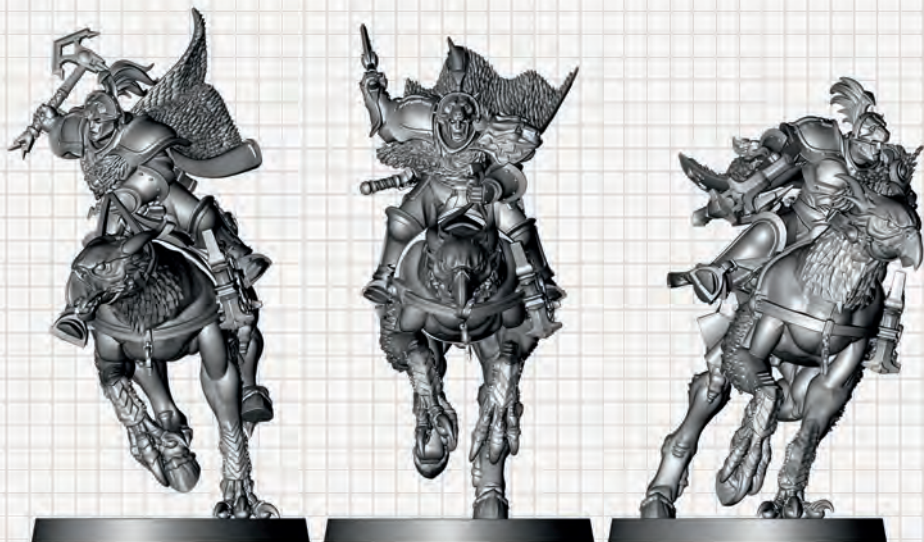




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

VANGUARD-PALLADORS





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

- Before assembling your model kit 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 de vous lancer dans l'assemblage de ce kit, 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 Pincas 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.
- Antes de montar el contenido de este kit, lee estas instrucciones cuidadosamente. 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.
- Prima di assemblare il tuo modello, leggi le istruzioni di questo libretto con attenzione. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dal 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



- Rotate part
- Faire pivoter
- Girar la pieza
- Teil drehen
- Ruota il componente



- Paint before assembly
- Peindre avant assemblage
- Pintar antes del montaje
- Erst bemalen, dann zusammenbauen
- Dipingi prima dell'assemblaggio



- Detail view
- Vue détaillée
- Vista detallada
- Alternative Ansicht
- Visuale del dettaglio



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

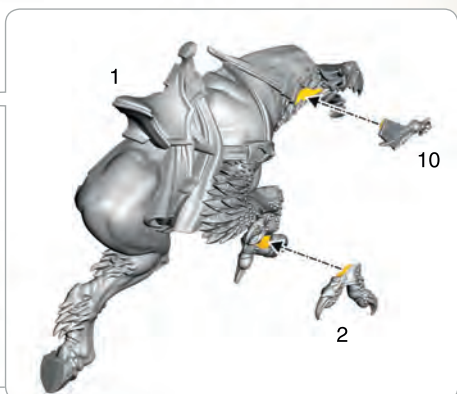
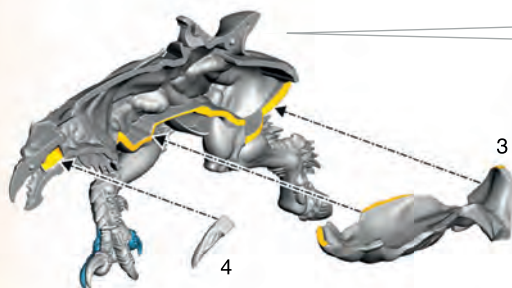
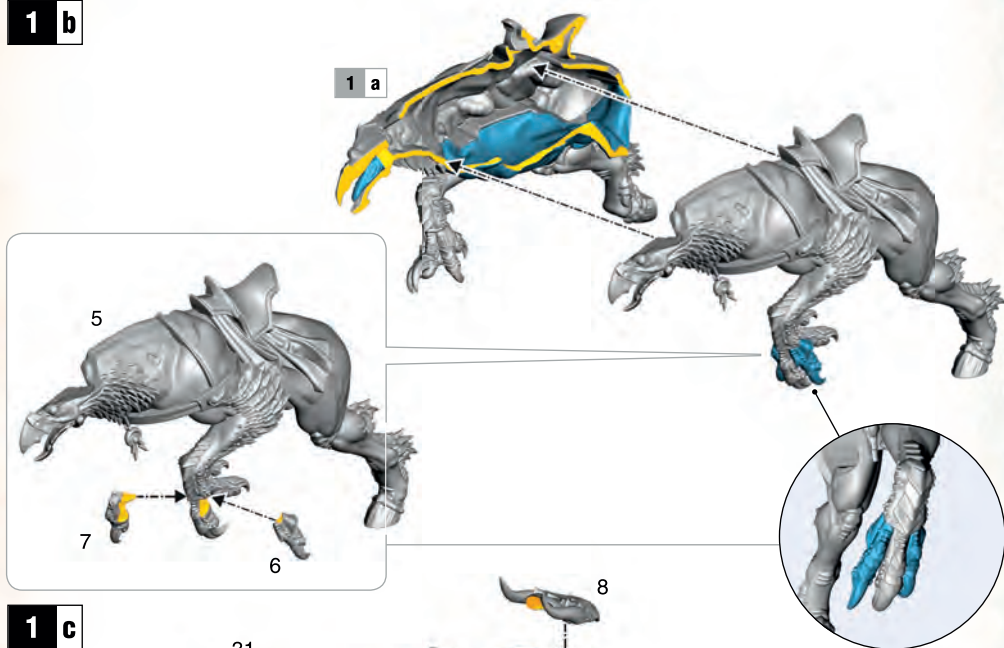
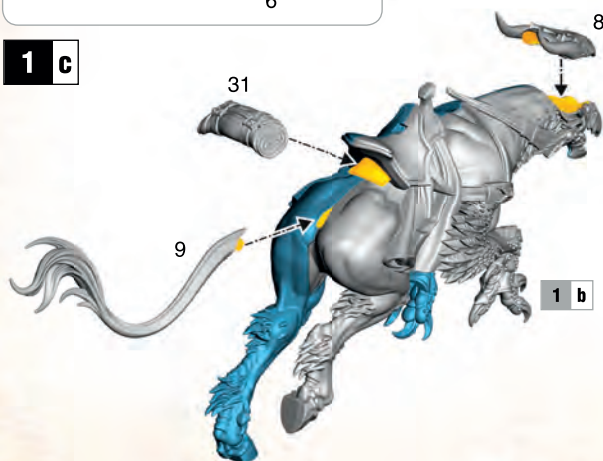
16+
AGE
RESTRICTED



