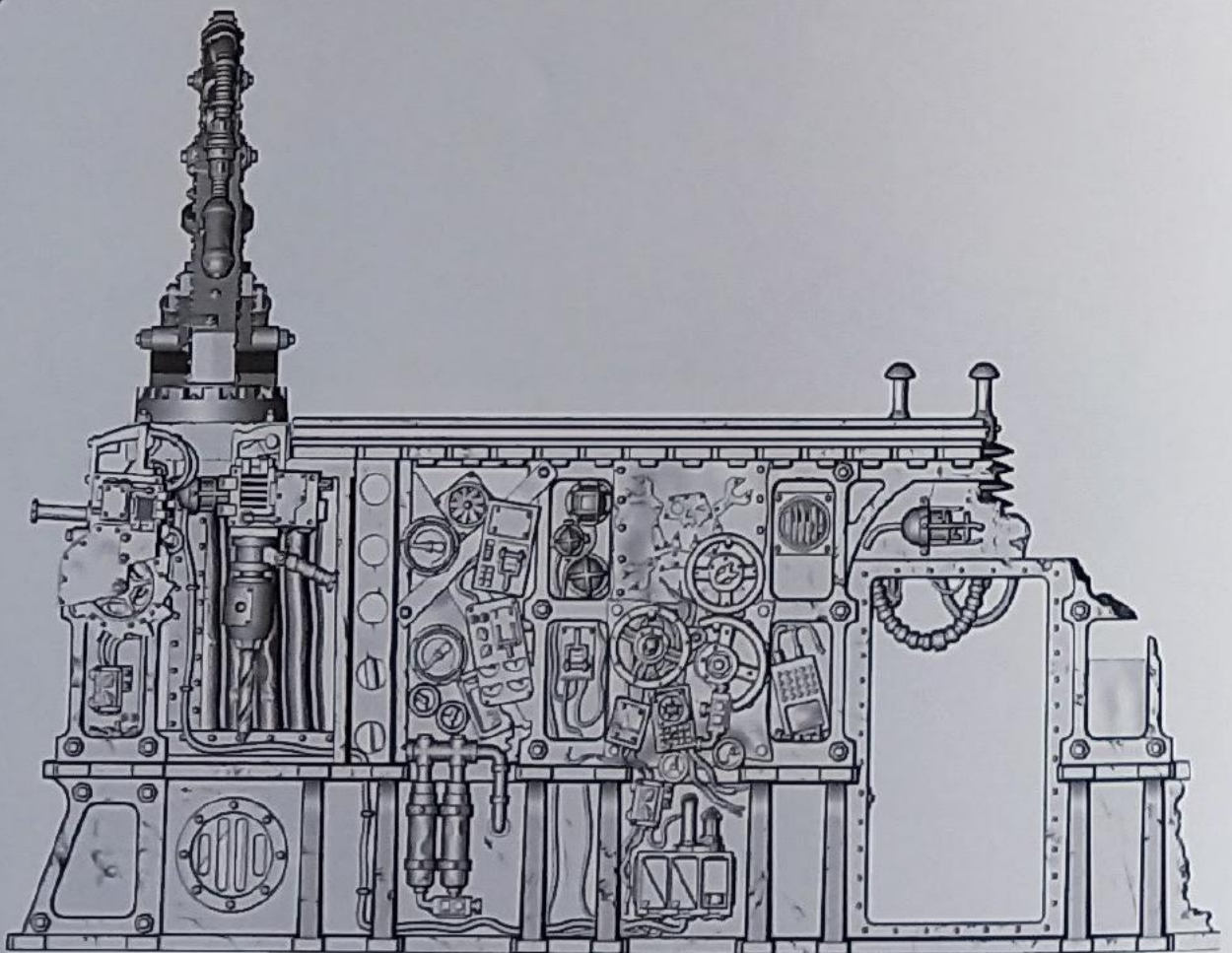
