



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

BuildInstructions.com

WARHAMMER 40,000 KILL TEAM

NEOPHYTE HYBRIDS

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI **1 - 16**



• CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
• ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR • WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
• SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE

SKITARII RANGERS

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI **17 - 26**



SKITARII VANGUARD

STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI **27 - 37**



SECTOR IMPERIALIS

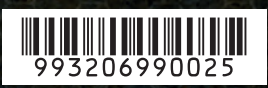
STEPS • ÉTAPES • PASOS
SCHRITTE • FASI **38 - 44**



STARTER SET

CITADEL®

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





• **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 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.

• **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 SÍMBOLOS**
 • **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



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



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

16+



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



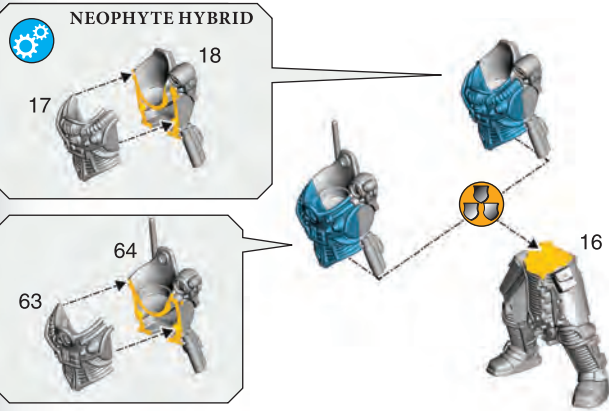
- Citadel fine detail cutters
- Pinces de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel



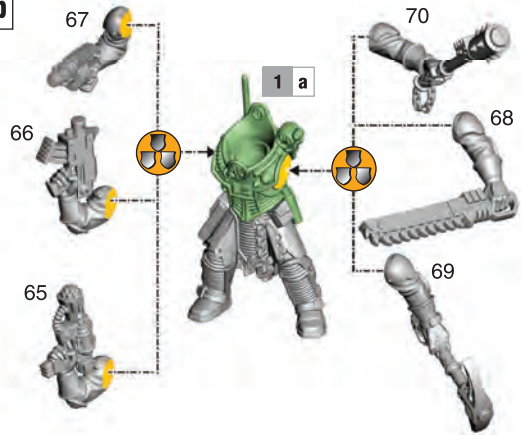
- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

1 NEOPHYTE LEADER

1 a



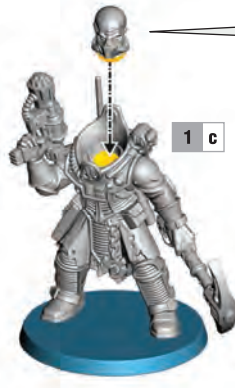
1 b



1 c

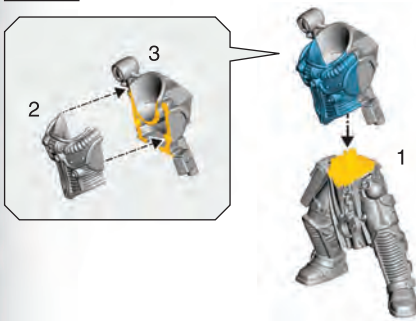


1 d



2 NEOPHYTE WITH CULT ICON

2 a



2 b



2 c



2 d



2 e





- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE



NEOPHYTE WITH MINING LASER



NEOPHYTE WITH SEISMIC CANNON



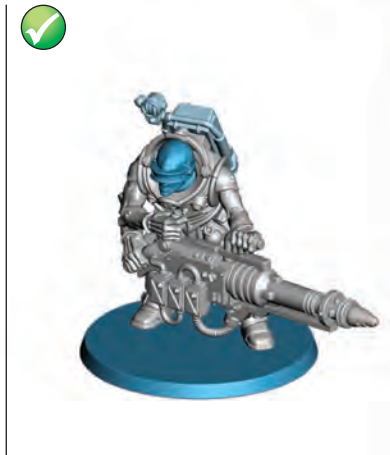
NEOPHYTE WITH HEAVY STUBBER

3 a NEOPHYTE HYBRID

3 b NEOPHYTE HYBRID



4 NEOPHYTE WITH MINING LASER

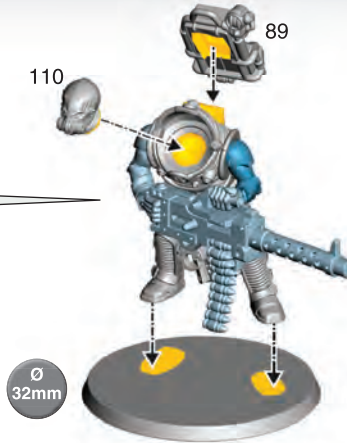
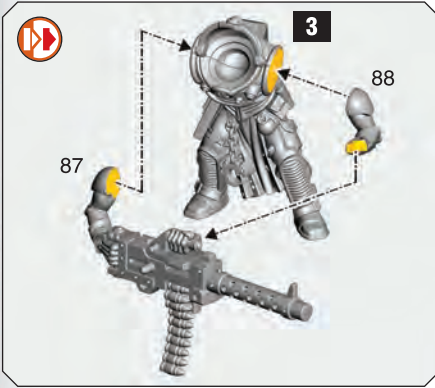


5 a NEOPHYTE WITH SEISMIC CANNON

5 b



6 NEOPHYTE WITH HEAVY STUBBER



7 - 10 NEOPHYTE WITH SPECIAL WEAPONS



- CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD
- CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER
- ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
- WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST
- SCEGLI LA VARIANTA CHE VUOI ASSEMBLARE



NEOPHYTE WITH FLAMER

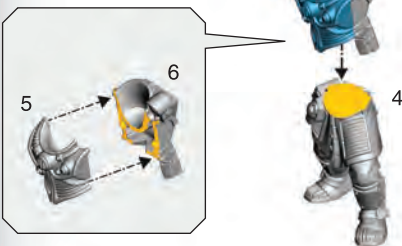


NEOPHYTE WITH GRENADE LAUNCHER

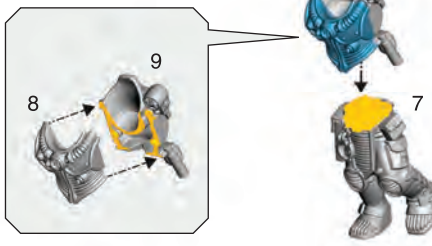


NEOPHYTE WITH WEBBER

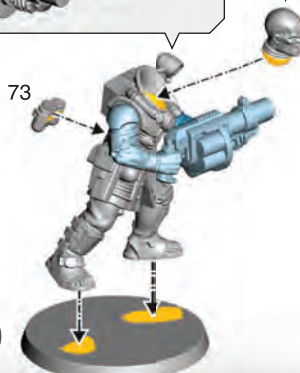
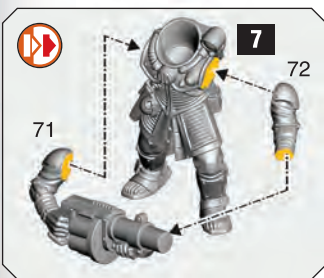
7 a



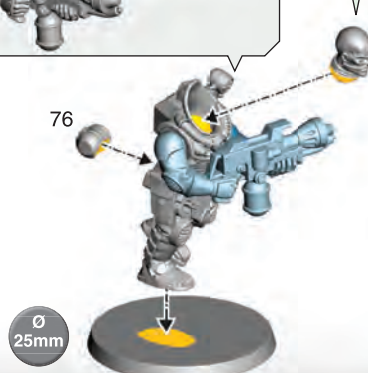
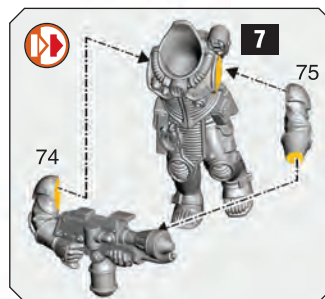
7 b



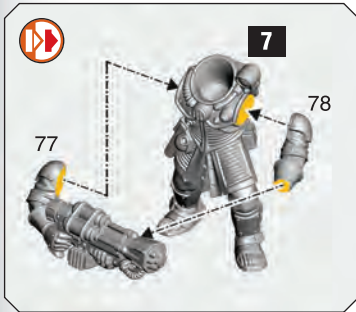
8 NEOPHYTE WITH GRENADE LAUNCHER



9 NEOPHYTE WITH FLAMER

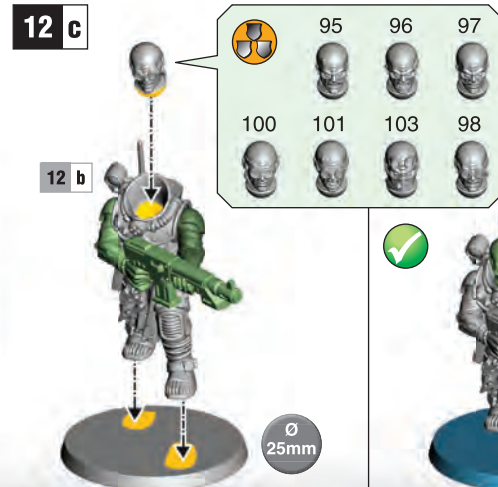
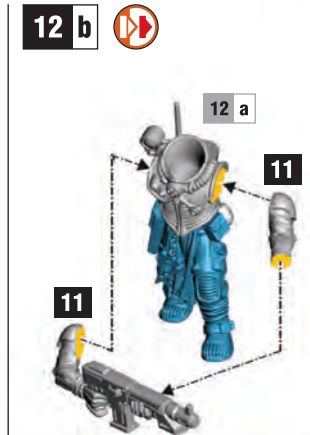
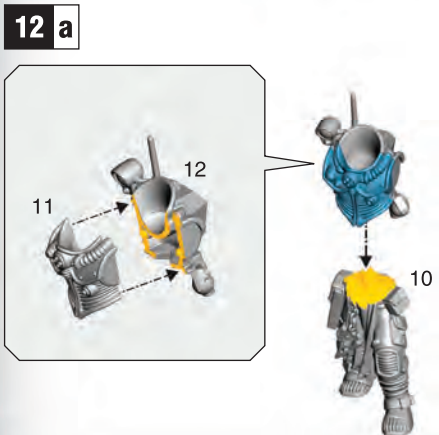
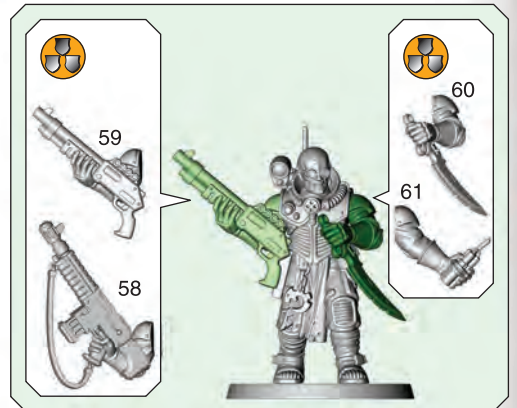
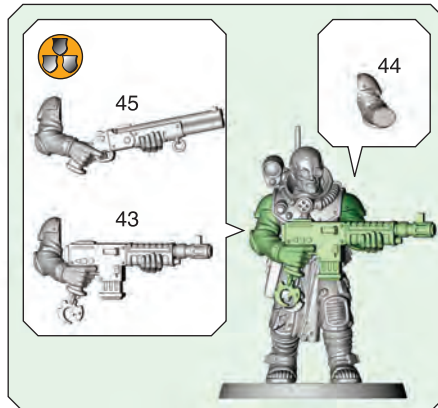
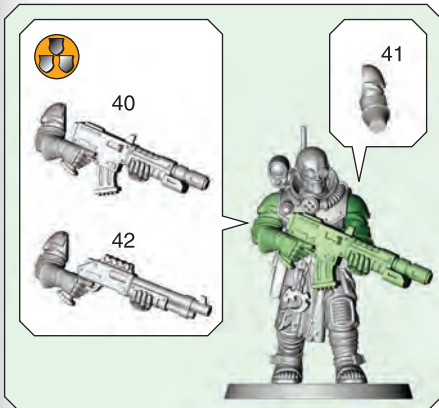
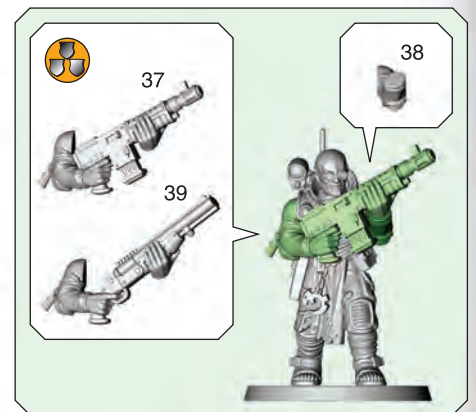
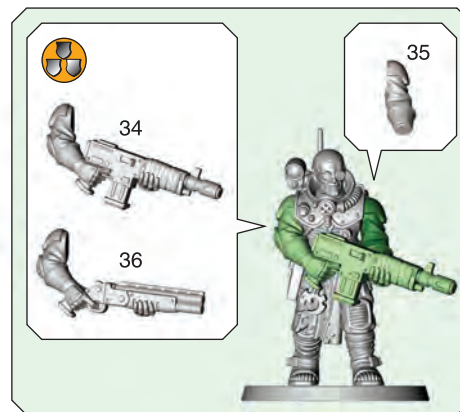
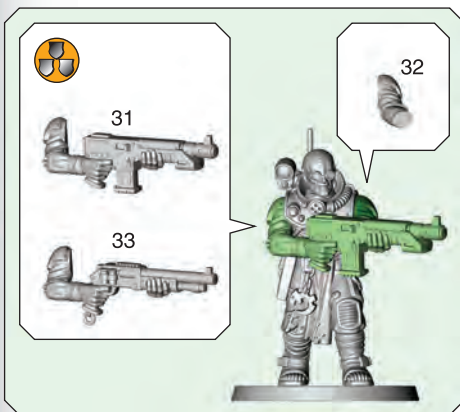