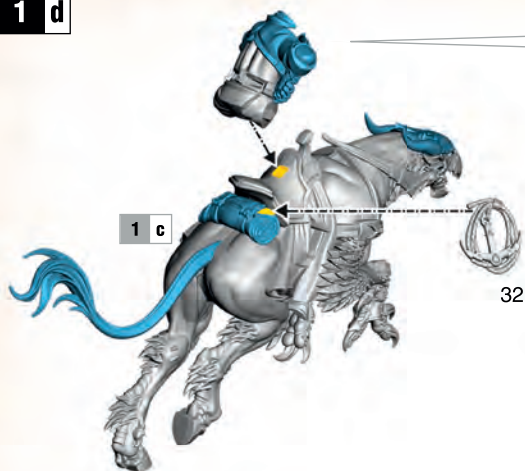
- Citadel plastic glue thick
- Colle plastique épaisse Citadel
- Pegamento para plástico espeso
- Citadel-Kunststoffkleber (Dickflüssig)
- Colla per plastica densa Citadel
- Citadel plastic glue thin
- Colle plastique liquide Citadel
- Pegamento para plástico fluido
- Citadel-Kunststoffkleber (Dünflüssig)
- Colla per plastica fluida Citadel
- Citadel fine detail cutters
- Pincas de precisión Citadel
- Tenazas Citadel
- Präzisions-Kunststoffseitschneider
- Tronchesine di precisione Citadel
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

