



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

BuildInstructions.com

CADIAN INFANTRY SQUAD



• **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.
- **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.
- **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 necesitarás pegamento para plástico.
- **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.
- **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.

• **EXPLANATION OF SYMBOLS** • **EXPLICATION DES SYMBOLES** • **EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS**
• **ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE** • **LEGENDA DEI SIMBOLI**



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

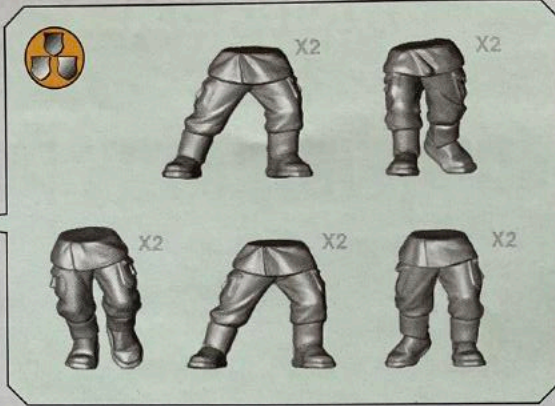
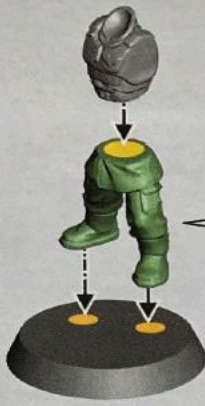


- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo

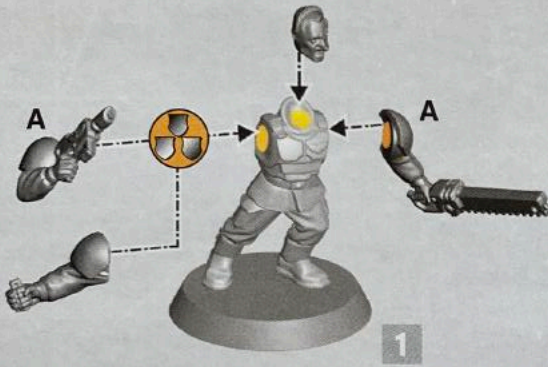


- Repeat process
- Répéter l'étape
- Repetir pasos
- Vorgang wiederholen
- Ripeti il processo

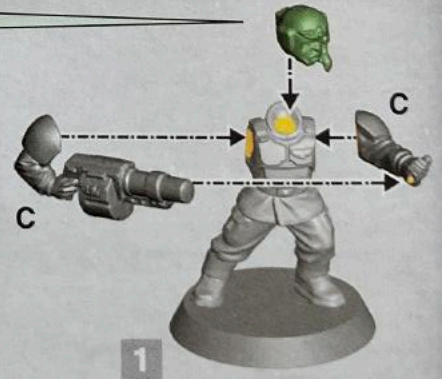
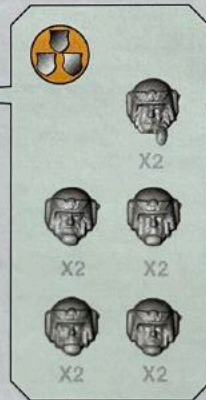
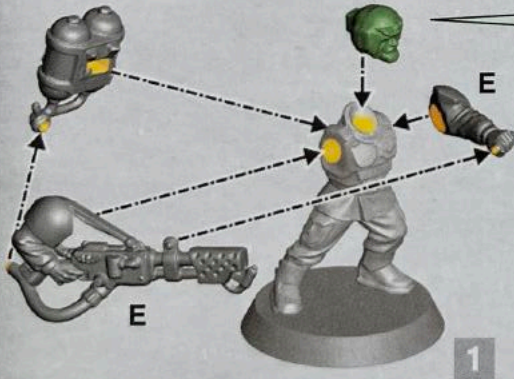
1 x10



2 Sergeant x1



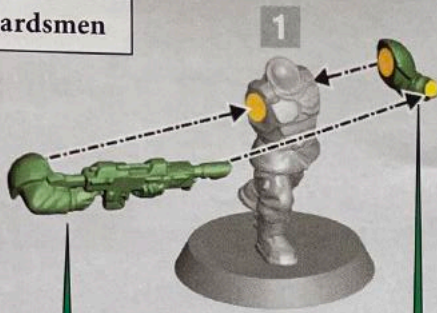
3 Guardsman with special weapon



• Flamer • Lance-flammes • Lanzallamas
• Flammenwerfer • Lanciافiamme

• Grenade launcher • Lance-grenade • Lanzagranadas
• Granatwerfer • Lanciagranate