10 NEOPHYTE WITH WEBBER



11 - 13 NEOPHYTES HYBRIDS 4TH GENERATION x2

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



13 a

13 b

13 c

Ø 25mm

	96		98
	95		101
	97		103
	100		

14 - 16 NEOPHYTES HYBRIDS 3RD GENERATION x2

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

15 a

15 b

15 c

Ø 25mm

	106	107
	108	109

16 a

16 b

16 c

Ø 25mm

	106	107
	108	109

17 SKITARII RANGER ALPHA

17 a

Ø 25mm

17 b



18 - 26 SKITARII RANGERS

18 a

Ø 25mm

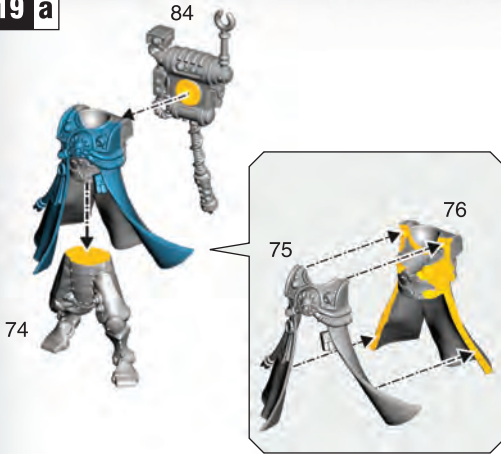
18 b ENHANCED DATA-TETHER



18 c OMNISPEX

18 d GALVANIC RIFLE

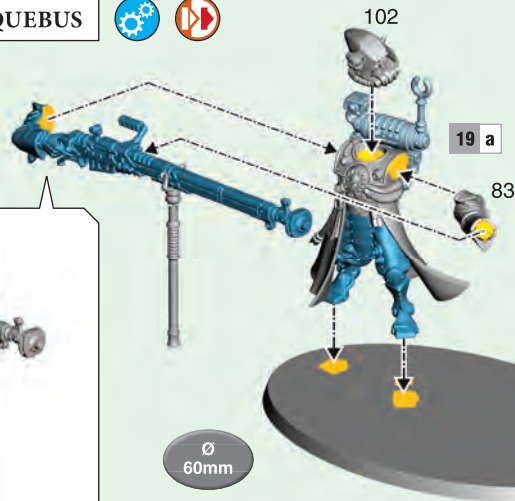
19 a



19 b GALVANIC RIFLE



19 c TRANSURANIC ARQUEBUS



20



99



100



101



103



104



105



106



108



123

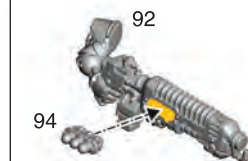
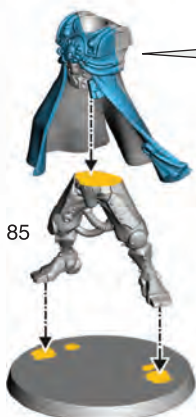


124

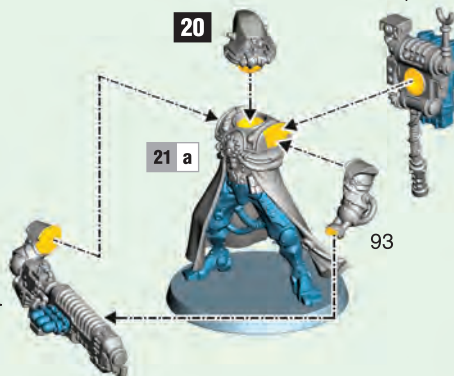


21 a

Ø 25mm



21 b PLASMA CALIVER



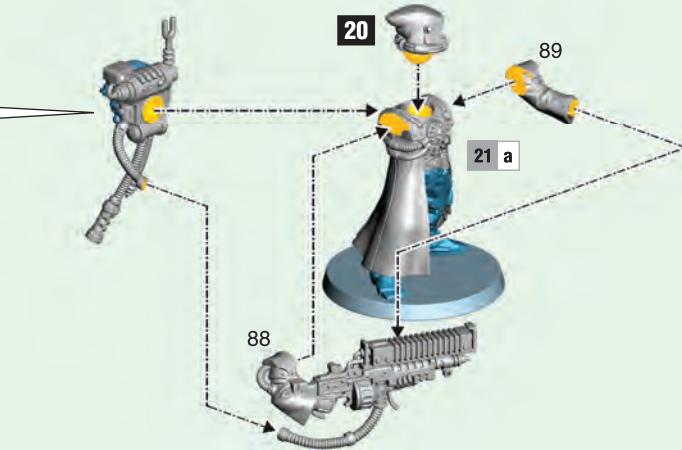
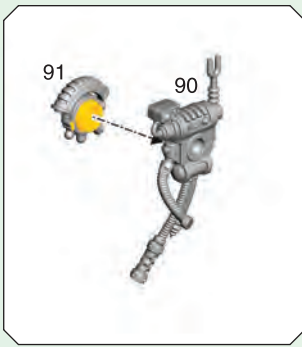
95



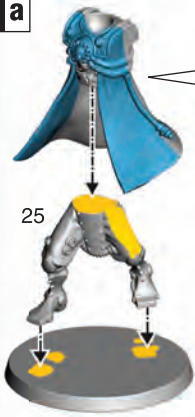
96



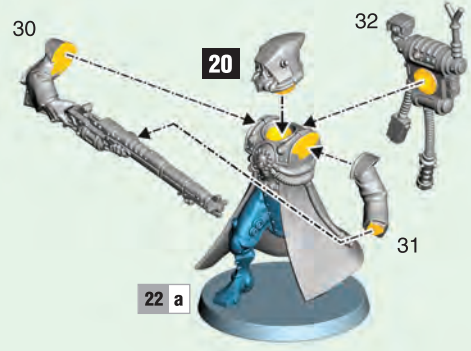
21 c ARC RIFLE



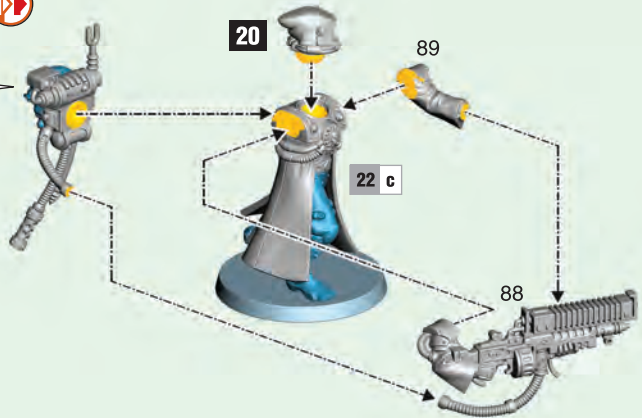
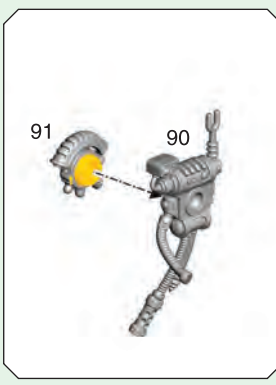
22 a



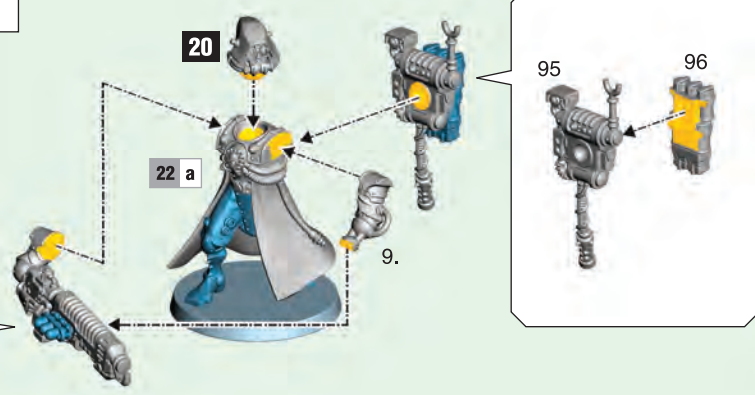
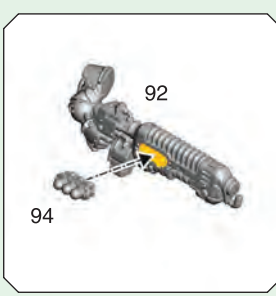
22 b GALVANIC RIFLE

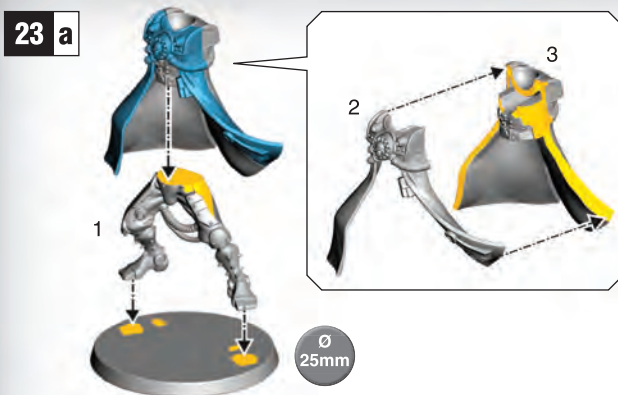




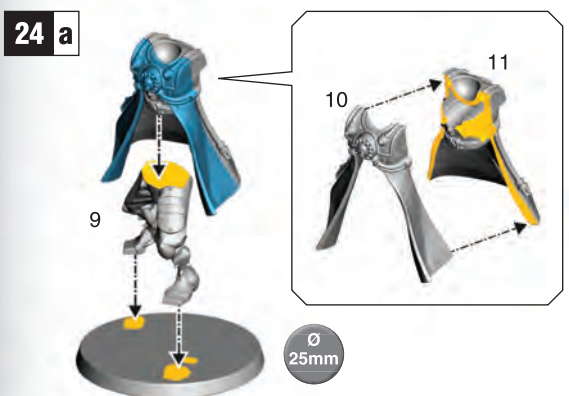


22 c ARC RIFLE

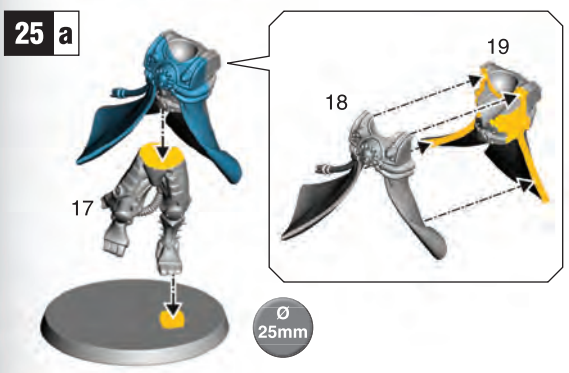




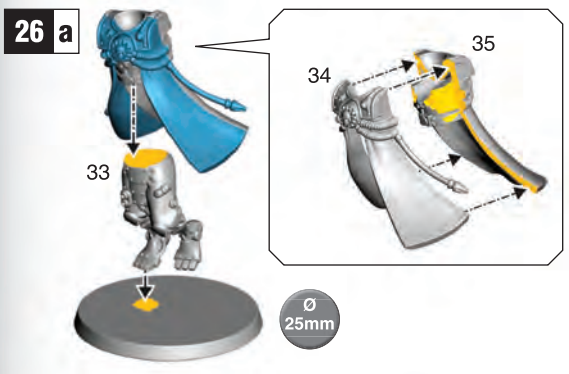
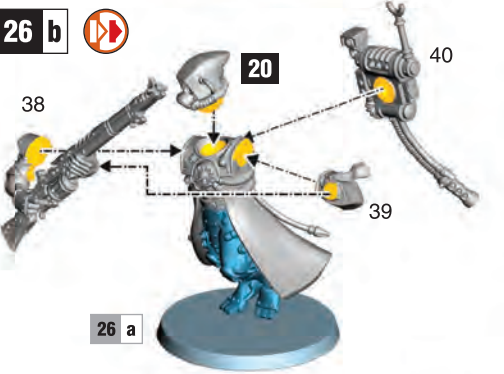

