



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

BuildInstructions.com

WARHAMMER 40,000



VOID SHIELD GENERATOR™ GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER VOID

GENERADOR DE ESCUDO DE VACIO
GENERATORE DI SCUDO VACUUM

DEFLEKTORSCHILDGENERATOR
ヴォイドシールド発生装置

VOID SHIELD GENERATOR

FORTIFICATION
50 POINTS

Void shields are normally localised force fields reserved for protecting the monolithic Titans of the Adeptus Mechanicus, but static generators can be erected to serve as an aegis for other targets of vital import. The largest Void Shield generators can even project an invisible bubble of power across a large area of the battlefield, sheltering both troops and strategically vital battlefield locations by absorbing or deflecting the energy of incoming munitions.

Composition: 1 Void Shield Generator.

Terrain Type: Impassable Building (Armour Value 13) with battlements.

Access Points & Fire Points: None.

Weapons: None.

Special Rules:

Projected Void Shield: A Void Shield Generator has a single projected void shield, though it can be upgraded to include additional layers of void shielding.

Each projected void shield has a 12" area of effect (measured from any point on the Void Shield Generator building), known as a Void Shield Zone. Any shooting attack that originates from outside a Void Shield Zone and hits a target

An especially powerful attack can temporarily overload a void shield, but so long as the building housing the generator itself remains intact, it is rarely long before back-up systems restore power and the shield flares into life once more. Particularly valuable targets are often protected by multiple layers of shielding, the spectrum of each void shield meticulously calculated to offer consecutive layers of defence.

within the Void Shield Zone instead hits the projected void shield. If a unit is within 12" of more than one Void Shield Generator buildings, and so within more than one Void Shield Zone when it is hit, randomly determine which of the buildings' projected void shields is hit.

Each projected void shield has an Armour Value of 12. A glancing or penetrating hit (or any hit from a Destroyer weapon) scored against a projected void shield causes it to collapse. If all the projected void shields have collapsed, further hits strike the original target instead. At the end of each of the controlling player's turns, roll a dice for each projected void shield that has collapsed; each roll of 5+ instantly restores one shield.

Options:

- May add up to two additional projected void shields 25 pts each

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER VOID

FORTIFICATION
50 POINTS

Les boucliers Void sont à l'origine des champs de forces localisés destinés aux titans de l'Adeptus Mechanicus, mais il est possible de protéger des zones névralgiques à l'aide d'appareils statiques. Les plus importants générateurs de bouclier Void peuvent même projeter une bulle sur une zone du champ de bataille, profitant ainsi aux troupes comme aux installations stratégiques vitales en absorbant ou en déviant l'énergie cinétique des tirs adverses.

Composition: 1 générateur de bouclier Void.

Type de terrain: Bâtiment infranchissable (Blindage 13) avec remparts.

Points d'accès et postes de tir: Aucun.

Armes: Aucune.

Règle spéciale:

Boucliers Void projetés: Un générateur de bouclier Void a un seul bouclier Void projeté. Il peut être amélioré pour projeter des boucliers Void supplémentaires.

Chaque bouclier Void projeté a une aire d'effet de 12ps (mesurée depuis n'importe quel point du générateur), que l'on appelle aire Void. Toute attaque provenant de l'extérieur d'une aire Void et qui touche une cible à l'intérieur de l'aire Void touche à la place un bouclier Void projeté. Si une unité est à 12ps ou moins de plusieurs boucliers Void projetés, donc

Une attaque particulièrement puissante peut temporairement saturer un bouclier, mais tant que la structure abritant le générateur reste intacte, il ne faut guère de temps avant que la barrière de force se dresse de nouveau. Les cibles les plus sensibles sont parfois abritées par plusieurs dispositifs de ce type, et dans ce cas, le spectre de chaque bouclier Void est méticuleusement calibré pour que l'ensemble offre plusieurs couches protectrices.

à l'intérieur de plusieurs aires Void lorsqu'elle est touchée, déterminez aléatoirement le générateur dont les boucliers Void projetés sont touchés.