1

PALLADOR-PRIME

1 a**1 b****1 c**

1 d



11



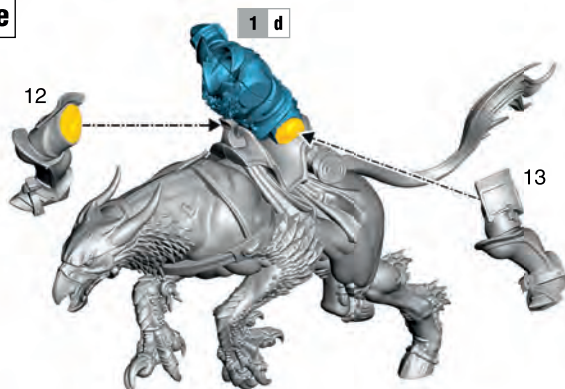
15



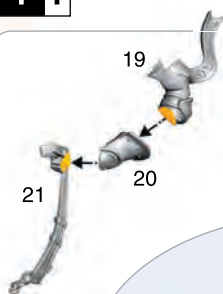
14



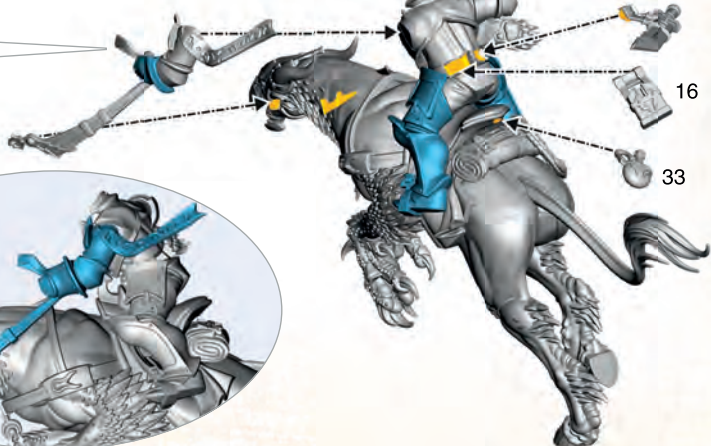
1 e



1 f



1 e

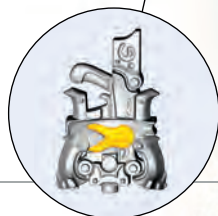
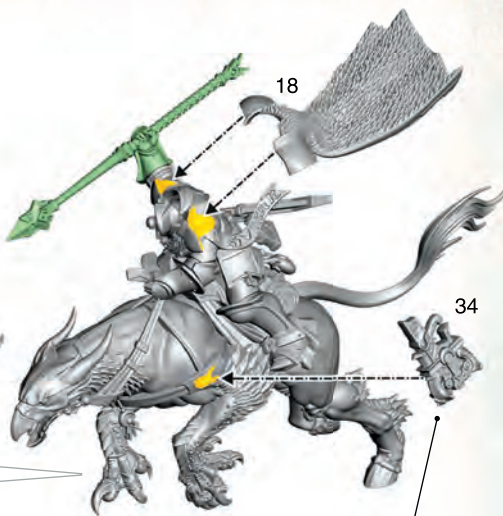
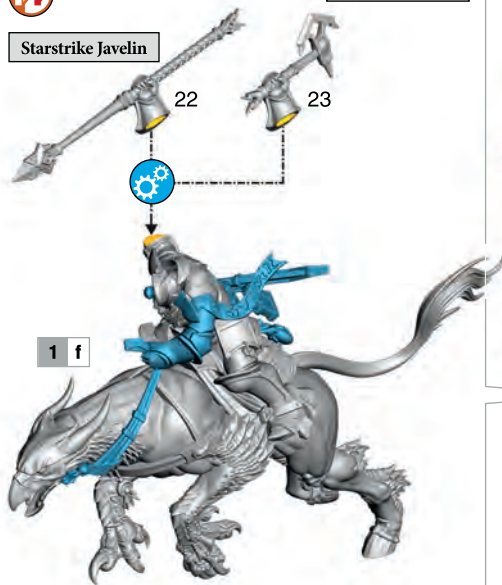