4 a Guardsmen



• USE MATCHING PARTS • UTILISER LES ÉLÉMENTS CORRESPONDANTS • USA LAS PIEZAS QUE CORRESPONDAN
• VERWENDE DIE PASSENDE TEILE • USA LE PARTI CORRISPONDENTI

H

X2



B

X2



F

X2



D

X2



G

X2



4 b



X2

X2

X2

X2

X2



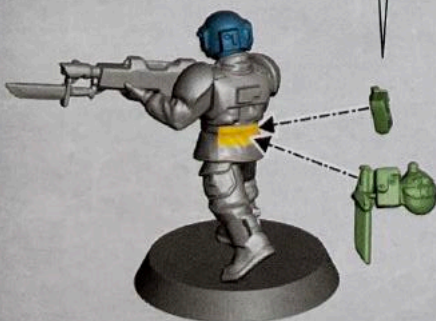
x1

• Vox-caster • Émetteur vox • Vocoemisor
• Vox-Transmitter • Vox trasmettitore



5

x10



INFANTRY SQUAD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Guardsmen	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Sergeant	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Heavy Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+

This unit contains 1 Sergeant and 9 Guardsmen.

- Each Guardsman is armed with a lasgun and frag grenades.
- The Sergeant is armed with a laspistol and frag grenades.
- A Heavy Weapons Team is armed with a lasgun and frag grenades.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Lasgun	24"	Rapid Fire 1	3	0	1	-
Laspistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Frag grenade	6"	Grenade D6	3	0	1	-

WARGEAR OPTIONS

- One Guardsman may take a vox-caster.
- Two other Guardsmen may form a Heavy Weapons Team who must take an item from the *Heavy Weapons* list.
- One other Guardsman may replace his lasgun with an item from the *Special Weapons* list.
- The Sergeant may replace his laspistol with an item from the *Ranged Weapons* list.
- The Sergeant may take a chainsword or a power sword.

ABILITIES

Vox-caster: If a friendly **OFFICER** is within 3" of a unit with a vox-caster when using their Voice of Command ability, you may extend the range of the order to 18" if the target unit also contains a vox-caster.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

KEYWORDS

INFANTRY, INFANTRY SQUAD

SPECIAL WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	This weapon automatically hits its target.
Grenade launcher	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Frag grenade	24"	Assault D6	3	0	1	-
- Krak grenade	24"	Assault 1	6	-1	D3	-

INFANTRY SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Guardsmen	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Sergeant	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Heavy Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+

Cette unité contient 1 Sergeant et 9 Guardsmen.

- Chaque Guardsman est équipé d'un fusil laser et de grenades Frag.
- Le Sergeant est équipé d'un pistolet laser et de grenades Frag.
- Les membres d'une Heavy Weapons Team sont armés d'un fusil laser et de grenades Frag.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fusil laser	24"	Tir rapide 1	3	0	1	-
Pistolet laser	12"	Pistolet 1	3	0	1	-
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	À chaque fois que le porteur combat, il peut effectuer une attaque supplémentaire avec cette arme.
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Grenade Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Un Guardsman peut avoir un émetteur vox.
- Deux autres Guardsmen peuvent former une Heavy Weapons Team qui doit avoir un objet de la liste *Armes Lourdes*.
- Un autre Guardsman peut remplacer son fusil laser par un objet de la liste *Armes Spéciales*.
- Le Sergeant peut remplacer son pistolet laser par un objet de la liste *Armes de Tir*.
- Le Sergeant peut avoir une épée tronçonneuse ou une épée énergétique.

APTITUDES

Émetteur Vox: Si un OFFICIER ami est à 3" ou moins d'une unité avec un émetteur vox lorsqu'il utilise son aptitude Commandement Verbal, la portée de l'ordre passe à 18" si l'unité visée possède également un émetteur vox.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <RÉGIMENT>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, INFANTRY SQUAD

SPECIAL WEAPONS

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
Lance-grenades	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Grenade Frag	24"	Assaut D6	3	0	1	-
- Grenade Krak	24"	Assaut 1	6	-1	D3	-

INFANTRY SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Guardsman	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Sergeant	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Heavy Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+

Esta unidad consta de 1 Sergeant y 9 Guardsmen.