Chaque bouclier Void projeté a une VB de 12. Chaque dégât superficiel ou important (ou touche d'arme destructrice) infligée à un bouclier Void projeté le désactive. Une fois tous les boucliers Void projetés désactivés, les touches suivantes affectent leur cible d'origine. À la fin de chaque tour du joueur contrôlant un générateur de bouclier Void, jetez 1D6 pour chaque bouclier Void projeté désactivé: chaque résultat de 5+ réactive un bouclier Void projeté.



Options:

- Ajouter jusqu'à 2 boucliers Void projetés supplémentaires 25 pts chacun

GENERADOR DE ESCUDO DE VACÍO

FORTIFICACIÓN
50 PUNTOS

Los escudos de vacío suelen ser campos de fuerza localizados que se emplean para proteger a los colosales Titanes del Adeptus Mechanicus, aunque en ocasiones se erigen generadores estáticos para escudar otros objetivos de vital importancia. Los generadores de escudo de vacío de mayor tamaño pueden proyectar una burbuja de energía invisible sobre una zona amplia del campo de batalla para cobijar a las tropas y posiciones estratégicas del campo de batalla.

Composición: 1 Generador de escudo de vacío.

Tipo de terreno: Edificio impasable (Factor de Blindaje 13) con parapetos.

Puntos de Acceso y Puntos de Disparo: Ninguno.

Armas: Ninguna.

Reglas Especiales:

Escudos de vacío proyectados. Un Generador de escudos de vacío tiene un único escudo de vacío proyectado. Puede mejorarse con capas adicionales de escudo de vacío.

Cada escudo de vacío proyectado tiene un área de efecto de 12 UM (se mide desde cualquier punto del edificio del Generador de escudo de vacío), llamada zona de escudo de vacío. Todo ataque de disparo procedente del exterior de una zona de escudo de vacío que impacte a un blanco dentro

Lo consiguen absorbiendo o dispersando la energía de los proyectiles. Un ataque especialmente potente puede sobrecargar temporalmente un escudo de vacío, pero en tanto que el edificio que alberga el propio generador siga intacto, los sistemas auxiliares no tardarán en restaurarlo y el escudo se activará una vez más. Los objetivos particularmente valiosos se protegen con múltiples capas de vacío, cuyo espectro se calcula meticulosamente para ofrecer varias capas defensivas superpuestas.

de una zona de escudo de vacío, en vez de eso, impactará al escudo de vacío proyectado. Si una unidad está a 12 UM o menos de más de un Generador de escudo de vacío, y por tanto dentro de más de una zona de escudo de vacío al recibir el Impacto, determina aleatoriamente cuál de los escudos de vacío proyectados del edificio recibe el impacto.

Cada escudo de vacío proyectado tiene un Factor de Blindaje de 12. Un Impacto superficial o interno (o cualquiera de un arma Destructor) hará que el escudo de vacío proyectado caiga. Si caen todos los escudo de vacío proyectados, los siguientes Impactos alcanzarán el blanco original. Al término de cada turno del jugador controlador, tira 1D6 por cada escudo de vacío proyectado que haya caído; cada resultado de 5+ restaura un escudo.

Opciones:

- Puede tener hasta dos escudos de vacío proyectados adicionales.....25 pts. cada uno

GENERATORE DI SCUDO VACUUM

FORTIFICAZIONE
50 PUNTI

Solitamente gli scudi Vacuum sono campi di forza localizzati che proteggono gli enormi Titani dell'Adeptus Mechanicus, ma dei generatori statici possono essere edificati per difendere altri bersagli di importanza vitale. I più grandi possono addirittura avviluppare una vasta porzione del campo di battaglia, fornendo riparo sia alle truppe che alle postazioni strategiche, assorbendo o deflettendo l'energia dei colpi nemici.

Composizione: 1 Generatore di Scudo Vacuum.

Tipo di terreno: edificio intransitabile (Valore di Corazza 13) con tetto.

Punti di accesso e di fuoco: nessuno.

Armi: nessuna.