1 g

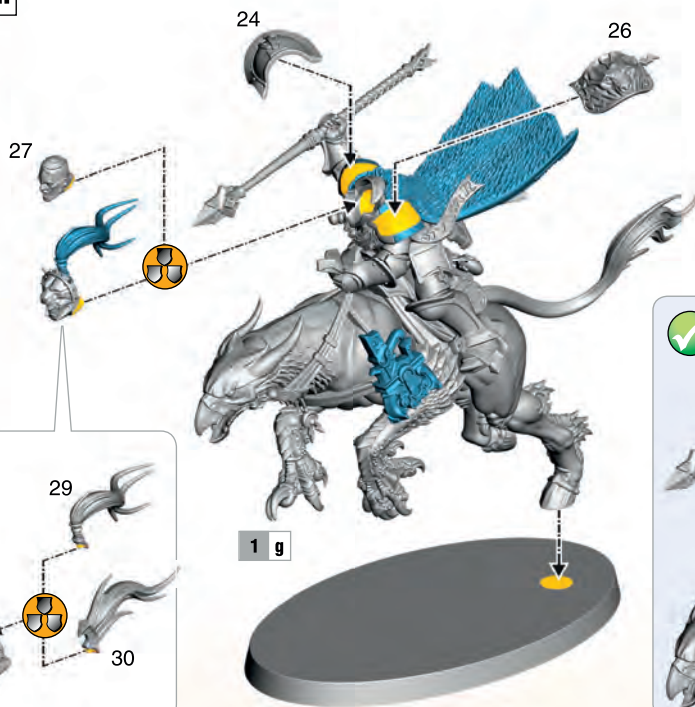


Shock Handaxe

Starstrike Javelin

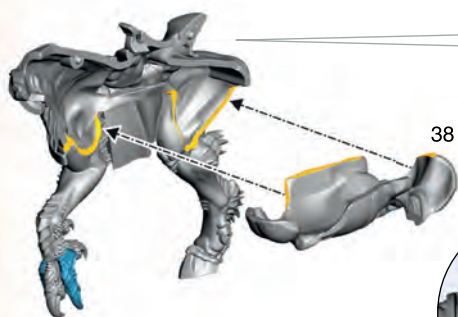


1 h



2 VANGUARD-PALLADOR A

2 a

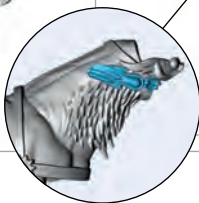


55

35

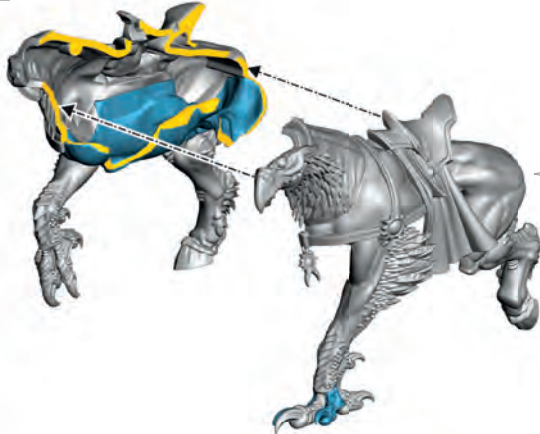
37

36



2 b

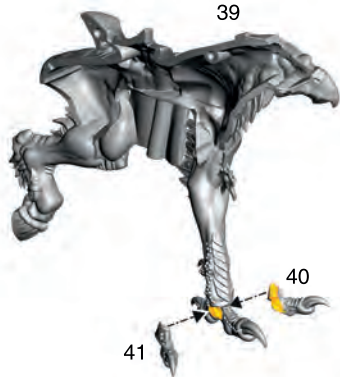
2 a



39

40

41

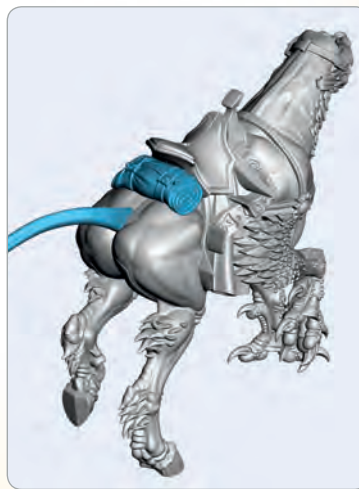
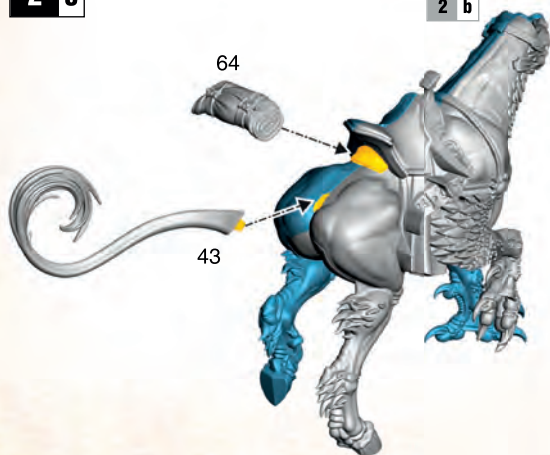