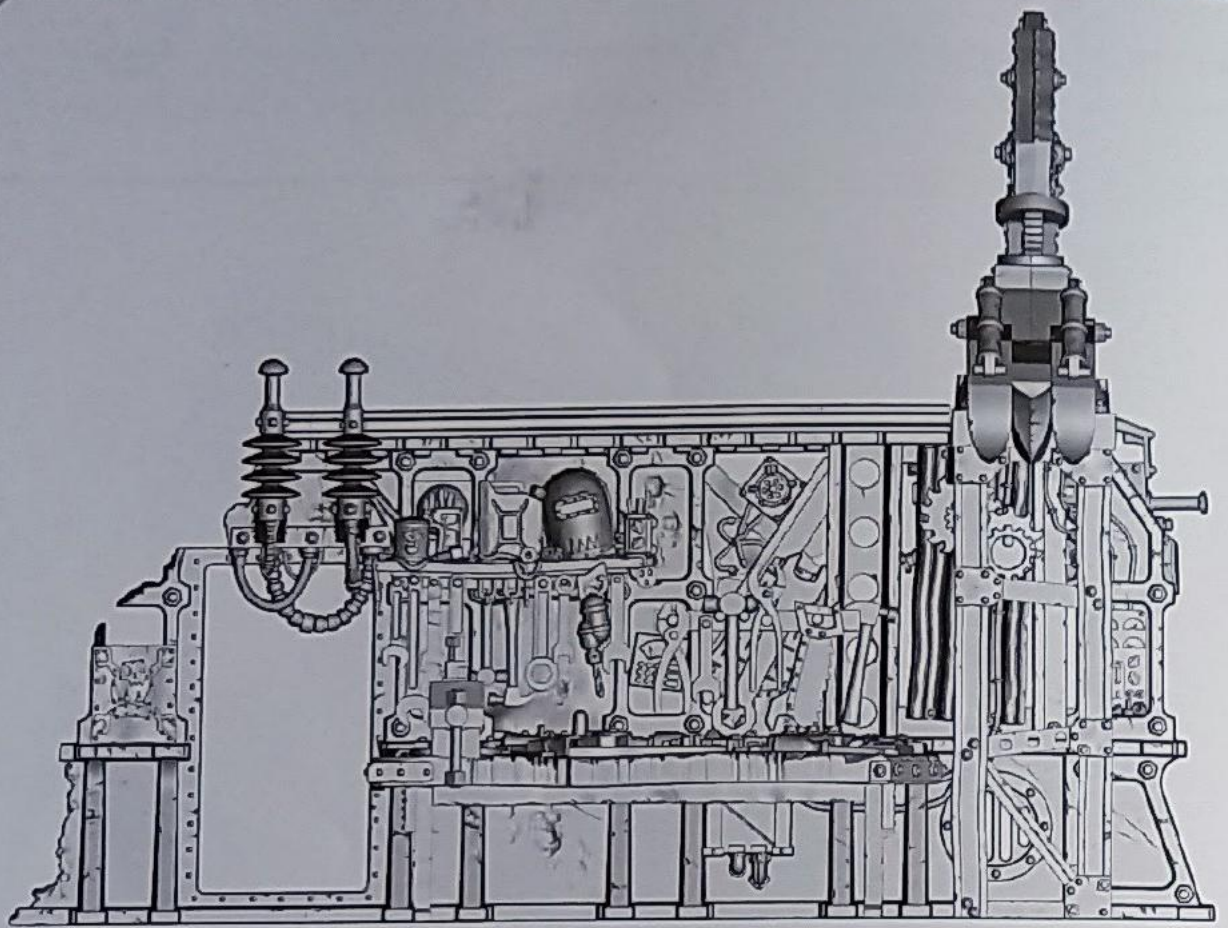