22 d PLASMA CALIVER






23 a  **23 b**  

24 a  **24 b**  

25 a  **25 b**  

26 a  **26 b**  

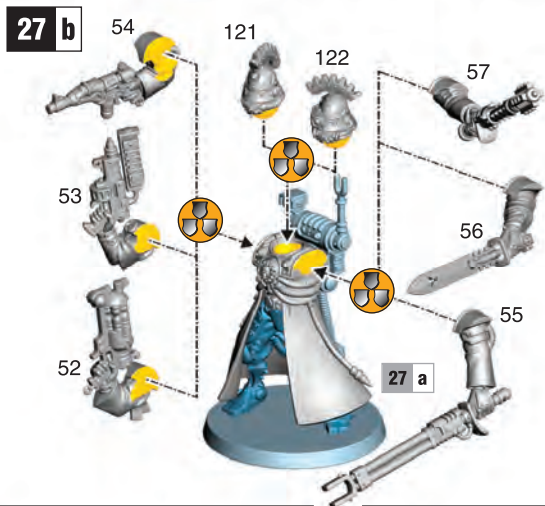
26 a  **26 b**  

27 SKITARII VANGUARD ALPHA

27 a

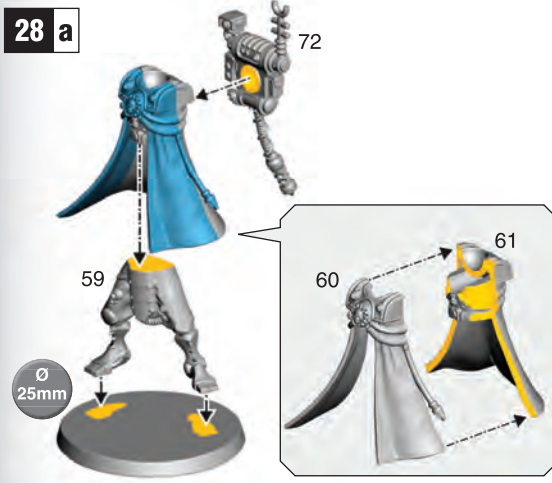


27 b

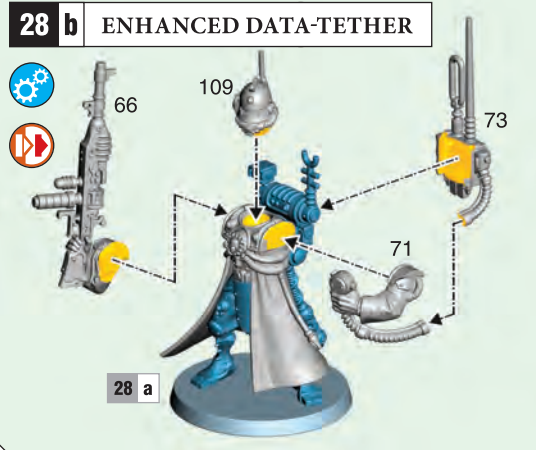


28 - 37 SKITARII VANGUARD

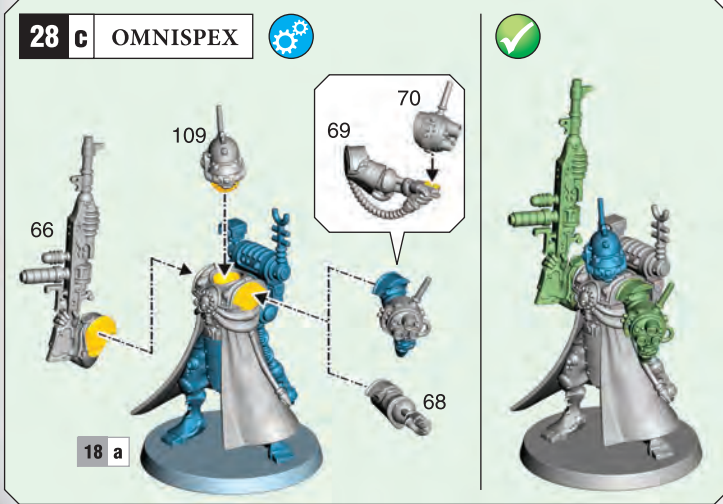
28 a



28 b ENHANCED DATA-TETHER



28 c OMNISPEX



28 d RADIUM CARBINE



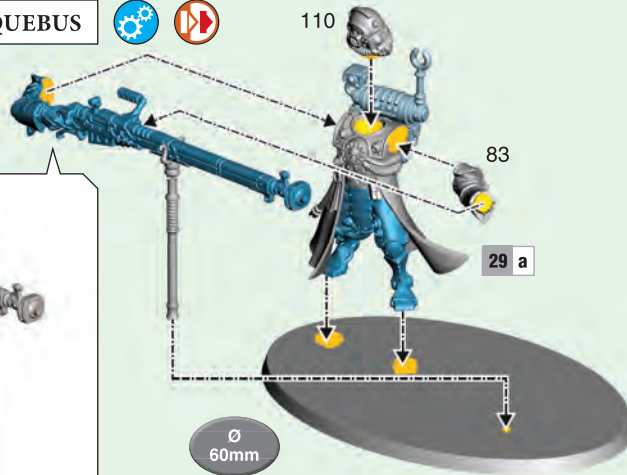
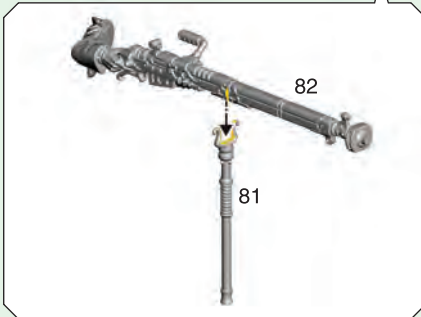
29 a



29 b GALVANIC RIFLE



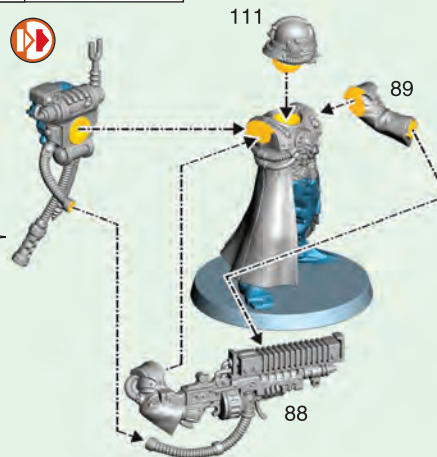
29 c TRANSURANIC ARQUEBUS



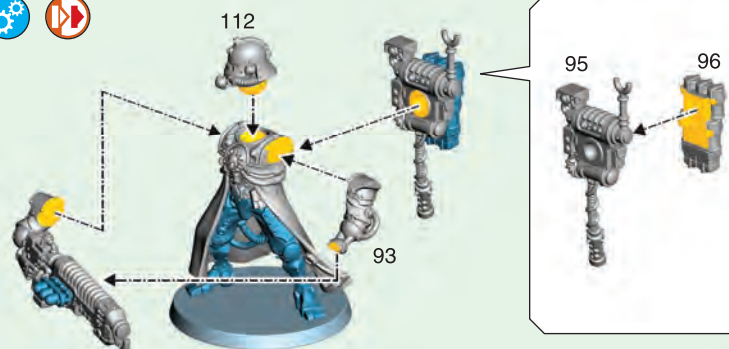
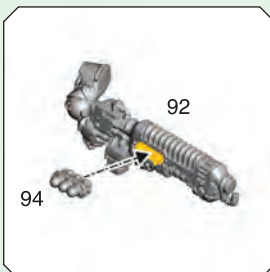
30 a



30 b ARC RIFLE



30 c PLASMA CALIVER



31

113

114

115

116

117

118

123

124



32 a

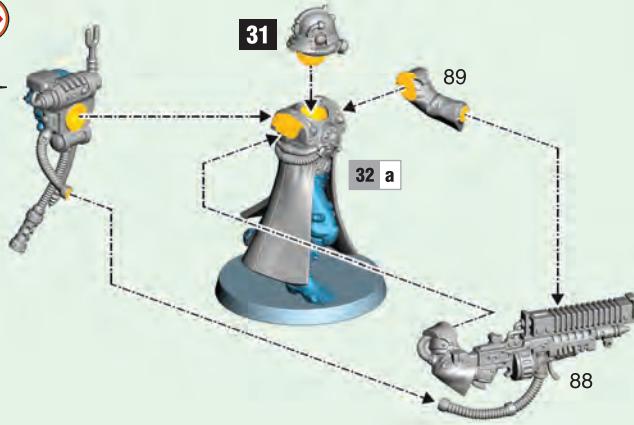
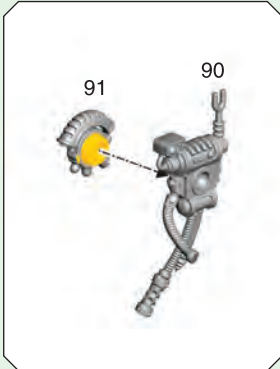


Ø 25mm

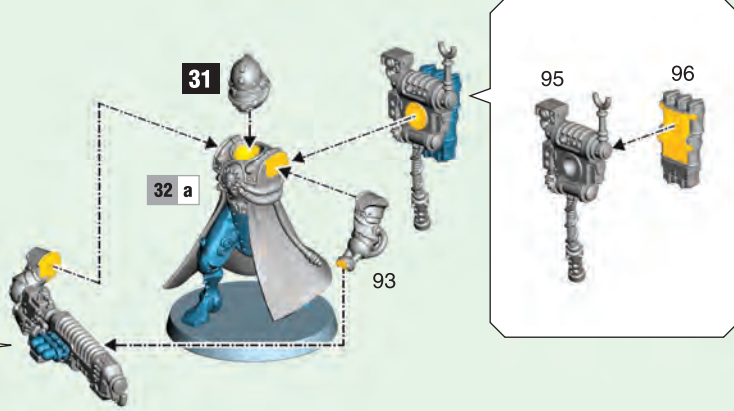
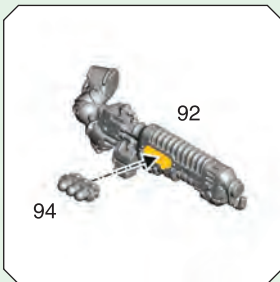
32 b RADIUM CARBINE



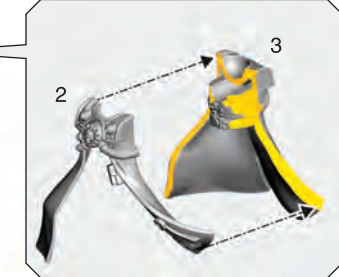
32 c ARC RIFLE



32 d PLASMA CALIVER



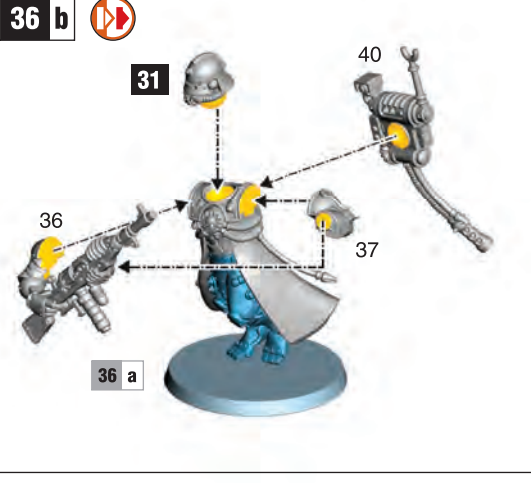
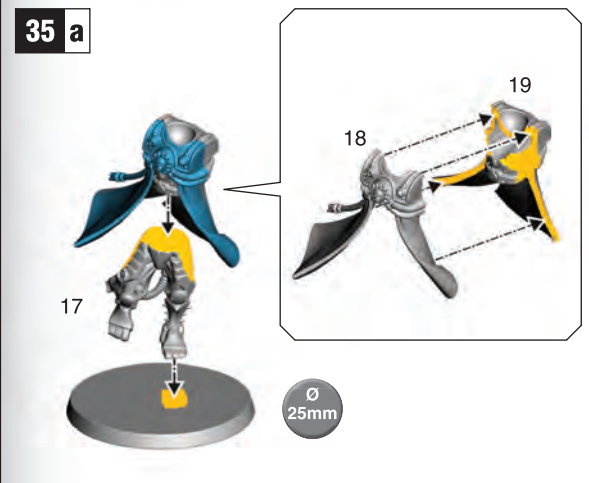
33 a



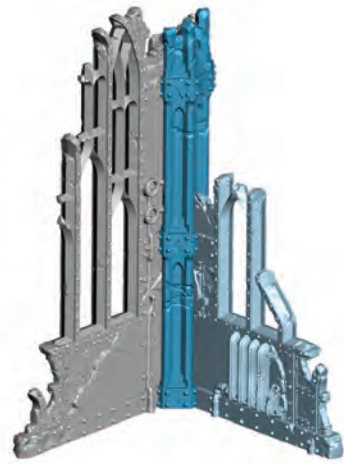
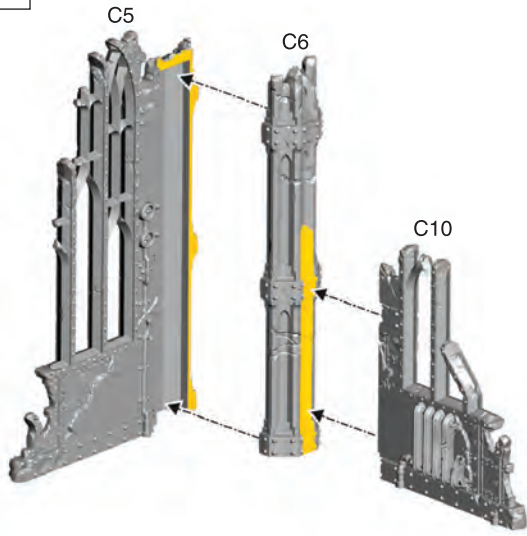
Ø 25mm

33 b



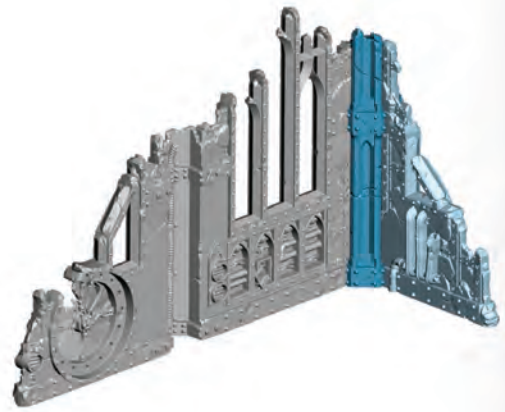
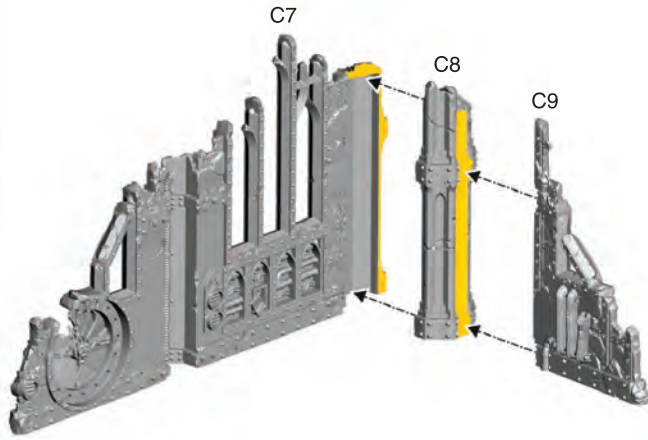