2 c

2 b

64

43



2 d



2 e



2 f

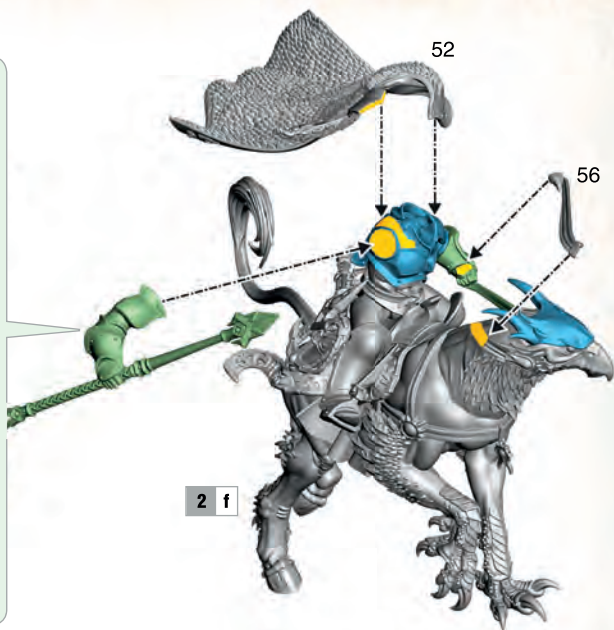


2 g



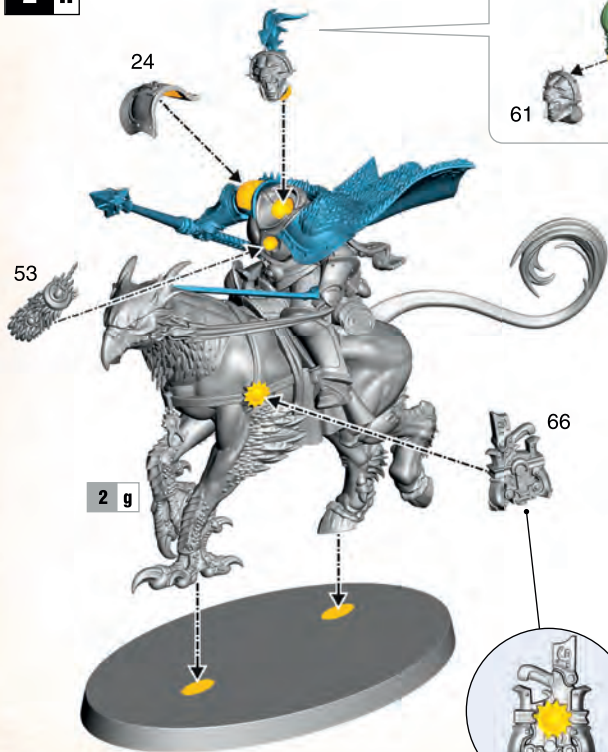
Boltstorm Pistol

Starstrike Javelin



2 f

2 h



2 g

61



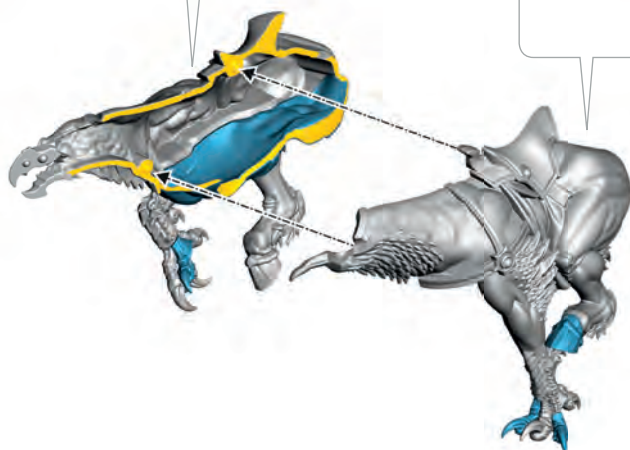
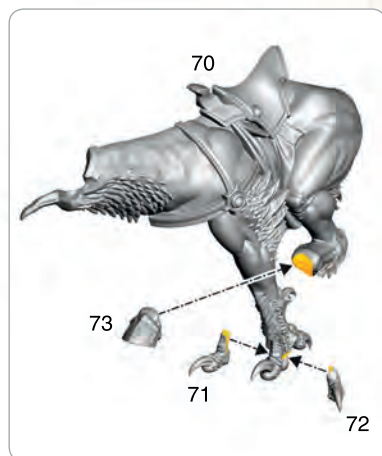
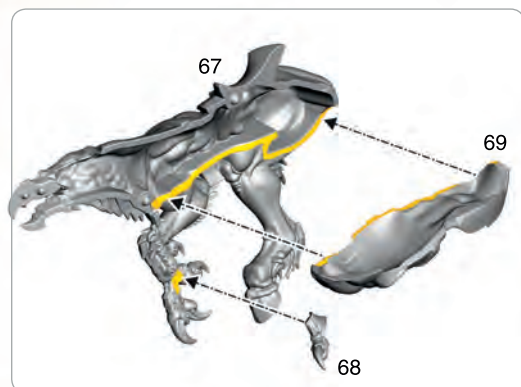
62

63

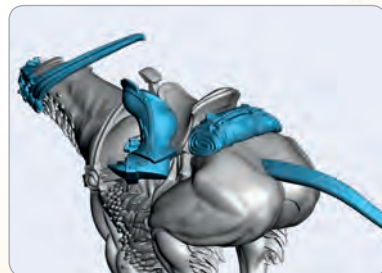
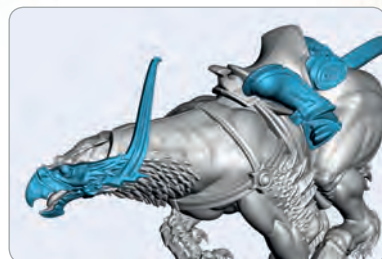
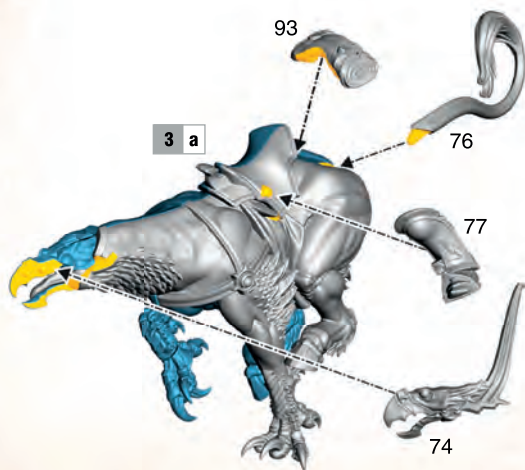