Regole speciali:

Scudo Vacuum Proiettato: un Generatore di Scudo Vacuum proietta un singolo Scudo Vacuum. Può essere migliorato per proiettare strati di scudo Vacuum addizionali.

Ciascuno scudo Vacuum proiettato ha un'area di effetto di 12" (misurati da qualsiasi punto dell'edificio del Generatore di Scudo Vacuum), conosciuta come Zona Scudo Vacuum. Qualsiasi attacco da tiro che abbia origine dall'esterno di una Zona Scudo Vacuum e colpisca un bersaglio all'interno di

Un attacco particolarmente potente può sovraccaricare temporaneamente uno scudo Vacuum, ma fintanto che l'edificio che ospita il generatore è intatto, difficilmente passa molto tempo prima che i sistemi di backup forniscano nuovamente energia e riattivino il campo energetico. Gli obiettivi particolarmente importanti sono spesso protetti da più scudi il cui spettro è stato meticolosamente calcolato per offrire strati difensivi consecutivi.

essa, colpisce invece lo scudo Vacuum proiettato. Se un'unità è entro 12" da più di un Generatore di Scudo Vacuum, e quindi è all'interno di più di una Zona Scudo Vacuum quando viene colpita, determina casualmente lo scudo Vacuum proiettato di quale edificio viene colpito.

Ciascuno scudo Vacuum proiettato ha Valore di Corazza 12. Un colpo superficiale o penetrante (o qualsiasi colpo di un'arma Distruttrice) messo a segno contro di esso lo fa collassare. Se tutti gli scudi Vacuum proiettati sono collassati, gli ulteriori colpi colpiscono invece il bersaglio originario. Alla fine di ciascun turno del giocatore che lo controlla, tira un dado per ciascuno scudo Vacuum proiettato che è collassato; ciascun risultato di 5+ riattiva immediatamente uno scudo.

Ozioni:

- Prendere fino a due scudi Vacuum proiettati addizionali.....25 p. ognuno

ヴォイドシールド発生装置

防御施設
50 ポイント

ヴォイドシールドは本来、〈帝国技術局〉が有する巨大決戦兵器タイタンを局所防御するためのバリアーとして使用されるが、地上にヴォイドシールド発生装置を固定することで、他重要拠点を守る盾として機能する。最大級のヴォイドシールド発生装置になると、不可視なる力場の「泡」によって戦場の大半を包み、射ち込まれる敵の射撃を吸収あるいは反射して、「泡」の内側の兵士や重要拠点を防護するのだ。

構成:ヴォイドシールド発生装置×1

地形種別:バトルメントを持つ『通行できない建物』(【装甲値】13)。

アクセスポイントとファイアポイント:なし

武装:なし

スペシャルルール:

ヴォイドシールド展開:ヴォイドシールド発生装置からは1層のヴォイドシールドが展開されている。ヴォイドシールド発生装置をアップグレードすることで、ヴォイドシールドを追加展開することが可能だ。

展開した各ヴォイドシールドは、ヴォイドシールド・ゾーンと呼ばれる12mvの効果範囲(ヴォイドシールド発生装置の『建物』の好きな地点から距離を測る)を持つ。ヴォイドシールド・ゾーン外から放たれ、ヴォイドシールド・ゾーン内のターゲットにヒットした各射撃攻撃は、ターゲットユニットの代わりに、展開中

あまりにも強力な攻撃を受けた場合、展開中のヴォイドシールドは一時的な過負荷によって消滅してしまうことがある。だがシールド発生装置を搭載した建造物自体が無事であれば、補助システムの機能によって、短時間でエネルギー補充とシールドの再展開が可能となるのだ。とりわけ重要な保護対象は、しばしば慎重に計算されて重ね合わされた複数の力場の層によって、切れ目のない防護が施されるという。

のヴォイドシールドに対してヒットしたことになる。ターゲットユニットがヒットを受け、なおかつこのターゲットユニットが2個以上のヴォイドシールド発生装置の周囲12mv以内にいる(つまり複数のヴォイドシールド・ゾーン内にいる)場合、どの『建物』から展開されたヴォイドシールドがヒットを受けたのかをランダムに決定せよ。