38 RUIN 1

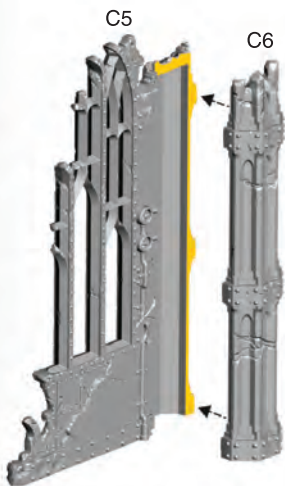


39 RUIN 2

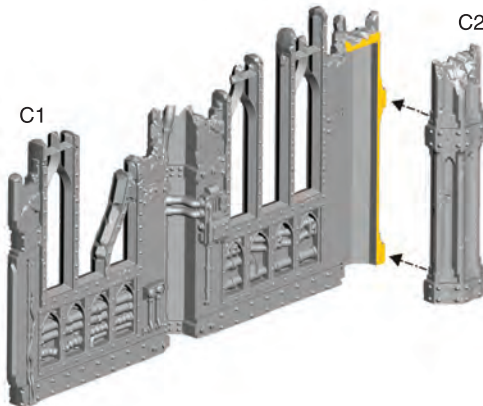
x2



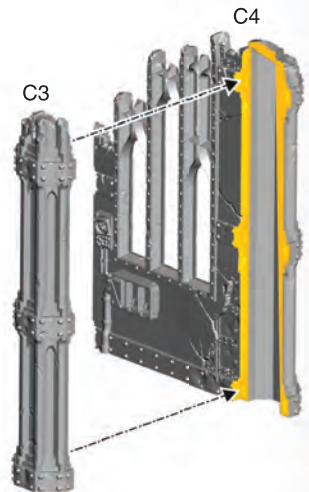
40 a RUIN 3



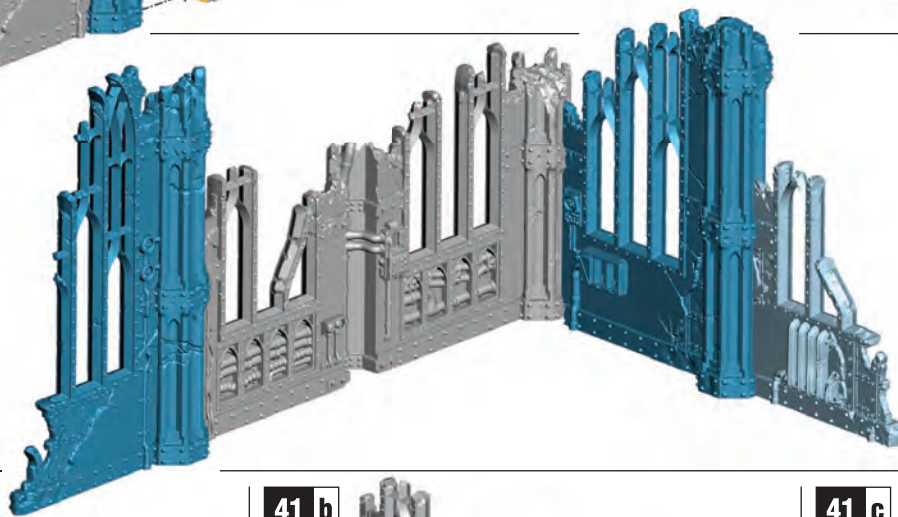
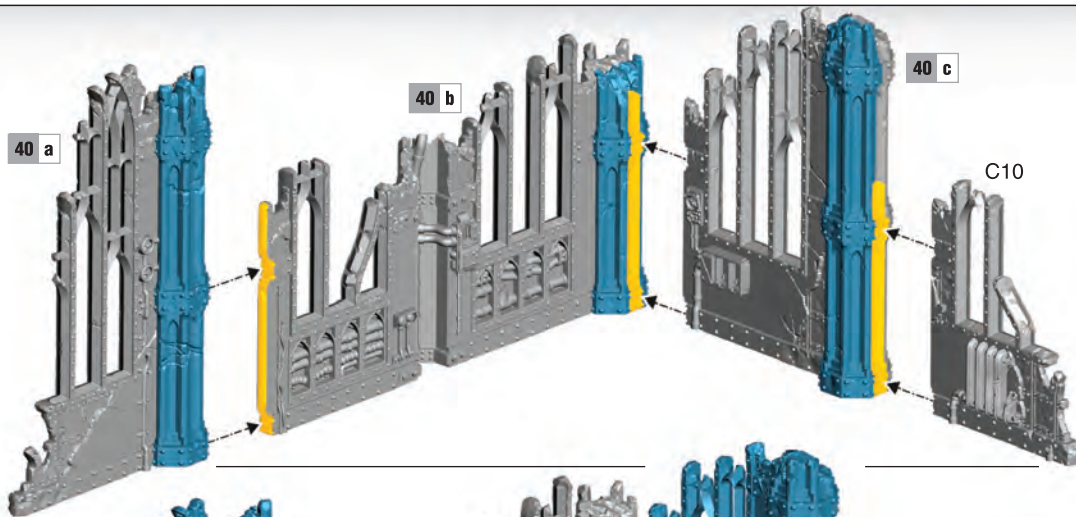
40 b



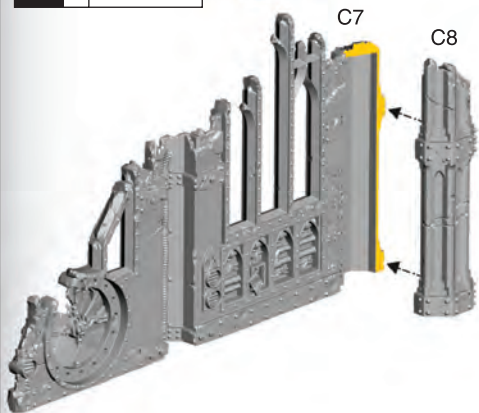
40 c



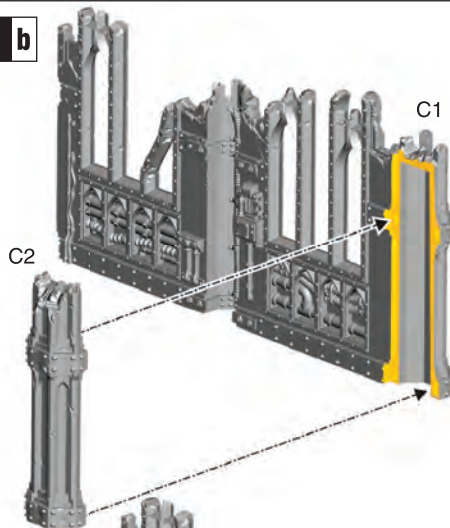
40 d



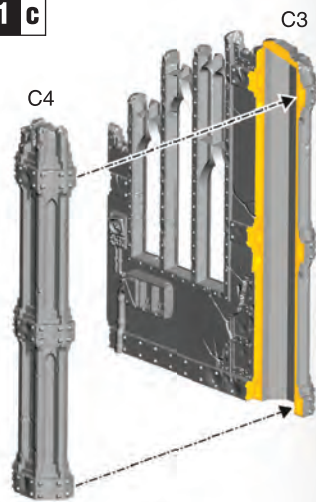
41 a RUIN 4



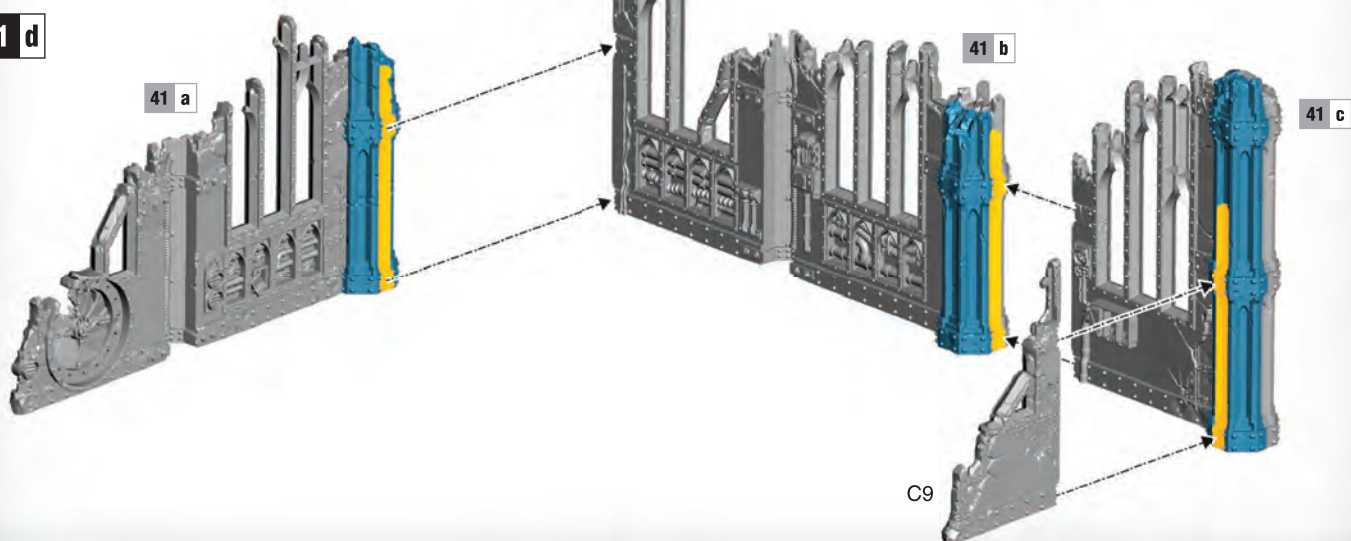
41 b

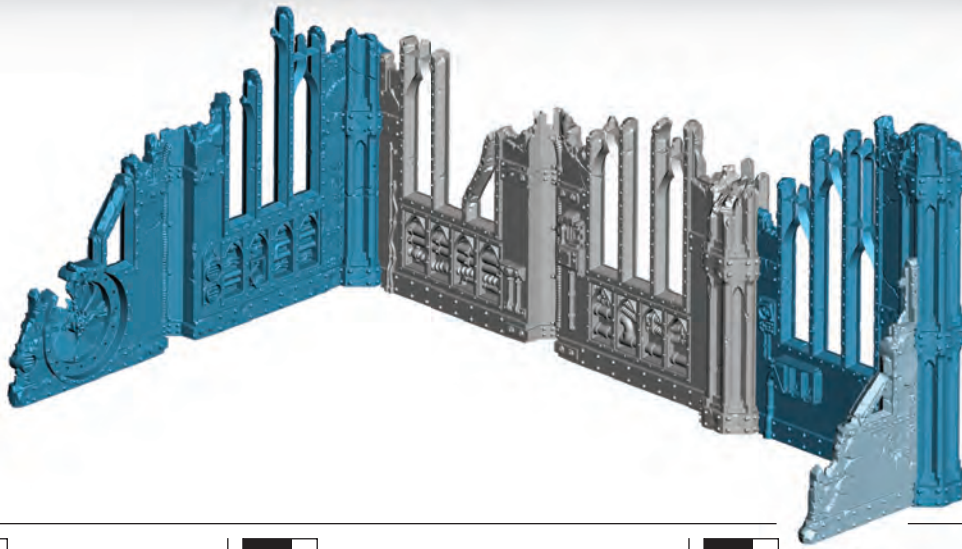


41 c

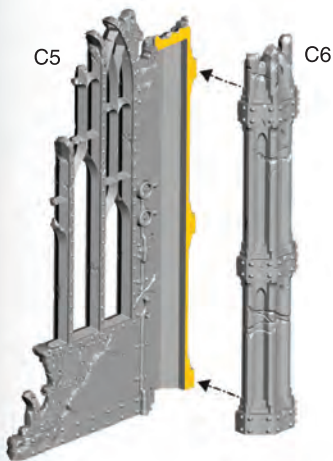


41 d





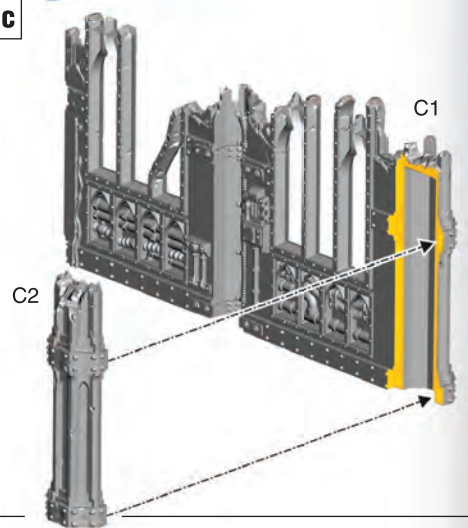
42 a RUIIN 5



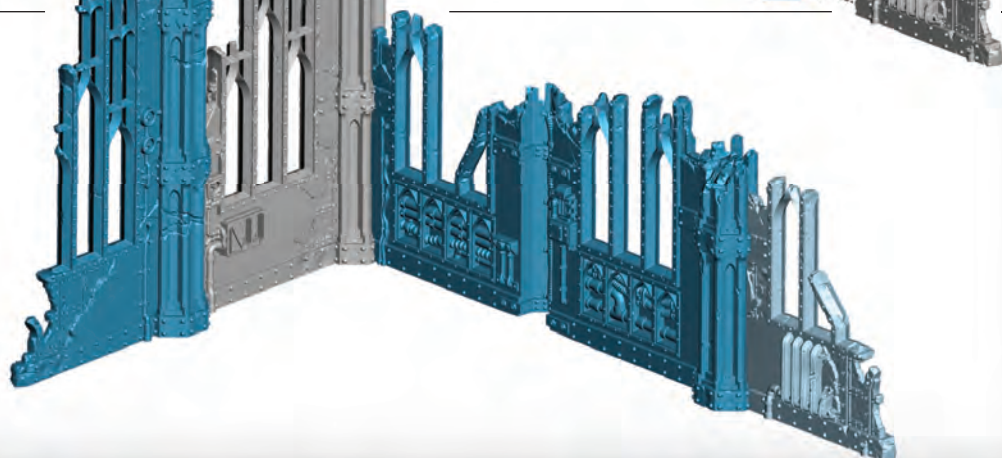
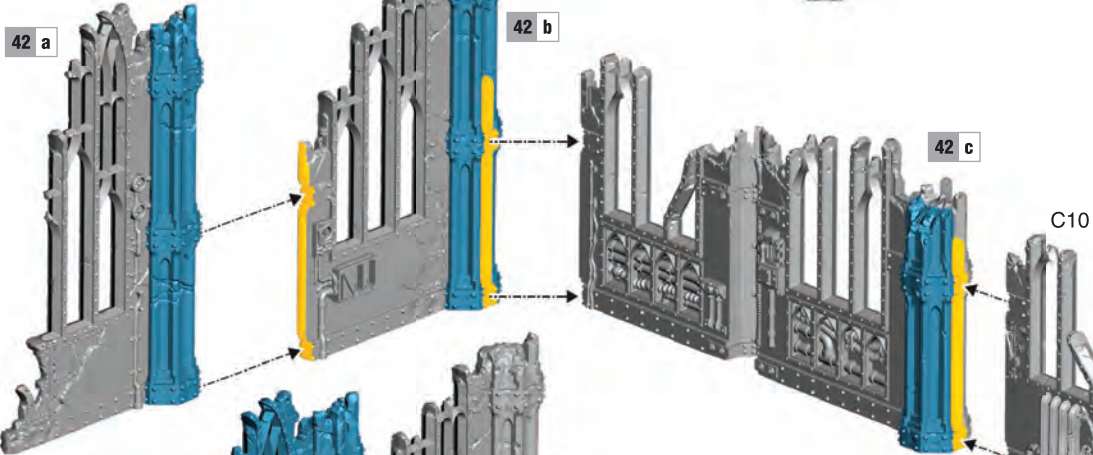
42 b