3 VANGUARD-PALLADOR B

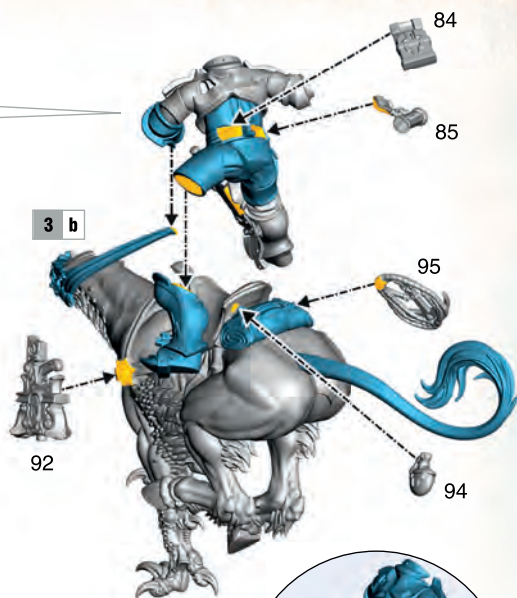
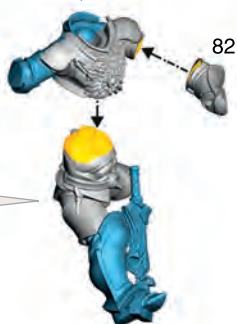
3 a



3 b



3 c



3 d

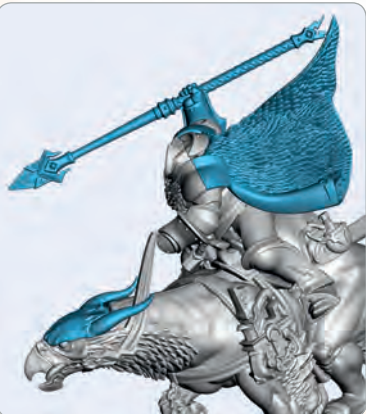
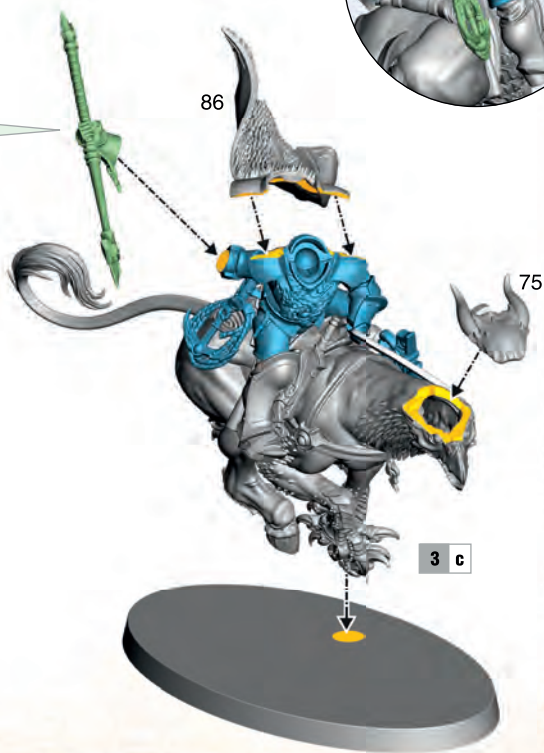


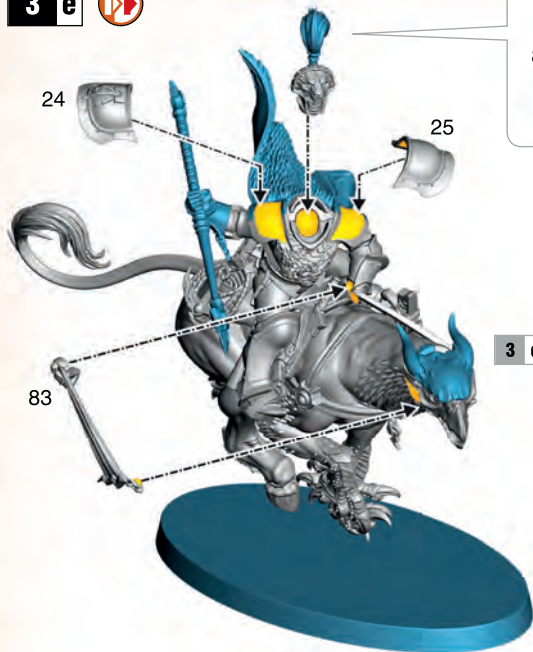
Starstrike Javelin

88

87

Shock Handaxe





89



90

91



VANGUARD-PALLADORS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boltstorm Pistol	9"	2	3+	4+	-	1
Starstrike Javelin	18"	1	3+	3+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Shock Handaxe	1"	2	3+	3+	-	1
Starstrike Javelin	2"	1	4+	3+	-1	1
Gryph-charger's Razor Beak and Claws	1"	3	3+	3+	-2	1

DESCRIPTION

A unit of Vanguard-Palladors has 3 or more models. Some Vanguard-Palladors are armed with a Shock Handaxe, while others wield a Starstrike Javelin. All Vanguard-Palladors also wield a Boltstorm Pistol, and ride a fearsome Gryph-charger that lashes out with its Razor Beak and Claws.

