



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

BuildInstructions.com

VOID SHIELD GENERATOR



**Explanation of symbols • Explication des symboles • Explicación de símbolos
Erläuterung der Symbole • Legenda dei simboli**



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



Stage complete
Étape terminée
Paso completado
Schritt abgeschlossen
Fase completa



Detail view
Vue détaillée
Vista detallada
Alternative Ansicht
Visuale del dettaglio



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



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



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



Do not glue the components
Ne pas coller les éléments
No pegar los componentes
Bitte die Teile nicht kleben
Non incollare i componenti



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



READ THIS FIRST: 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.



À LIRE EN PREMIER : 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 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.



LEER ANTES DE MONTAR: 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.



LIES DIES ZUERST: Bitte lies diese Anleitung sorgfältig, bevor du mit dem Zusammenbau deines Modells beginnst. 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.



LEGGI PRIMA QUESTO: 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 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.



Citadel plastic glue thin
Colle plastique liquide Citadel
Pegamento para plástico fluido
Citadel-Kunststoffkleber
(Dünflüssig)
Colla per plastica fluida Citadel

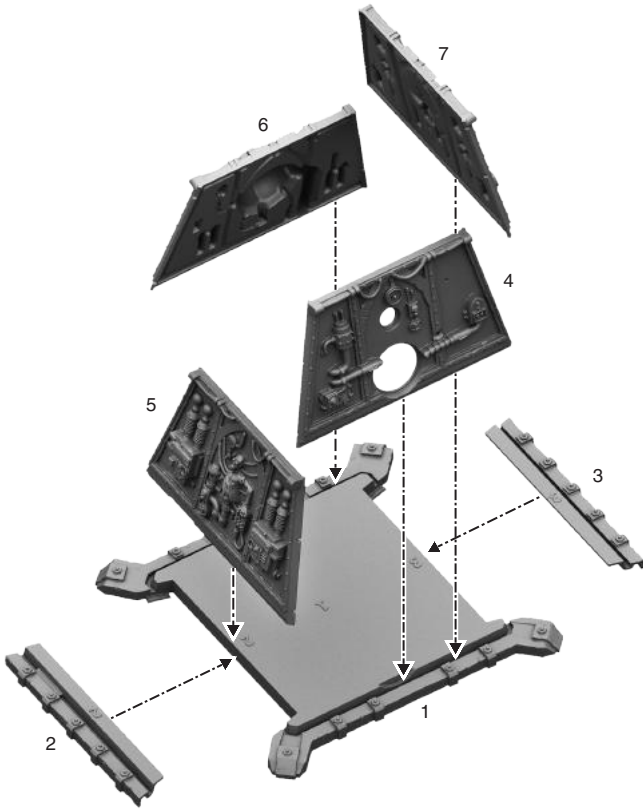


Citadel fine detail cutters
Pinces de précision Citadel
Tenazas Citadel
Präzisions-Kunststoffseitenschneider
Tronchesine di precisione Citadel

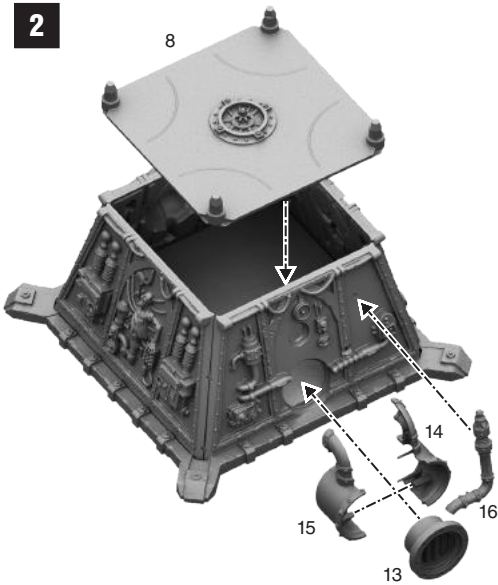


Citadel mouldline remover
Ébarboir Citadel
Herramienta para rebabas Citadel
Gussgratentferner
Atrezzo per ripulire Citadel