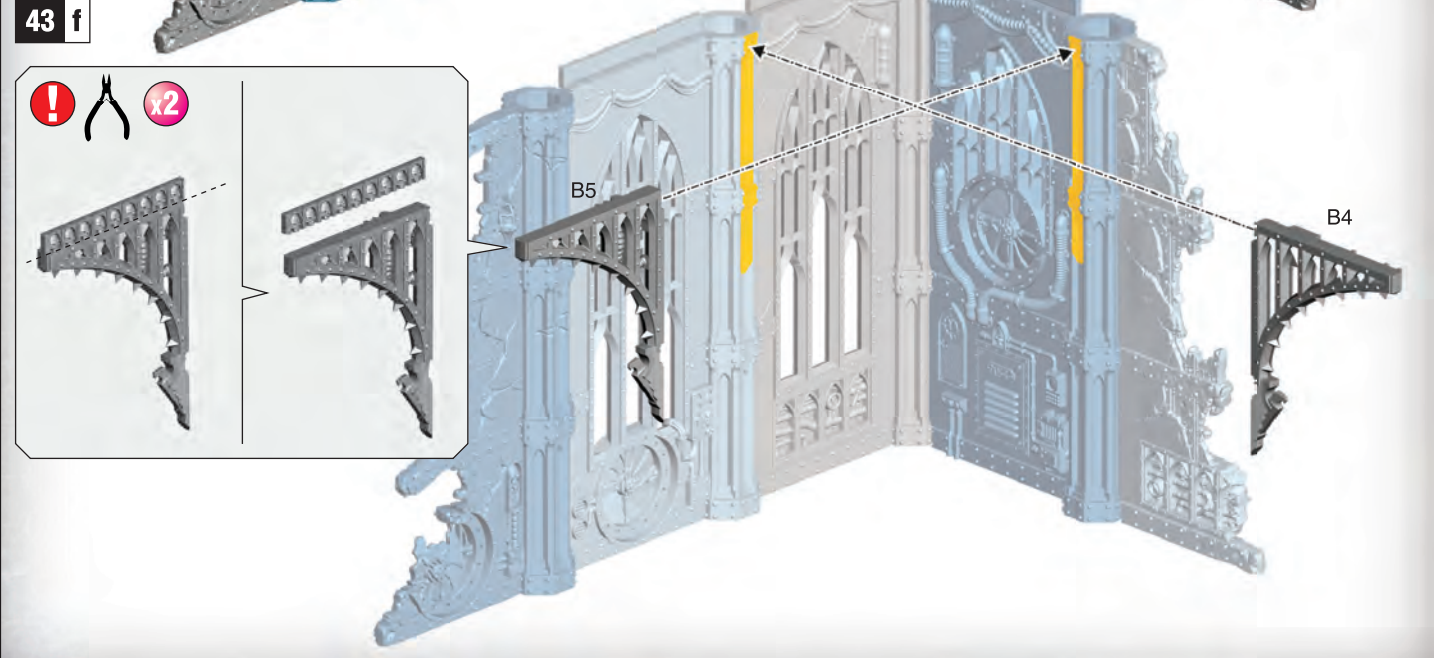
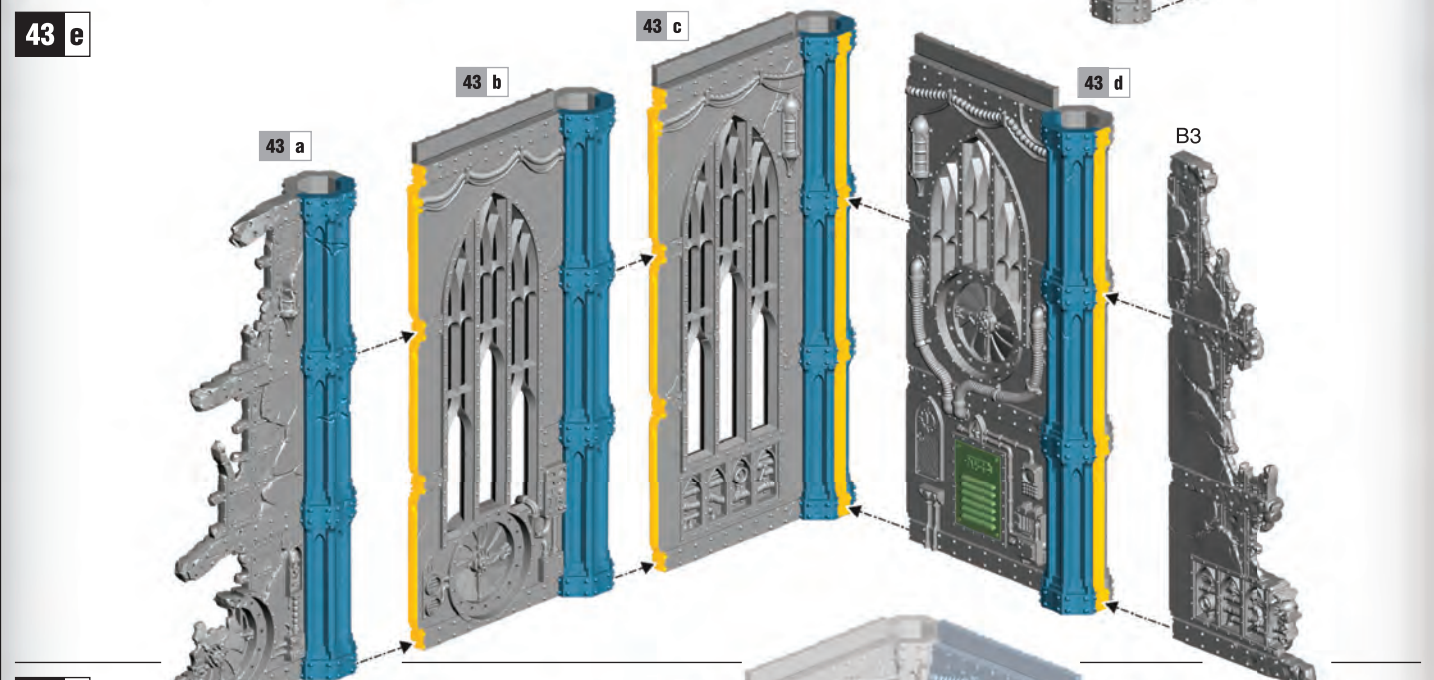
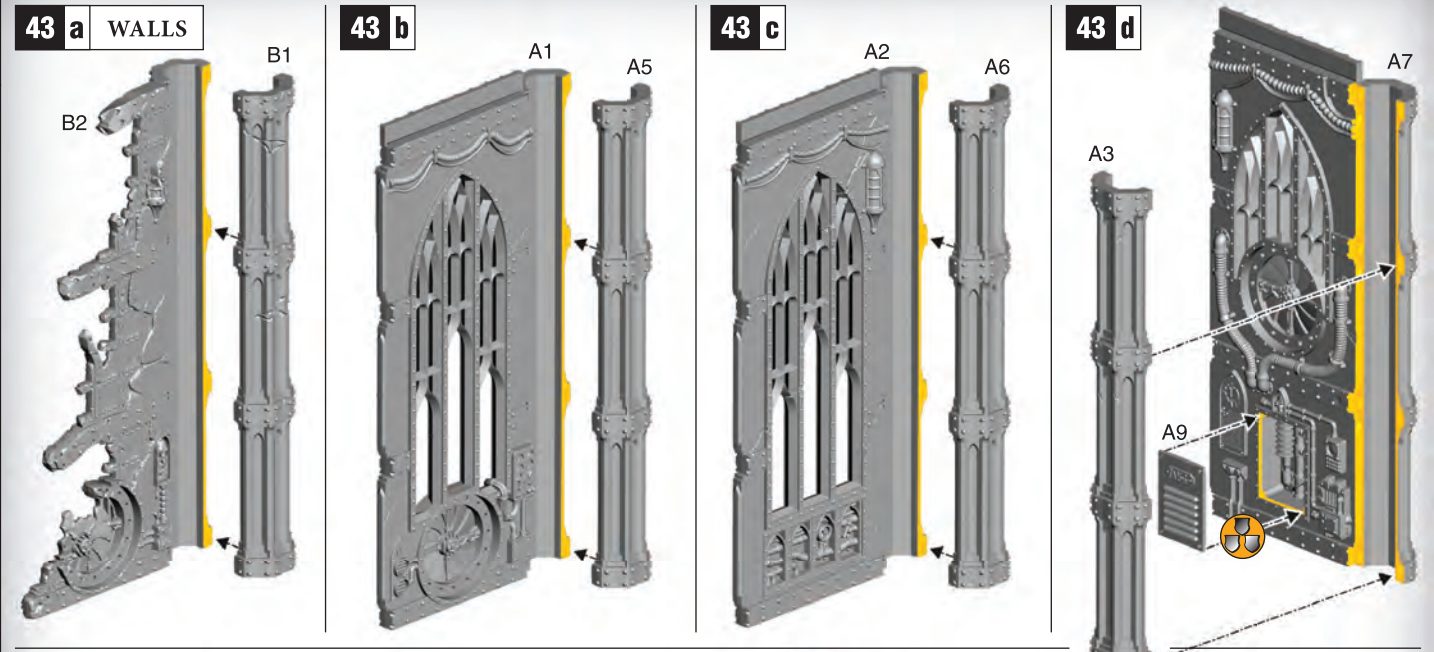