PALLADOR-PRIME

The leader of this unit is the Pallador-Prime. A Pallador-Prime can bear a Lunar Blade in addition to this model's other weapons.

ABILITIES

Aethereal Strike: Any rolls to hit of 6 or more with the Gryph-charger's Razor Beak and Claws cause a mortal wound instead of their normal damage.

Ride the Winds Aetheric: Gryph-chargers can move faster than the eye can follow along the winds aetheric, though the shifting of these winds makes such movement perilous at times. In their movement phase, a unit of Vanguard-Palladors can choose to Ride the Winds Aetheric instead of moving normally. If they do so, choose the direction in which the unit will move, and then roll six dice. The unit can move up to a number of inches equal to the result in the direction chosen, moving over terrain and other models as if they could fly. They must end their movement more than 3" from enemy models – if this is impossible, they cannot move at all. The Vanguard-Palladors cannot run or charge in a turn in which they Ride the Winds Aetheric.

Lunar Blade: The Pallador-Prime can attack with their Lunar Blade in addition to attacking with their Shock Handaxe or Starstrike Javelin in the combat phase. If they do so, choose an enemy unit within 1" and roll a dice. On a roll of 2 or more that unit suffers a mortal wound.

VANGUARD-PALLADORS

DESCRIPTION

Une unité de Vanguard-Palladors se compose de 3 figurines ou plus. Certains Vanguard-Palladors sont armés d'une Hachette de Choc (Shock Handaxe), d'autres d'une Javeline Stellaire (Starstrike Javelin). Tous les Vanguard-Palladors ont également un Pistolet Boltstorm (Boltstorm Pistol), et chevauchent un redoutable Gryph-charger qui attaque son Bec Acéré et ses Griffes (Razor Beak and Claws).

PALLADOR-PRIME

Le leader de cette unité est appelé Pallador-Prime. Il peut porter une Lame Lunaire en plus de ses autres armes.

APTITUDES

Chevaucher les Vents Éthériques : Les Gryph-chargers peuvent se déplacer plus vite que le regard ne peut les suivre en chevauchant les courants éthériques, encore que ces vents puissent tourner et rendre le voyage périlleux par moments. À sa phase de mouvement, une unité de Vanguard-Palladors peut choisir de Chevaucher les Vents Éthériques au lieu de se déplacer normalement. Si elle le fait, choisissez sa direction, puis jetez six dés. L'unité peut se déplacer sur une distance maximale en pouces égale au total, dans la direction choisie, en passant par-dessus le terrain et les autres figurines comme si elle pouvait voler. Elle doit terminer son mouvement à plus de 3" des figurines ennemies – si ce n'est pas possible, elle ne peut pas se déplacer du tout. Les Vanguard-Palladors ne peuvent pas courir ni charger pendant un tour où ils Chevauchent les Vents Éthériques.

Frappe Éthérée : Un jet de touche de 6 ou plus avec le Bec Acéré et les Griffes d'un Gryph-charger inflige une blessure mortelle à la place de son Damage normal.

Lame Lunaire : Le Pallador-Prime peut attaquer avec sa Lame Lunaire en plus d'attaquer avec sa Hachette de Choc ou sa Javeline Stellaire à la phase de combat. S'il le fait, choisissez une unité ennemie à 1" ou moins et jetez un dé. Sur un jet de 2 ou plus, cette unité subit une blessure mortelle.

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Vanguard-Palladors tiene 3 o más miniaturas. Algunos Vanguard-Palladors están armados con una hacha de mano de choque (Shock Handaxe), mientras otros portan una jabalina golpeestelar (Starstrike Javelin). Todos los Vanguard-Palladors también portan una pistola rayotormento (Boltstorm Pistol), y montan en un temible Gryph-charger que ataca con su pico cuchilla y sus garras (Razor Beak and Claws).

PALLADOR-PRIME

El líder de esta unidad es the Pallador-Prime. Un Pallador-Prime puede portar una espada lunar además del resto de armas de esta miniatura.