- Cada Guardsman está armado con un rifle láser y granadas frag.
- El Sergeant va armado con una pistola láser y granadas frag.
- Un Heavy Weapons Team está armado con rifle láser y granadas frag.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle láser	24"	Fuego rápido 1	3	0	1	-
Pistola láser	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Granada frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Un Guardsman puede elegir un vocoemisor.
- Otros dos Guardsmen pueden formar un Heavy Weapons Team, en cuyo caso deben elegir un objeto de la lista de *Armas pesadas*.
- Otro Guardsman puede cambiar su rifle láser por un objeto de la lista de *Armas especiales*.
- El Sergeant puede cambiar la pistola láser por un objeto de la lista de *Armas a distancia*.
- El Sergeant puede elegir una espada sierra o una espada de energía.

HABILIDADES

Vocoemisor. Si un **OFICIAL** amigo usa su habilidad Voz de mando estando a 3" o menos de una unidad con un vocoemisor, puede dar órdenes a 18" o menos si la unidad que recibe la orden también tiene un vocoemisor.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMIENTO>

CLAVES

INFANTERÍA, INFANTRY SQUAD

ARMAS ESPECIALES

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta en el blanco automáticamente.
Lanzagranadas	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes					
- Granada frag	24"	Asalto 1D6	3	0	1	-
- Granada perforante	24"	Asalto 1	6	-1	1D3	-

INFANTRY SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Guardsmen	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Sergeant	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Heavy Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+

Diese Einheit besteht aus 1 Sergeant und 9 Guardsmen.

- Jeder Guardsman ist mit einem Lasergewehr und Fragmentgranaten bewaffnet.
- Der Sergeant ist mit einer Laserpistole und Fragmentgranaten bewaffnet.
- Ein Heavy Weapons Team ist mit Lasergewehr und Fragmentgranaten bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Lasergewehr	24"	Schnellfeuer 1	3	0	1	-
Laserpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.
Fragmentgranate	6"	Granate W6	3	0	1	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Ein einzelner Guardsman darf einen Vox-Transmitter erhalten.
- Zwei andere Guardsmen dürfen ein Heavy Weapons Team bilden, das einen Gegenstand von der Liste *Schwere Waffen* erhalten muss.
- Ein anderer Guardsman darf sein Lasergewehr durch einen Gegenstand von der Liste *Spezialwaffen* ersetzen.
- Der Sergeant darf seine Laserpistole durch einen Gegenstand von der Liste *Fernkampfaffen* ersetzen.
- Der Sergeant darf ein Kettenschwert oder ein Energieschwert erhalten.

FÄHIGKEITEN

Vox-Transmitter: Wenn sich ein befreundeter **OFFIZIER** innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit mit Vox-Transmitter befindet, wenn er seine Fähigkeit *Befehlsgewalt* einsetzt, erhöht sich die Reichweite des Befehls auf 18 Zoll, wenn die Zieleinheit ebenfalls einen Vox-Transmitter besitzt.

FRAKTION

IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGIMENT>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, INFANTRY SQUAD

SPEZIALWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
Granatwerfer	Wähle eines der Profile unten, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- Fragmentgranate	24"	Sturm W6	3	0	1	-
- Sprenggranate	24"	Sturm 1	6	-1	W3	-

INFANTRY SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Guardsmen	6"	4+	4+	3	3	1	1	6	5+
Sergeant	6"	4+	4+	3	3	1	2	7	5+
Heavy Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	6	5+

Questa unità include 1 Sergeant e 9 Guardsmen.

- Ogni Guardsman è armato con fucile laser e granate a frammentazione.
- Il Sergeant è armato con pistola laser e granate a frammentazione.
- Un Heavy Weapons Team è armato con fucile laser e granate a frammentazione.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Fucile laser	24"	Cadenza Rapida 1	3	0	1	-
Pistola laser	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Granata a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Un Guardsman può prendere un vox trasmettitore.
- Altri due Guardsmen possono formare un Heavy Weapons Team che deve prendere un oggetto dalla lista *Armi pesanti*.
- Un altro Guardsman può sostituire il fucile laser con un oggetto dalla lista *Armi speciali*.
- Il Sergeant può sostituire la pistola laser con un oggetto dalla lista *Armi da tiro*.
- Il Sergeant può prendere una spada a catena o una spada potenziata.

ABILITÀ

Vox Trasmettitore: se un UFFICIALE amico si trova entro 3" da un'unità con un vox trasmettitore quando usa l'abilità Voce del Comando, puoi estendere la gittata dell'ordine a 18" se anche l'unità bersaglio contiene un vox trasmettitore.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ASTRA MILITARUM, <REGGIMENTO>

KEYWORDS

FANTERIA, INFANTRY SQUAD

SPECIAL WEAPONS

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
Lanciagranate	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso					
- Granata a frammentazione	24"	Assalto D6	3	0	1	-
- Granata perforante	24"	Assalto 1	6	-1	D3	-