42 c

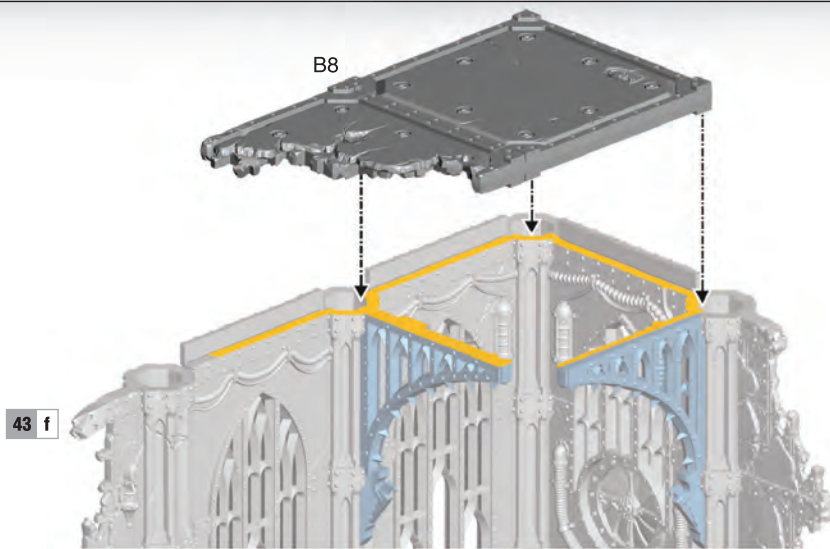


42 d

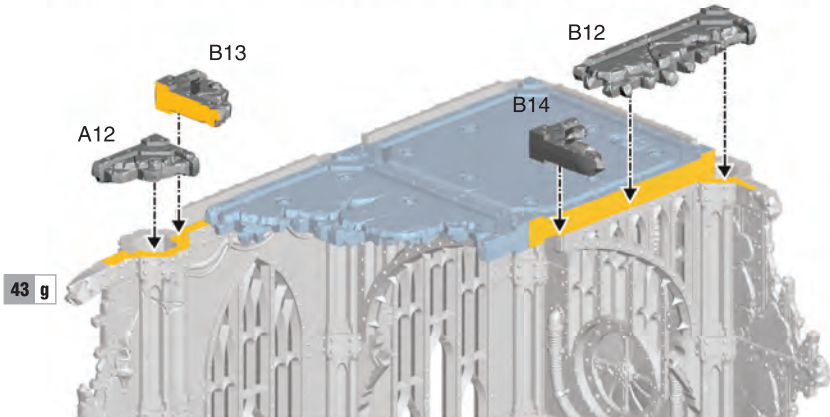




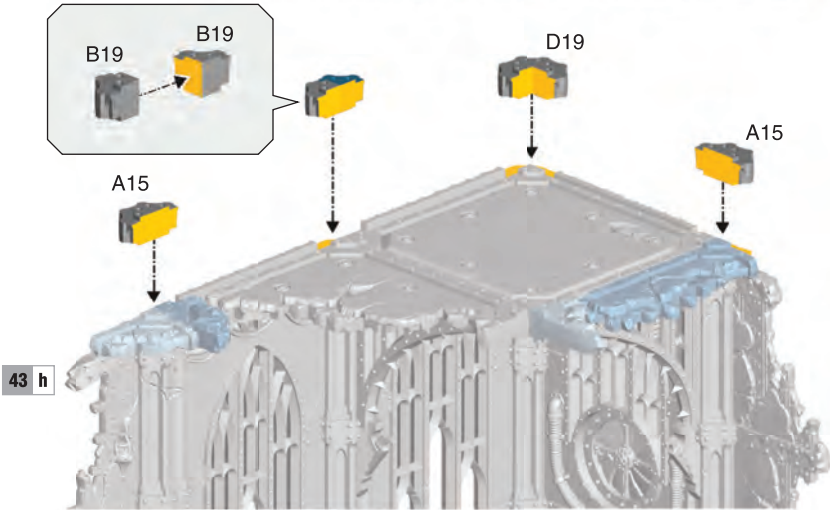
43 g



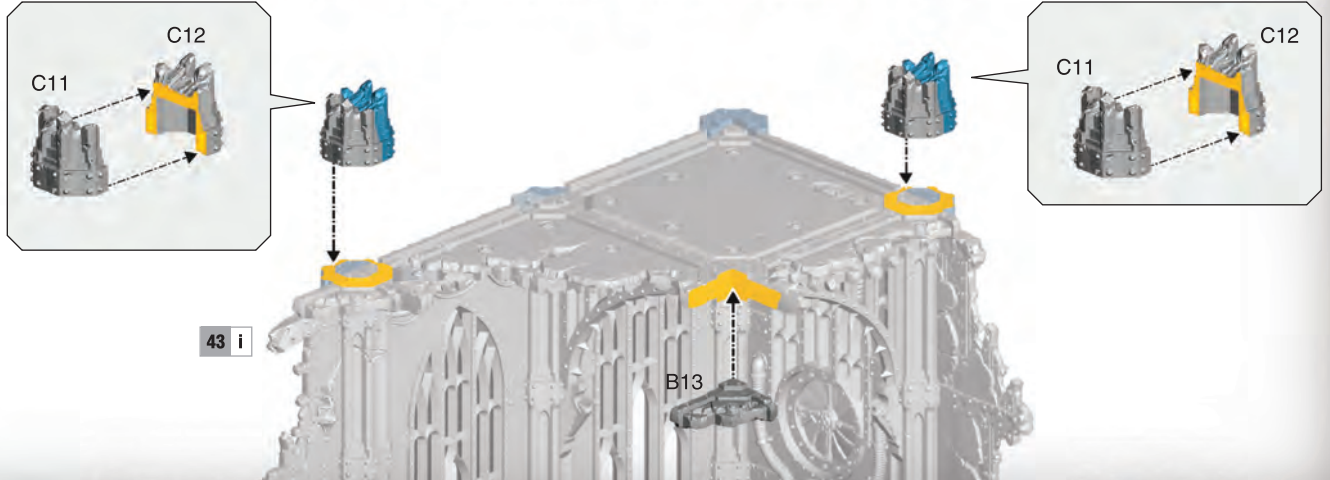
43 h



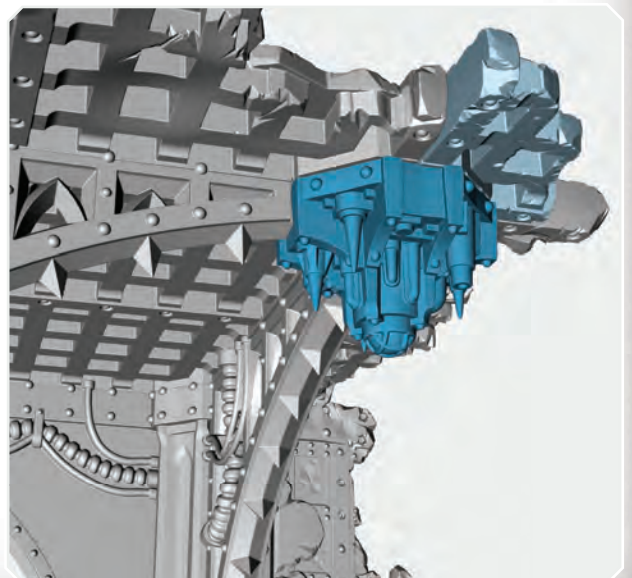
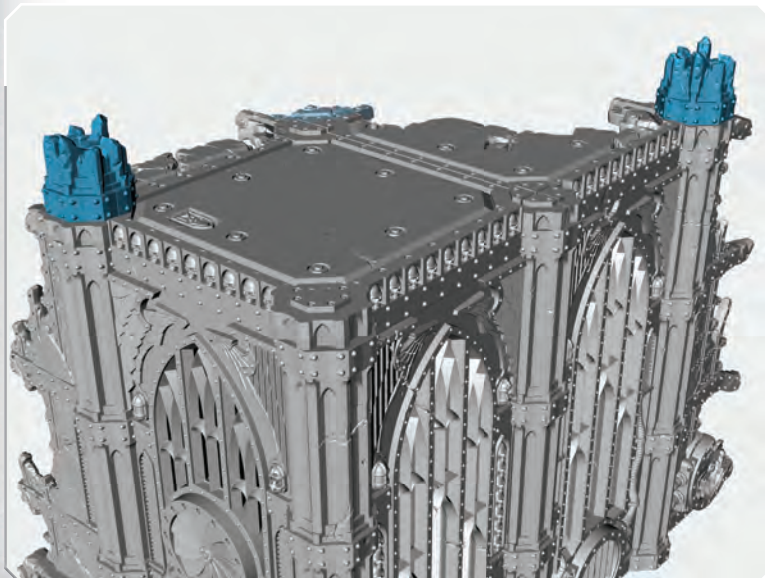
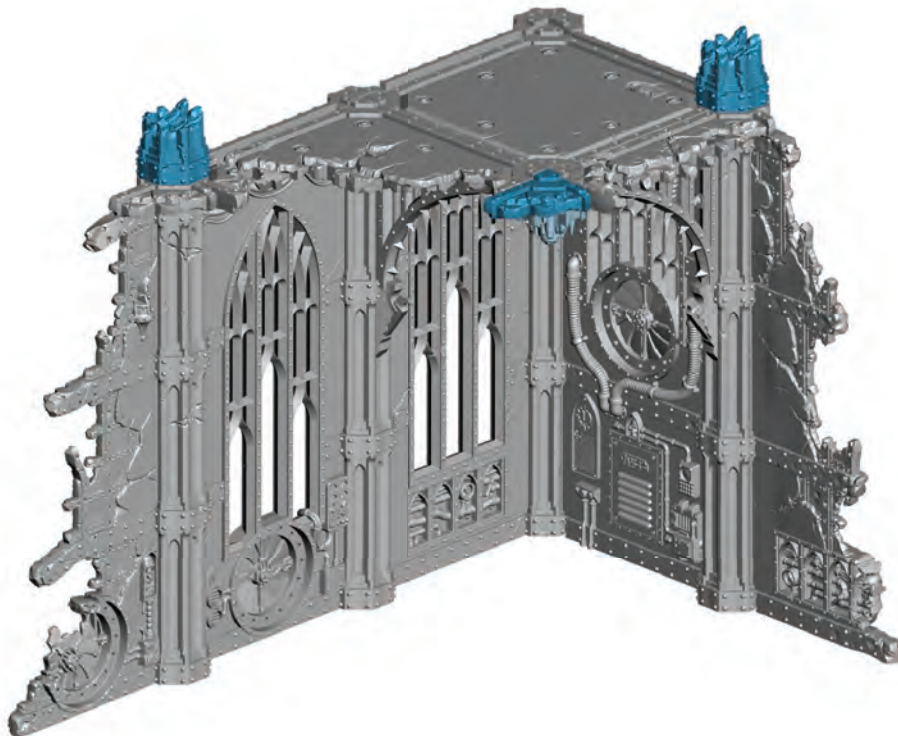
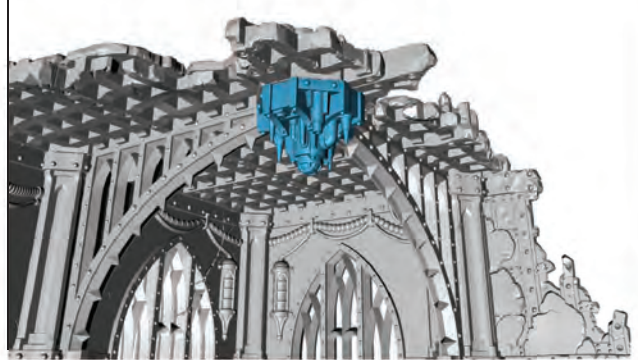
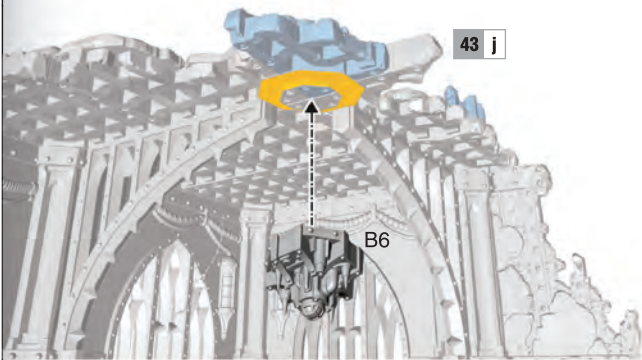
43 i



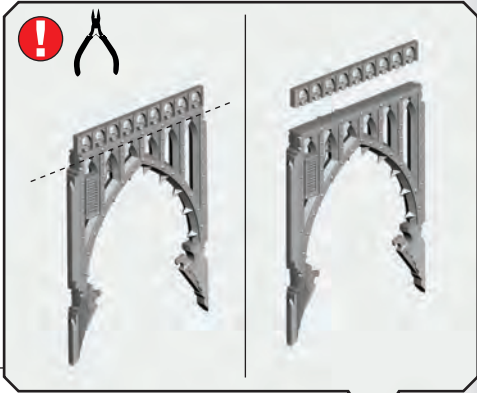
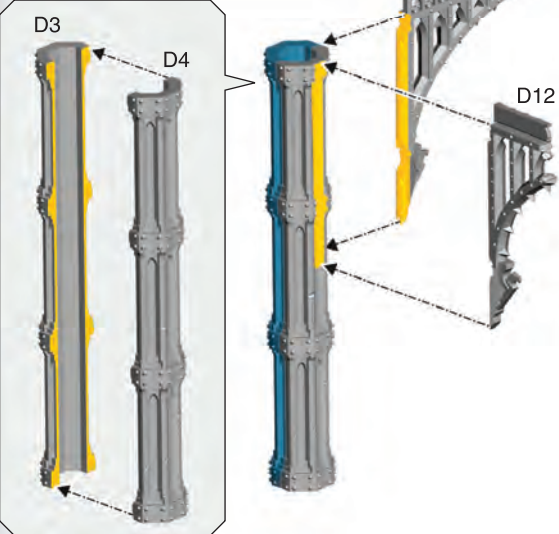
43 j