展開中の各ヴォイドシールドは【装甲値】12を持つ。展開中のヴォイドシールドに対して『跳弾ヒット』か『貫通ヒット』(またはアストロイヤー・ウェポンによるヒット)が与えられた場合、展開中のヴォイドシールドは消滅してしまう。展開中の全てのヴォイドシールドが消滅した場合、それ以降のヒットは代わりに本来のターゲットユニットに対してヒットする。コントロールプレイヤー側の各プレイヤーターン終了時、消滅した各ヴォイドシールドにつきダイス1個を振り、各目5以上で、1層のシールドが復元される。

オプション:

追加のヴォイドシールドを2層まで選択可能 各25 pt

DEFLEKTORSCHILDGENERATOR

BEFESTIGUNG
50 PUNKTE

Bei Deflektorschildern handelt es sich für gewöhnlich um örtlich begrenzte Kraftfelder, die ausschließlich dem Schutz der monolithischen Titanen des Adeptus Mechanicus dienen; doch es können auch stationäre Generatoren errichtet werden, die anderen potentiellen Zielen von entscheidender Bedeutung einen Schuttschirm bieten. Die größten Deflektorschildgeneratoren können sogar um eine beträchtliche Fläche des Schlachtfelds eine unsichtbare Energieblase errichten, die sowohl Soldaten als auch strategisch bedeutsame Positionen des Schlachtfelds behütet,

Zusammensetzung: 1 Deflektorschildgenerator

Geländetyp: Unpassierbares Gebäude (Panzerungswert 13) mit Zinnen

Zugangspunkte & Feuerluken: Keine

Waffen: Keine

Sonderregeln:

Projizierte Deflektorschilde: Ein Deflektorschildgenerator verfügt über einen einzelnen *projizierten Deflektorschild*. Dieser kann mit zwei weiteren Deflektorschildern aufgewertet werden.

Jeder *projizierte Deflektorschild* hat einen Wirkungsradius von 12 Zoll (gemessen von beliebigen Punkten des Deflektorschildgenerator-Gebäudes), der Deflektorschildzone genannt wird. Jede Schussattacke, die von außerhalb der Deflektorschildzone aus abgefeuert wird und ein Ziel treffen soll, das sich innerhalb der Deflektorschildzone befindet, trifft stattdessen den

indem sie Feindfeuer absorbiert oder ablenkt. Besonders heftige Angriffe können den Deflektorschild vorübergehend überladen; doch solange das Gebäude intakt bleibt, das den Generator beherbergt, dauert es selten lange, bis die Reserveaggregate die Energieversorgung wiederherstellen und der Schild wieder zum Leben erwacht. Besonders wertvolle Ziele werden oft von mehreren Schildebenen geschützt, wobei das Spektrum jeder einzelnen Schildblase aufs Genaueste berechnet und abgestimmt ist, um für fortlaufende Verteidigungsschichten zu sorgen.

projizierten Deflektorschild. Wenn sich eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um mehr als einen Deflektorschildgenerator aufhält, wenn sie getroffen wird, und sich somit innerhalb mehrerer Deflektorschildzonen befindet, dann wird zufällig bestimmt, welcher der *projizierten Deflektorschilde* der Gebäude getroffen wird.

Jeder *projizierte Deflektorschild* hat einen Panzerungswert von 12. Ein Streifschuss oder Volltreffer (oder jeder Treffer durch eine Titanenkillerwaffe), der gegen einen *projizierten Deflektorschild* erzielt wird, lässt diesen zusammenbrechen. Wenn alle *projizierten Deflektorschilde* zusammengebrochen sind, treffen weitere Treffer stattdessen das ursprüngliche Ziel. Wurf am Ende jedes Zuges des kontrollierenden Spielers einen W6 für jeden *projizierten Deflektorschild*, der zusammengebrochen ist; jeder Wurf von 5+ stellt sofort einen der Schilde wieder her.

Optionen:

• Darf bis zu zwei zusätzliche *projizierte Deflektorschilde* erhalten je 25 Pkt.