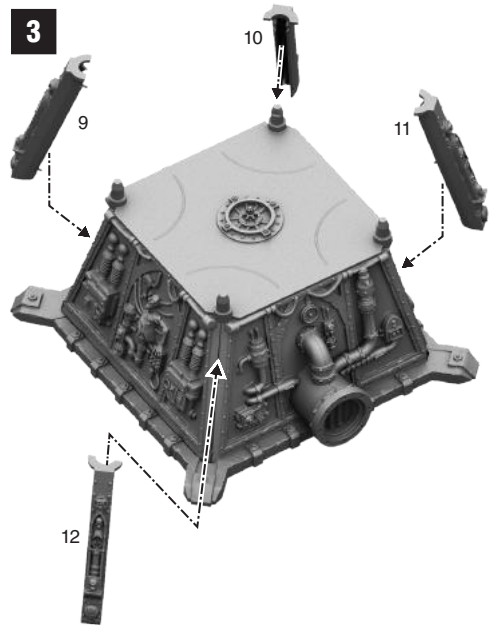
1

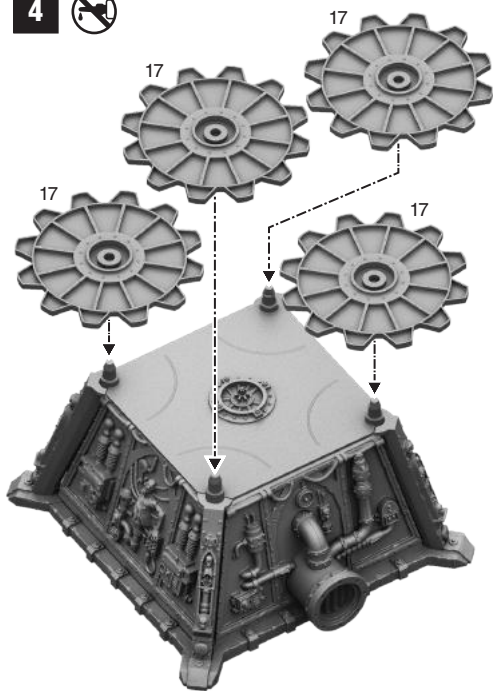
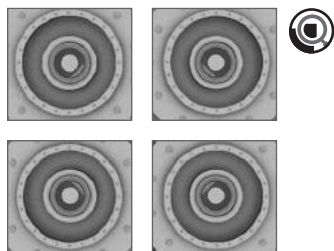
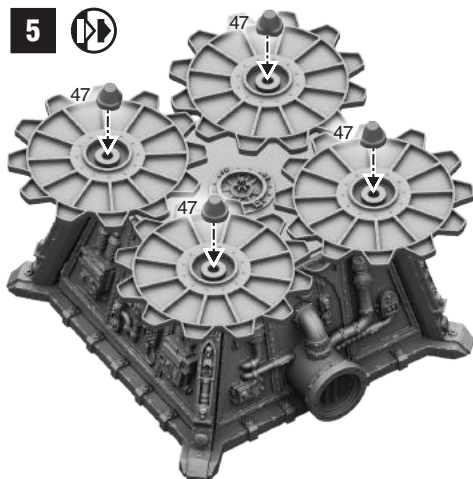
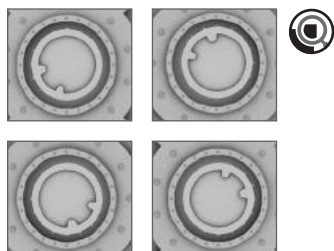
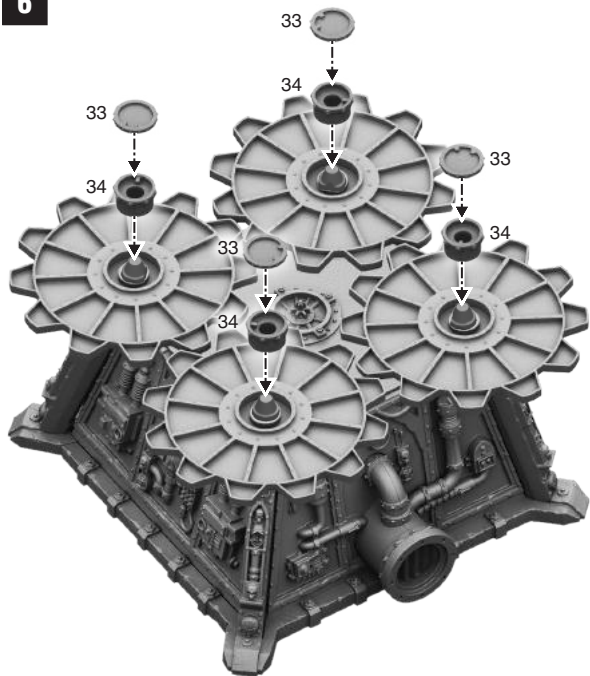