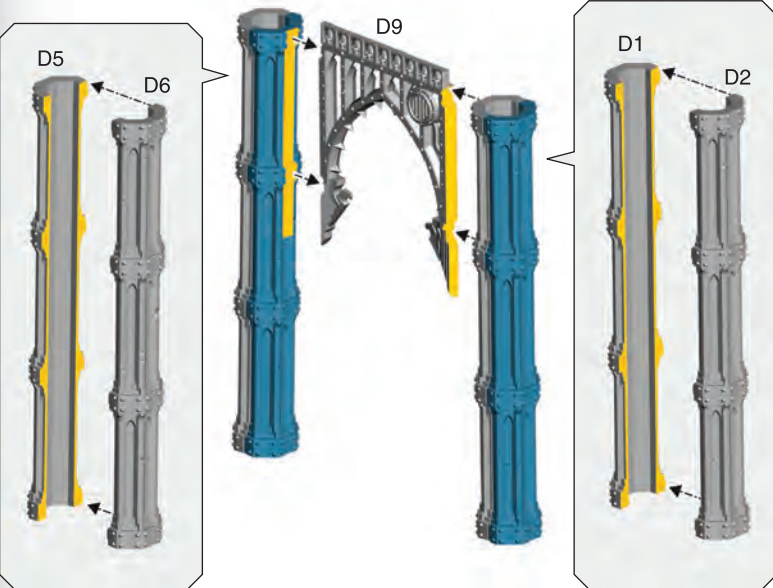
43 k



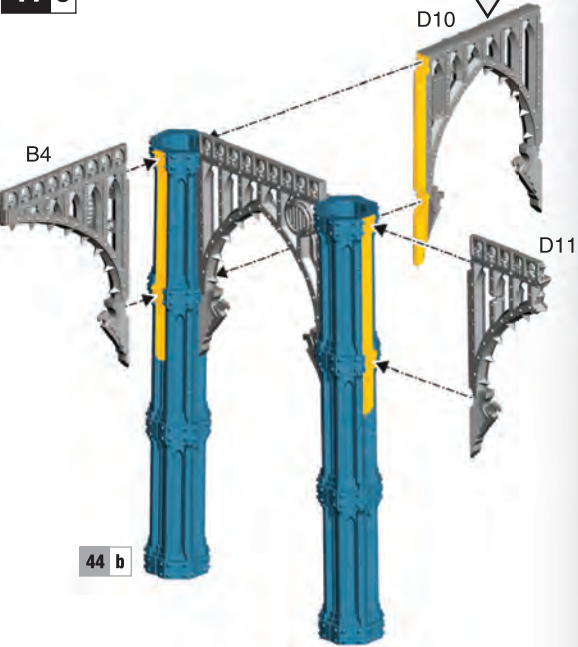
44 a CLOISTERS



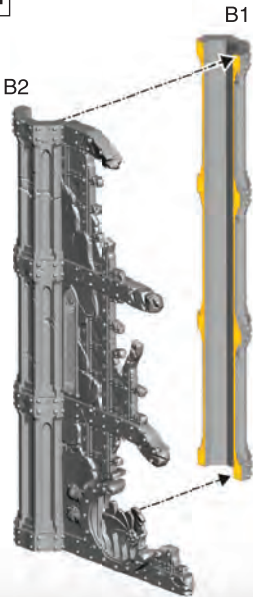
44 b



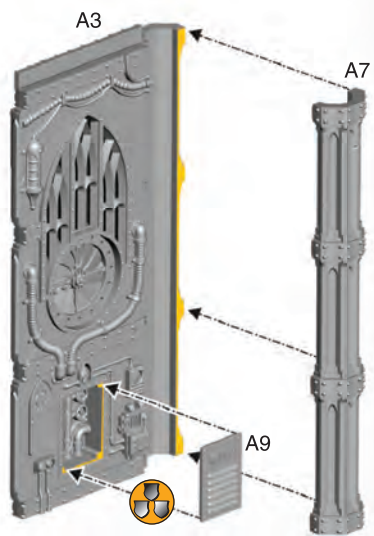
44 c

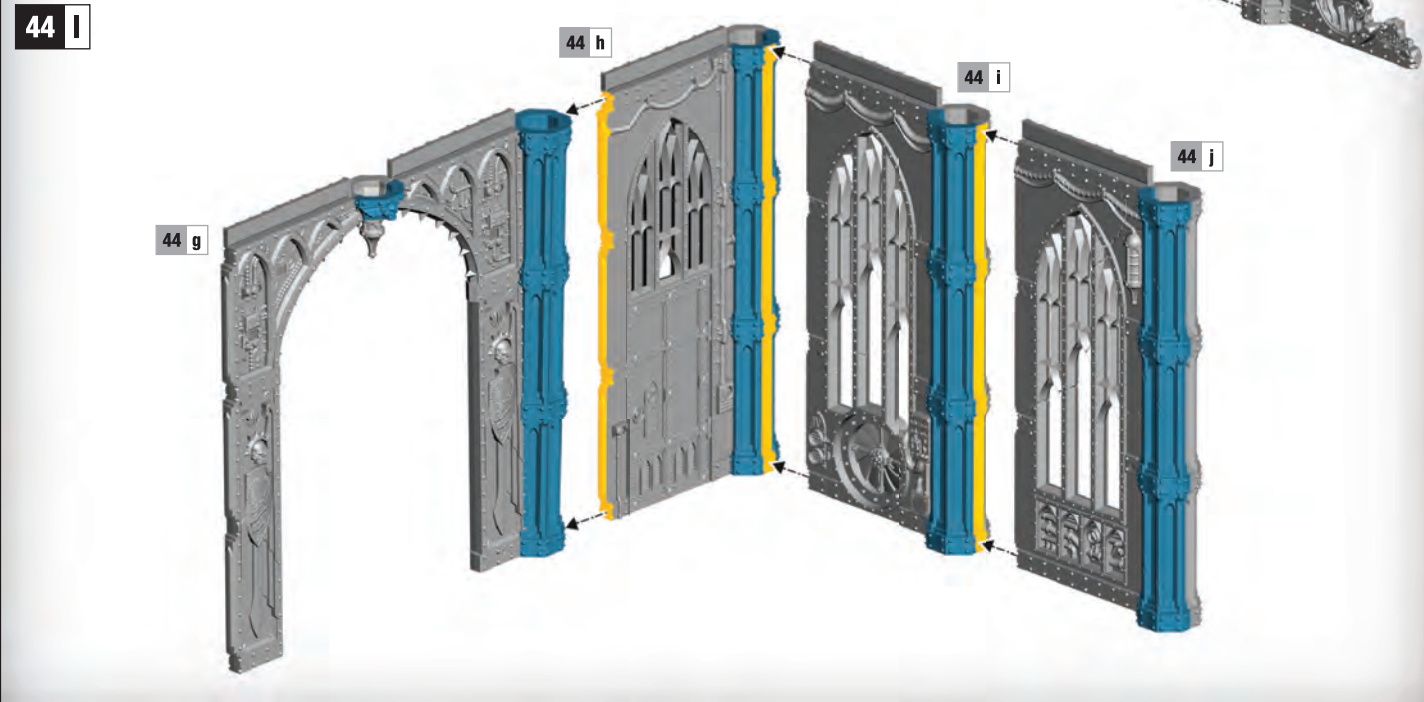
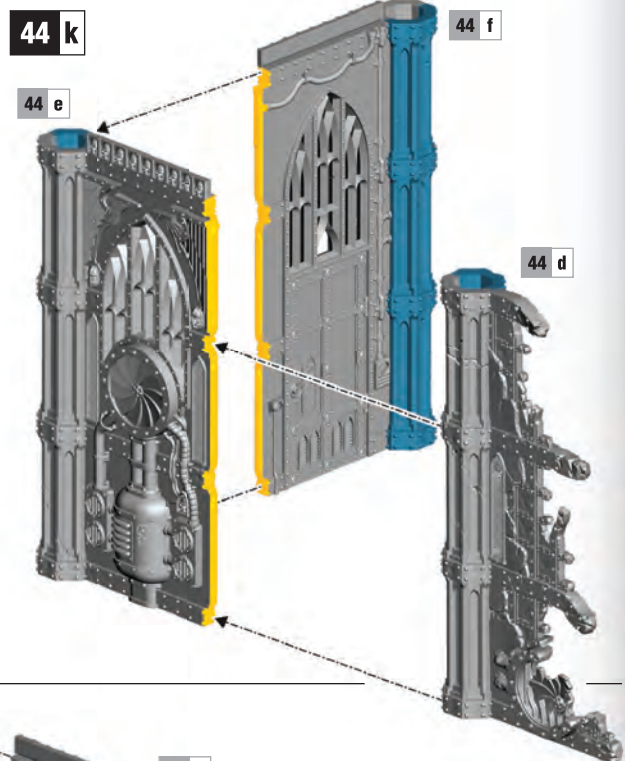
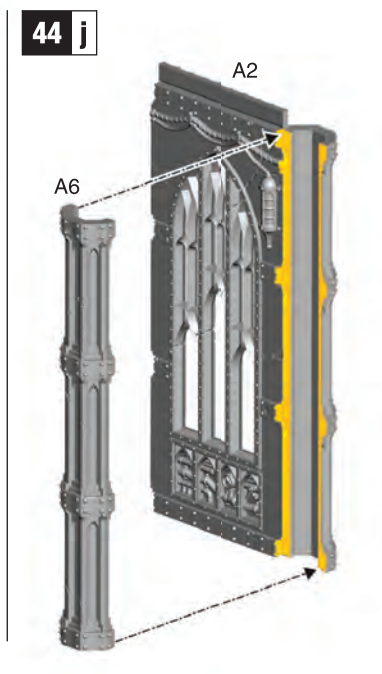
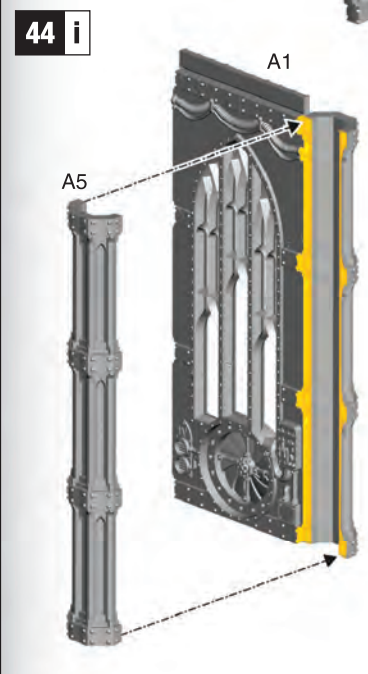
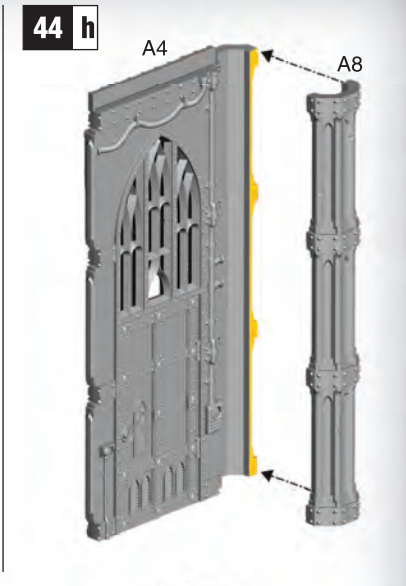
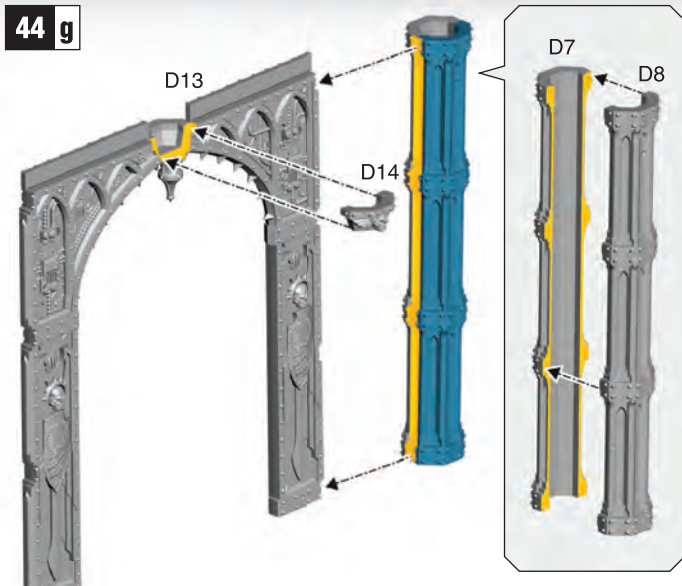


44 d



44 e



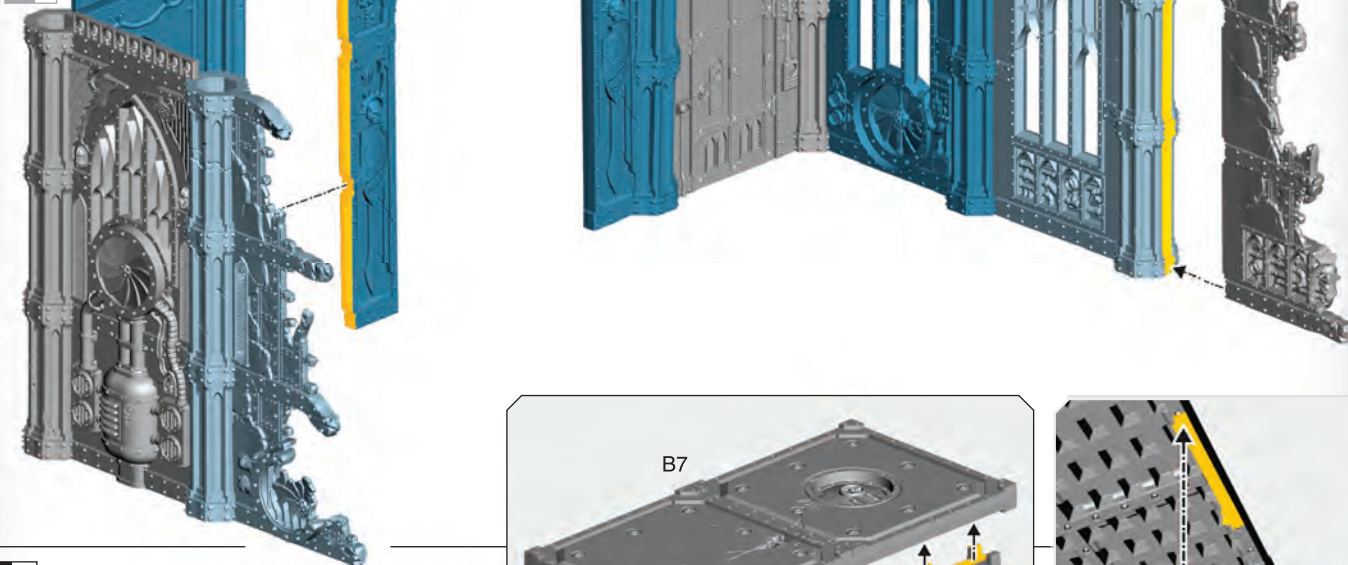


44 m

44 k

44 l

B3



44 n

B7

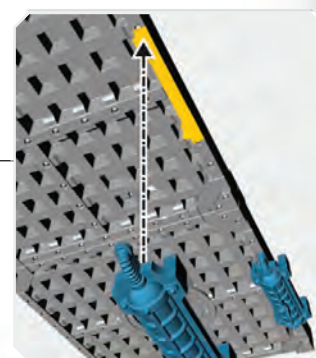
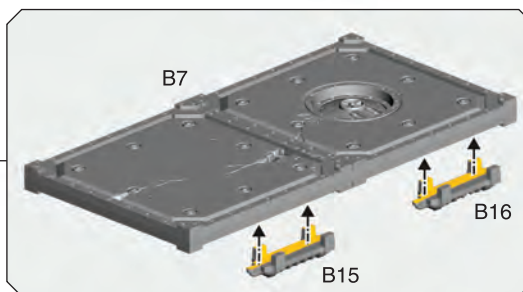
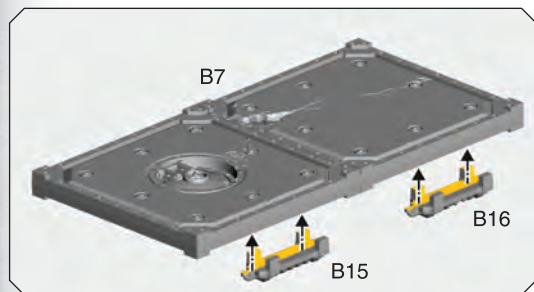
B16