HABILIDADES

Cabalar los vientos etéricos. Los Gryph-chargers pueden moverse más rápido que los ojos los pueden seguir en los vientos etéricos aunque lo variable de estos vientos hace que su movimiento pueda ser peligroso en ocasiones. En su fase de movimiento, una unidad de Vanguard-Palladors puede elegir Cabalar los vientos etéricos en vez de mover de forma normal. Si lo hacen, elige la dirección en la que se moverán y tira seis dados. La unidad puede moverse hasta una cantidad de pulgadas igual al resultado en la dirección elegido, moviéndose sobre escenografía y otras miniaturas como si pudiera volar. Deben acabar su movimiento a más de 3" de cualquier miniatura enemiga; si esto es imposible, no pueden moverse en absoluto. Los Vanguard-Palladors no pueden cargar o correr en un turno en el que haya cabalgado los vientos etéricos.

Espada lunar. El Pallador-Prime puede atacar con su espada lunar además de atacar con su hacha de mano de choque o jabalina golpeestelar en la fase de combate. Si lo hace, elige una unidad enemiga a 1" o menos y tira un dado. Con un resultado de 2 o más, la unidad sufre una herida mortal.

Golpe etéreo. Cualquier resultado para golpear de 6 o más con el Pico cuchilla y garras del Gryph-charger causa una herida mortal en vez de su daño normal.

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Vanguard-Palladors besteht aus drei oder mehr Modellen. Manche Vanguard-Palladors sind mit einer Shock Handaxe bewaffnet, andere führen einen Starstrike Javelin. Alle Vanguard-Palladors setzen darüber hinaus eine Boltstorm Pistol ein und reiten furchteinflößende Gryph-chargers, die mit Razor Beak and Claws attackieren.

PALLADOR-PRIME

Der Anführer dieser Einheit ist der Pallador-Prime. Ein Pallador-Prime kann zusätzlich zu den anderen Waffen des Modells eine Lunar Blade tragen.

FÄHIGKEITEN

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Gryph-chargers schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase kann sich eine Einheit Vanguard-Palladors entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn sie dies tut, wählt du die Richtung, in die sie sich bewegen soll, und wirfst sechs Würfel. Die Einheit kann sich in die angesagte Richtung bewegen, bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht. Dabei bewegt sie sich über Gelände und andere Modelle, als könnte sie fliegen. Sie muss ihre Bewegung mehr als 3" von feindlichen Modellen entfernt beenden. Wenn das unmöglich ist, darf sie sich überhaupt nicht bewegen. In einem Zug, in dem die Einheit die Ätherwinde reitet, darf sie nicht rennen und nicht angreifen.

Ätherschlag: Jeder Trefferwurf von 6 oder mehr mit den Gryph-charger's Razor Beak and Claws verursacht eine tödliche Verwundung statt des normalen Schadens.

Lunar Blade: Der Pallador-Prime kann in der Nahkampfphase nicht nur mit Shock Handaxe oder Starstrike Javelin, sondern zusätzlich auch mit seiner Lunar Blade attackieren. Wenn er dies tut, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 1" und wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr erleidet die gewählte Einheit eine tödliche Verwundung.

DESCRIZIONE

Un'unità di Vanguard-Palladors include 3 o più modelli. Alcuni Vanguard-Palladors sono equipaggiati con una Shock Handaxe, mentre altri utilizzano uno Starstrike Javelin. Tutti i Vanguard-Palladors portano inoltre una Boltstorm Pistol, e cavalcano un temibile Gryph-charger che colpisce con i Razor Beak and Claws.

PALLADOR-PRIME

Il leader di questa unità è il Pallador-Prime. Un Pallador-Prime può avere una Lunar Blade oltre alle altre armi di questo modello.

ABILITÀ

Cavalca i Venti Eterici : i Gryph-chargers possono muoversi più rapidi del pensiero nei venti eterici, anche se a volte le correnti rendono pericoloso questo viaggio. Nella sua fase di movimento un'unità di Vanguard-Palladors può decidere di Cavalcare i Venti Eterici invece di muoversi normalmente. Se lo fa, scegli la direzione in cui si muove e tira sei dadi. L'unità può muoversi nella direzione scelta massimo di un numero di pollici uguale al risultato dei dadi, passando sopra a terreni e altri modelli come se volasse. Deve terminare il proprio movimento a più di 3" dai modelli nemici; se questo non è possibile, non può muoversi affatto. Il Vanguard-Palladors non possono correre o caricare nel turno in cui Cavalcano i Venti Eterici.

Colpo Etereo: qualunque tiro per colpire di 6 o più con i Razor Beak and Claws di un Gryph-charger infligge una ferita mortale invece che il normale danno.

Lunar Blade: nella fase di combattimento il Pallador-Prime può attaccare con la sua Lunar Blade oltre che con la sua Shock Handaxe o il suo Starstrike Javelin. Se lo fa, scegli un'unità nemica entro 1" e tira un dado. Con 2 o più quell'unità subisce una ferita mortale.