8 b









MEKBOY WORKSHOP

A Mekboy Workshop is a single model.

ABILITIES

Ork Structure: After it is set up, a Mekboy Workshop is treated as a terrain feature. It cannot move for any reason, is not treated as a friendly or enemy model, and cannot be targeted or affected by any attacks or abilities.

Mek's Grabbin' Claw: At the start of the Fight phase, before any units have been chosen to fight, one ORK INFANTRY unit from your army that is within 1" of this model can operate the Mekboy Workshop's grabbin' claw. If it does so, select an enemy unit within 1" of this model and roll a D6; on a 4+ that enemy unit suffers D3 mortal wounds.

Kustom Job: At the end of your Movement phase, one ORK VEHICLE unit from your army that is within 1" of this model can receive a kustom job. If it does so, then until the end of the turn, that unit cannot shoot or charge and the Attacks characteristic of models in that unit is reduced to 1, but you can choose and resolve one of the following effects:

- **More Speed:** Until the end of your next Movement phase, increase the Move characteristic of models in that unit by 6". In addition, roll a D6 to see if the unit receives something 'extra spesul'; on a 6 add 1 to charge rolls for that unit for the rest of the battle.

- **More Rivets:** That unit regains D3 lost wounds. If there is a BIG MEK or MEK from your army within 1" of this model, and it has not used its Big Mekaniak or Mekaniak ability to repair a vehicle this turn, it can oversee the kustom job; if it does so, the unit regains 3 lost wounds instead of D3, and the model that oversees the kustom job cannot use its Big Mekaniak or Mekaniak ability this turn.

In addition, roll a D6 to see if the unit receives something 'extra spesul'; on a 6 add 1 to the Toughness characteristic of models in that unit for the rest of the battle.

- **More Dakka:** Choose one weapon (excluding a bubblechukka) that a model in that unit is equipped with. The next time any models in the unit fire that weapon, the weapon makes the maximum number of attacks (e.g. a weapon with the Heavy 2D6 Type will fire 12 shots).

In addition, roll a D6 to see if the unit receives something 'extra spesul'; on a 6 add 1 to the chosen weapon's Damage characteristic for the rest of the battle.

A unit can only receive a kustom job once per turn.

FACTION KEYWORDS

ORK, <CLAN>

KEYWORDS

MEKBOY WORKSHOP

MEKBOY WORKSHOP

Un Mekboy Workshop est une figurine individuelle.

APTITUDES

Structure Ork: Après son placement, un Mekboy Workshop est traité comme un élément de terrain. Il ne peut jamais se déplacer, n'est pas traité comme une figurine amie ou ennemie, et ne peut pas être ciblé par des attaques ou des aptitudes.

Pince katrap' de Mek: Au début de la phase de Combat, avant que la moindre unité ait été choisie pour combattre, 1 unité d'INFANTRIE ORK de votre armée à 1" ou moins de cette figurine peut actionner la pince katrap' du Mekboy Workshop. Dans ce cas, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins de cette figurine et jetez un D6; sur 4+ cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles.

Kustomization: À la fin de votre phase de Mouvement, 1 unité VÉHICULE ORK de votre armée à 1" ou moins de cette figurine peut recevoir une kustomization. Dans ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité ne peut ni tirer ni charger, et la caractéristique d'Attaque des figurines de cette unité est réduite à 1, mais vous pouvez choisir et résoudre 1 des effets suivants:

- **Plus de Vitess':** Jusqu'à la fin de votre prochaine phase de Mouvement, augmentez de 6" la caractéristique de Mouvement des figurines de cette unité. De plus, jetez un D6 pour voir si l'unité reçoit 'kek'choz' de spécial'; sur 6, ajoutez 1 aux jets de charge de cette unité jusqu'à la fin de la bataille.

- **Plus de Rivets:** Cette unité récupère D3 PV perdus. S'il y a un BIG MEK ou un MEK de votre armée à 1" ou moins de cette figurine et qu'il n'a pas encore utilisé son aptitude Mékaniak ou Mékaniak Suprême pour réparer un véhicule à ce tour, il peut superviser la kustomization; dans ce cas, l'unité récupère 3 PV perdus au lieu de D3, et la figurine qui a supervisé la kustomization ne peut pas utiliser son aptitude Mékaniak ou Mékaniak Suprême à ce tour.

De plus, jetez un D6 pour voir si l'unité reçoit 'kek'choz' de spécial'; sur 6, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des figurines de cette unité jusqu'à la fin de la bataille.

- **Plus de Dakka:** Choisissez une arme (sauf un krach bulles) dont une figurine de cette unité est équipée. La prochaine fois qu'une ou plusieurs figurines de cette unité tirent avec cette arme, l'arme effectue le nombre maximum d'attaques (ex: une arme de Type Lourde 2D6 fera 12 tirs).

De plus, jetez un D6 pour voir si l'unité reçoit 'kek'choz' de spécial'; sur 6, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégât de l'arme choisie jusqu'à la fin de la bataille.

Une unité ne peut recevoir de kustomization qu'une fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION

ORK, <CLAN>

MOTS-CLÉS

MEKBOY WORKSHOP