2

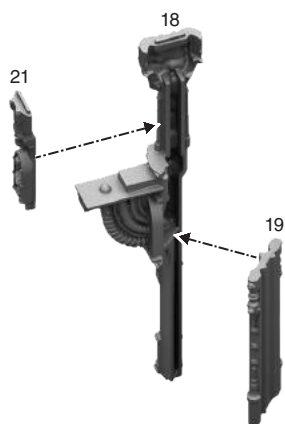


3

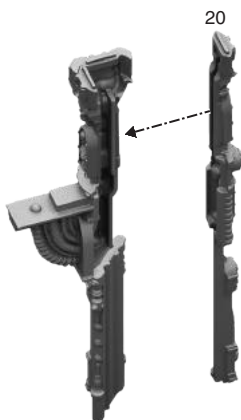


4**5****6**

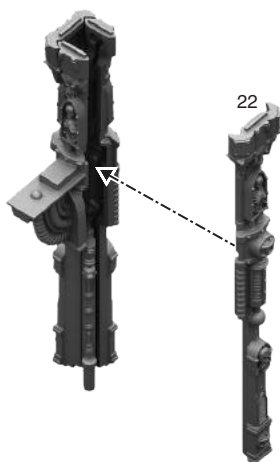
7 **x4**



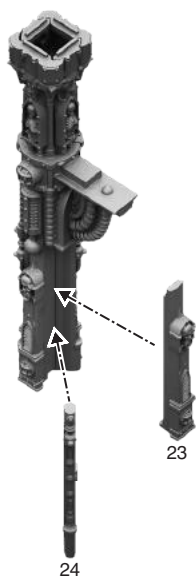
8 **x4**



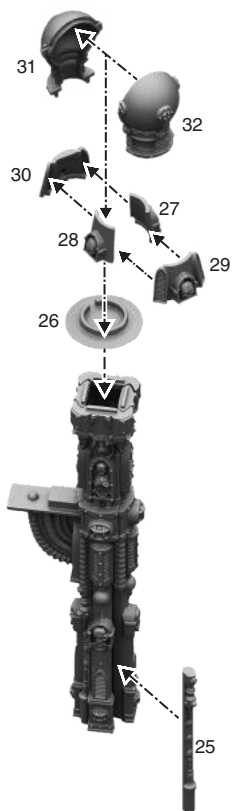
9 **x4**

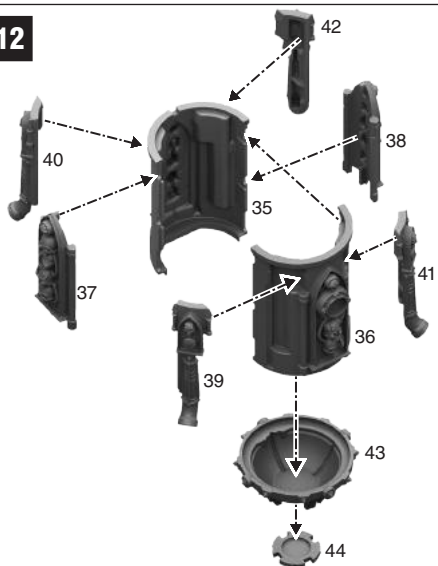
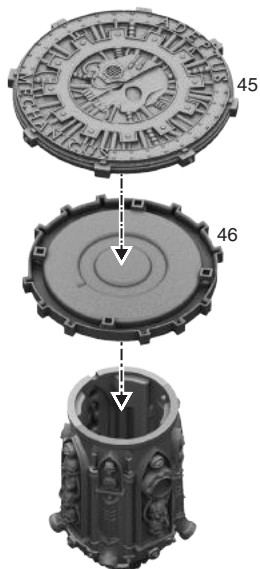
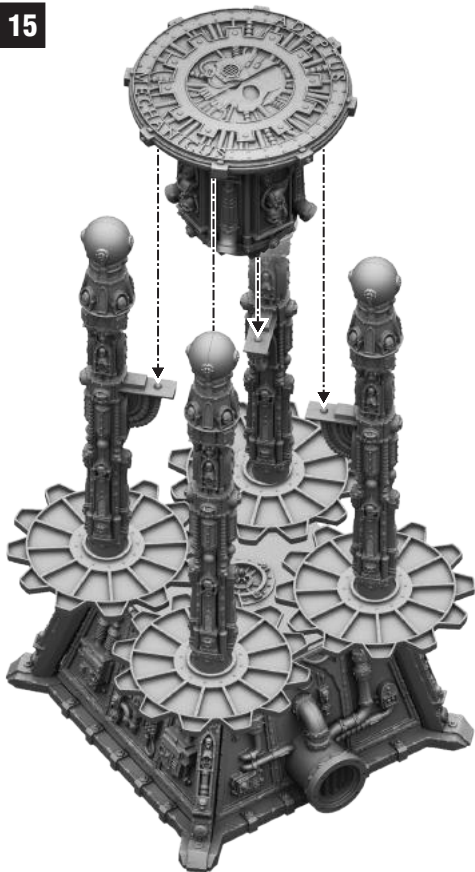


10 **x4**



11 **x4**



12**13****14****15**

VOID SHIELD GENERATOR Fortification: 50 points

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 Shields: A Void Shield Generator has a single projected void shield. 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 within the Void Shield Zone instead hits the projected void shield. If a unit is within 12" of more than one Void Shield Generator, 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 take up to two additional projected void shields 25 pts each

GÉNÉRATEUR DE BOUCLIER VOID Fortification: 50 points

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 12 ps (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 12 ps ou moins de plusieurs boucliers Void projetés, donc 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

DEFLEKTORSCHILDGENERATOR..... Befestigung: 50 Punkte

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 Deflektorschilden 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 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. Wirf 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.