B15

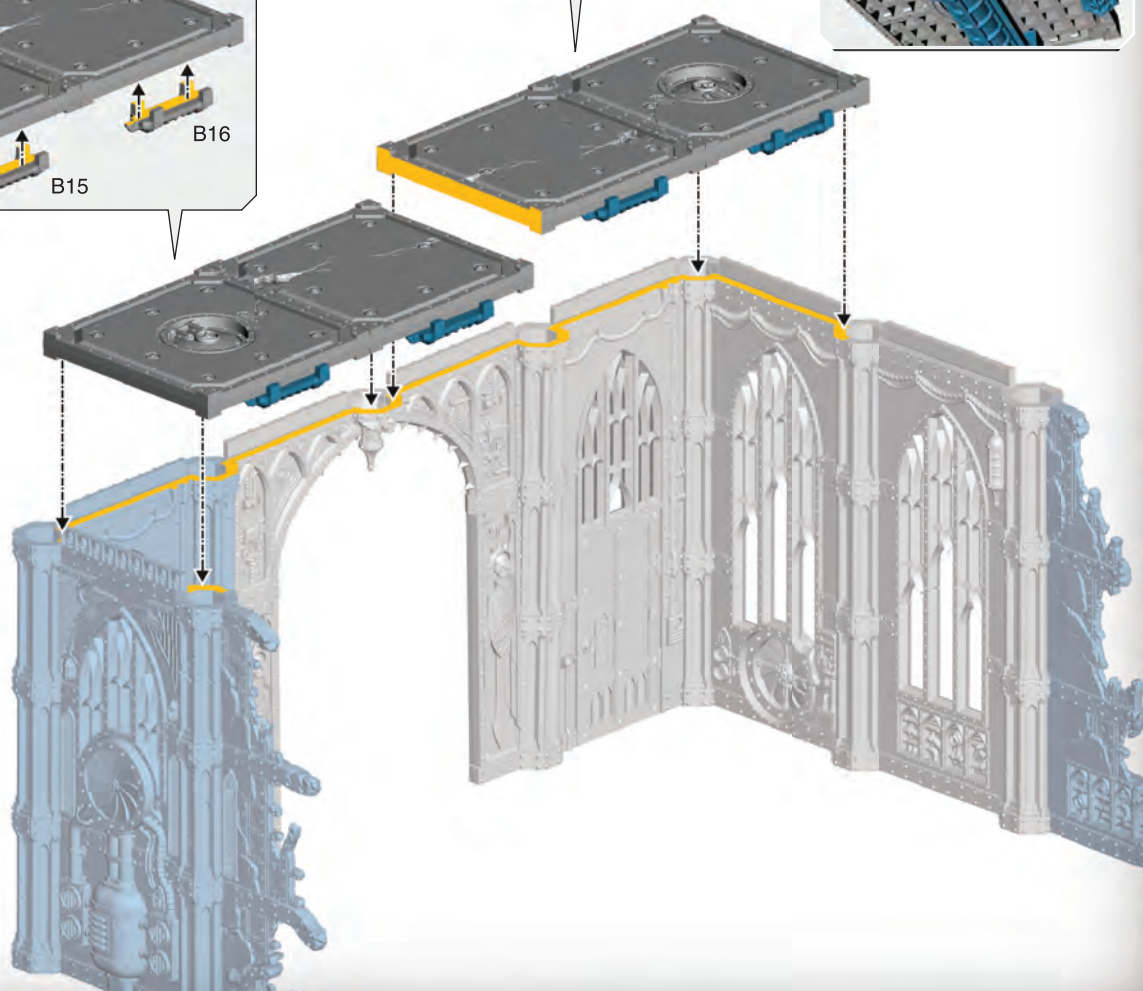
B7

B16

B15



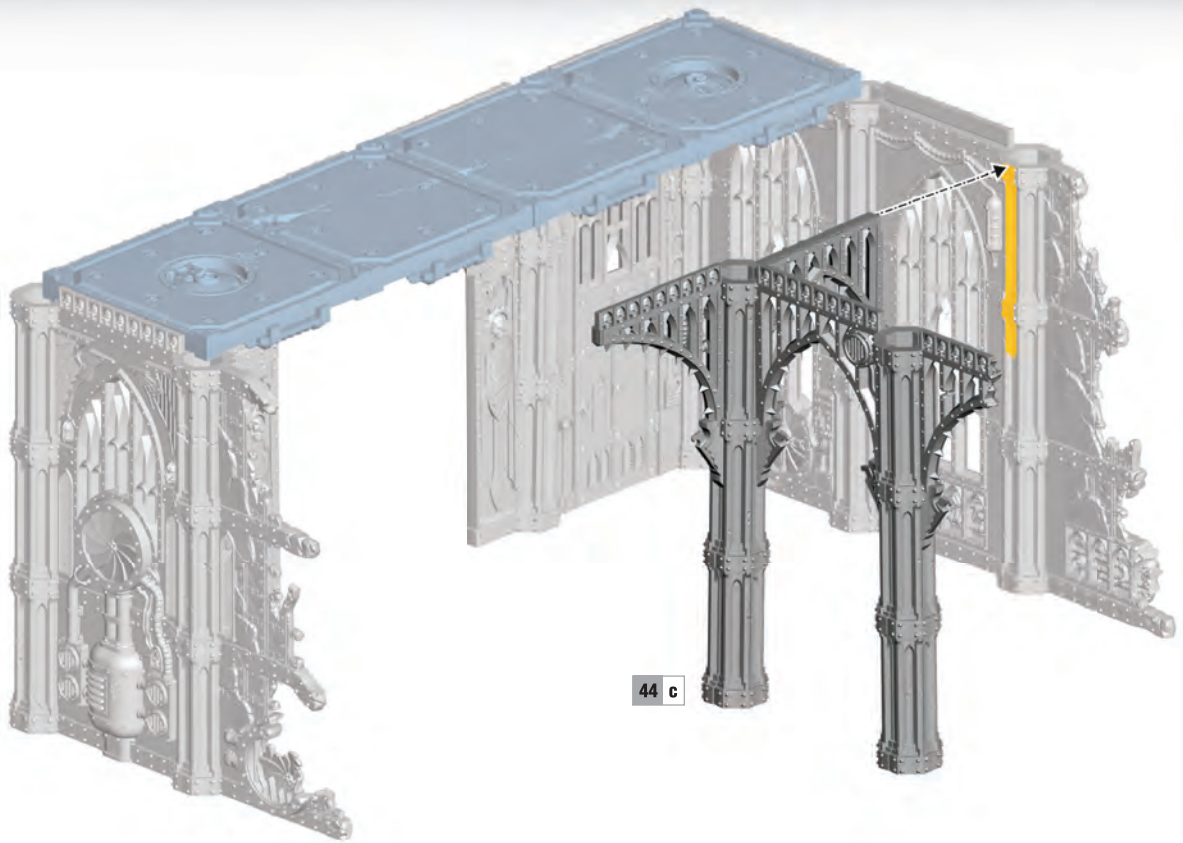
44 m



44 o

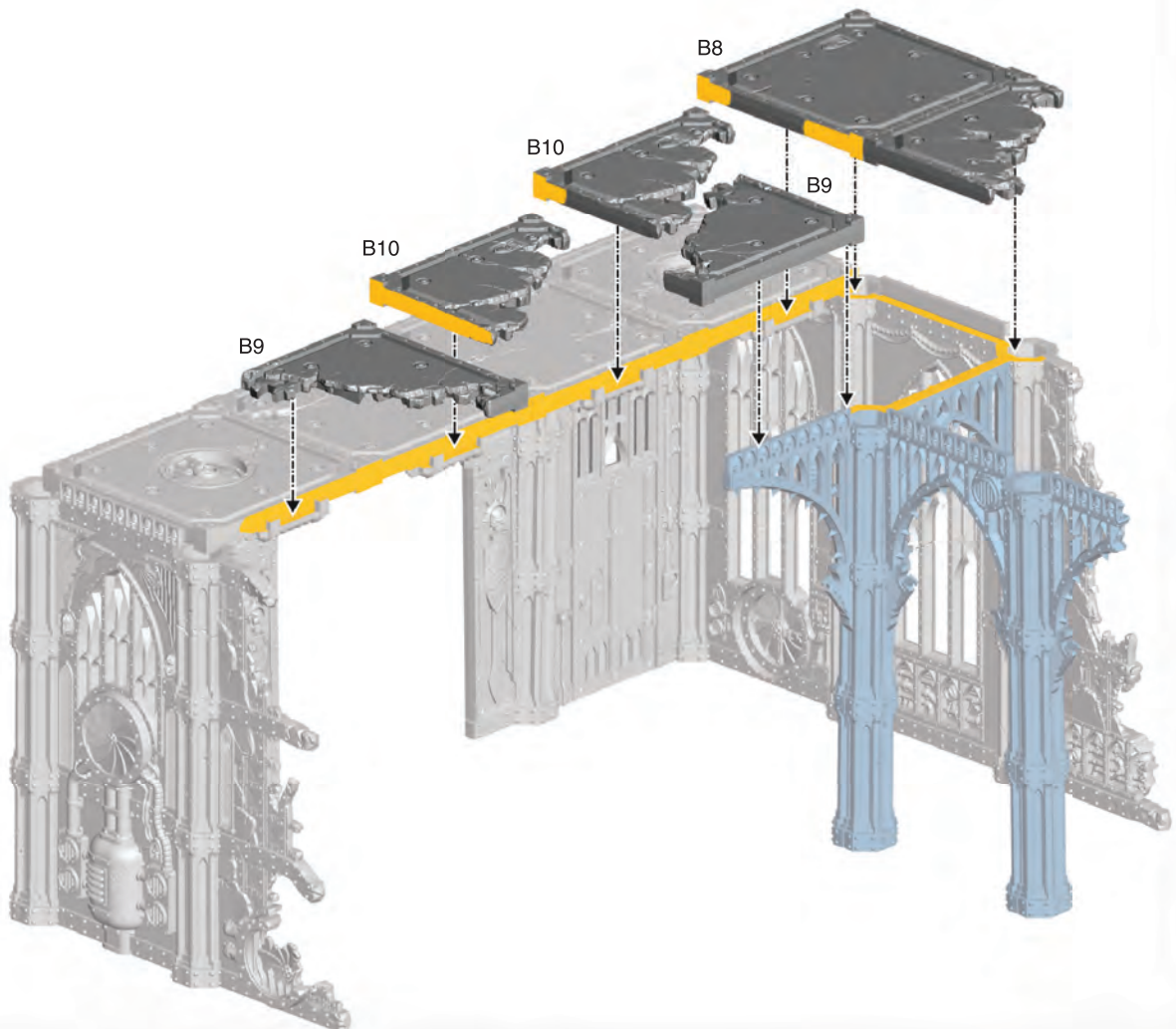
44 n

44 c



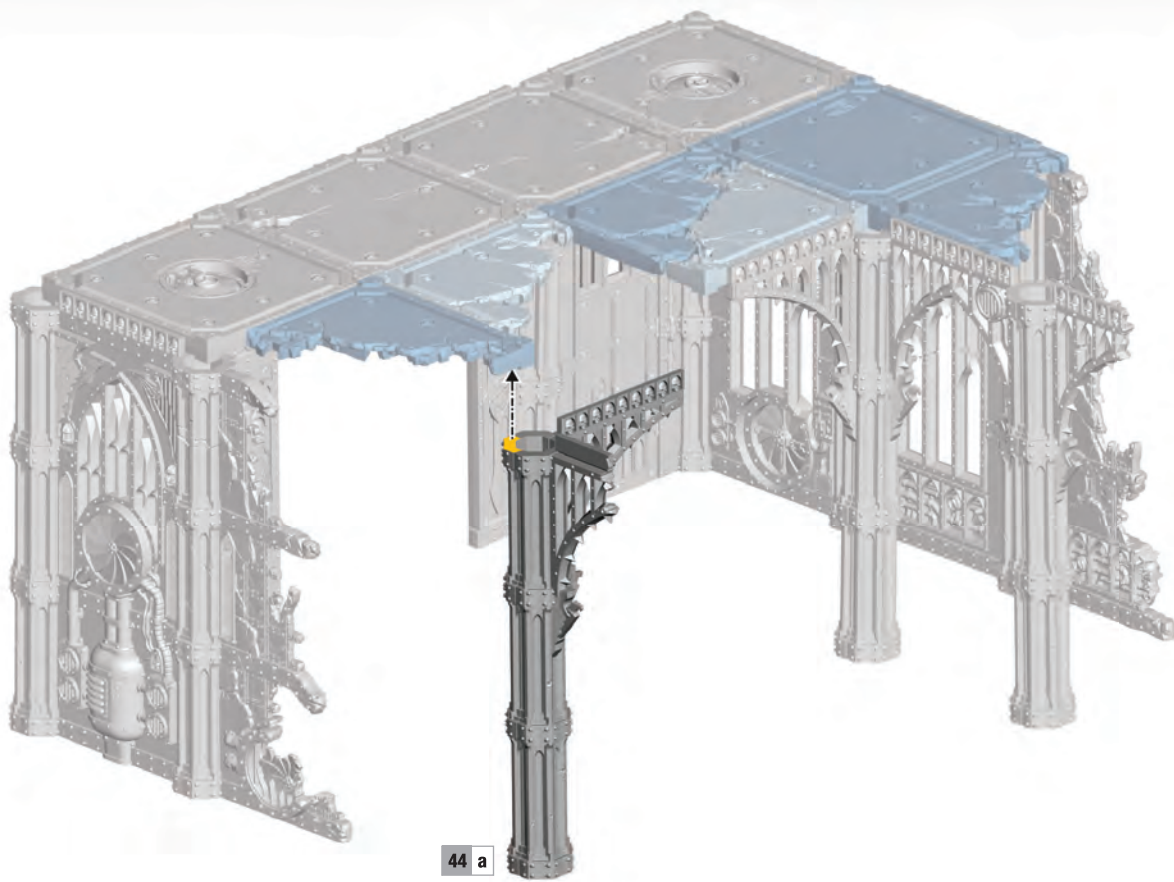
44 p

44 o



44 q

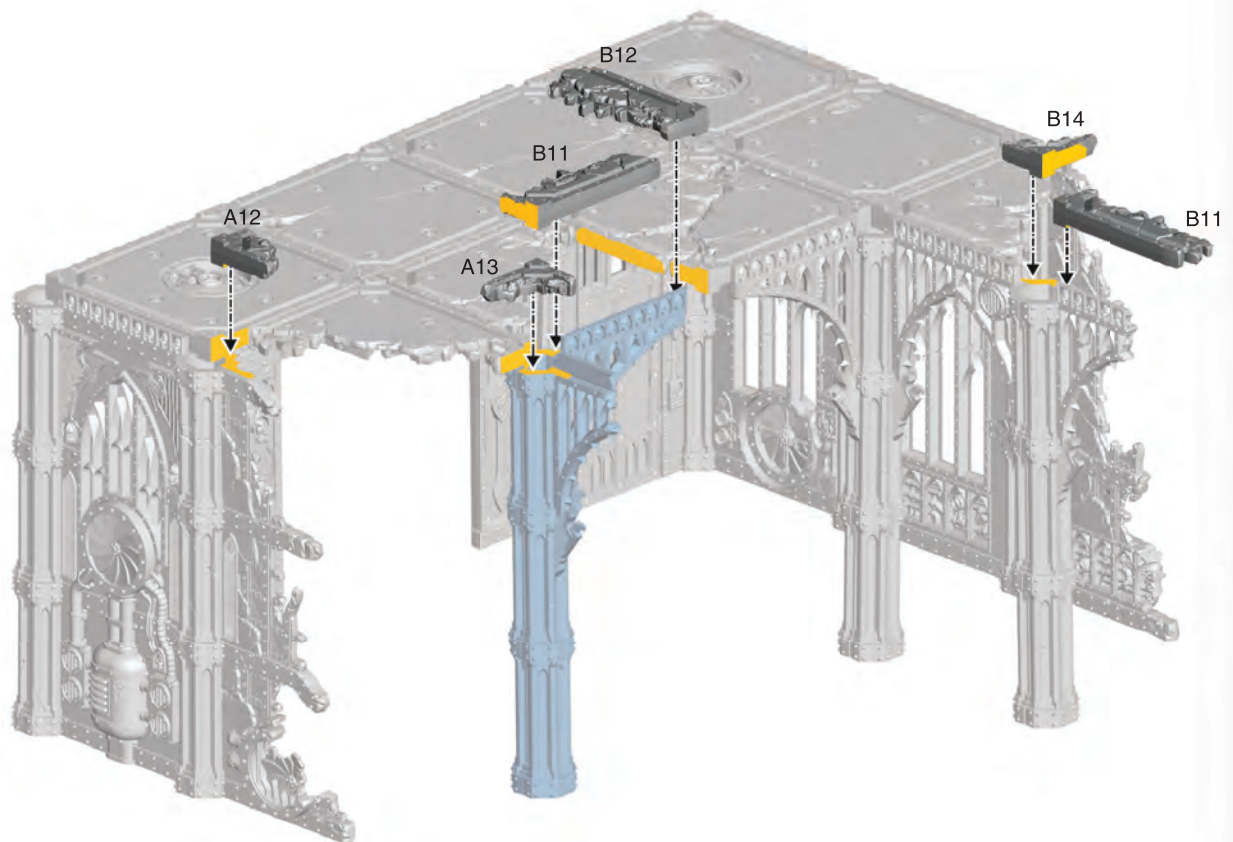
44 P



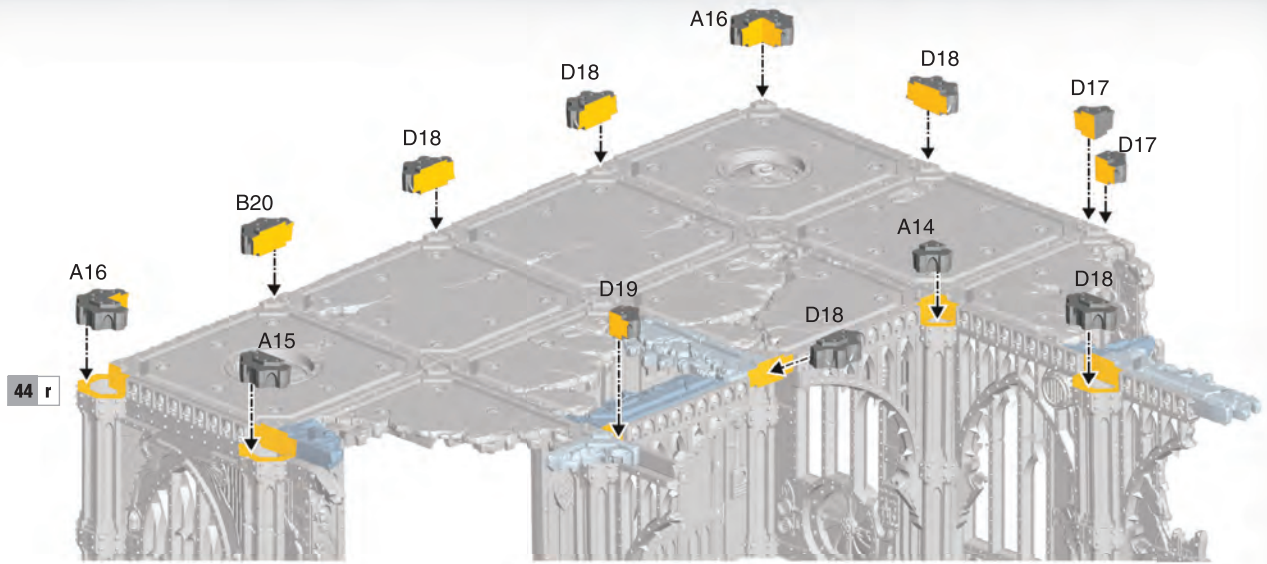
44 a

44 r

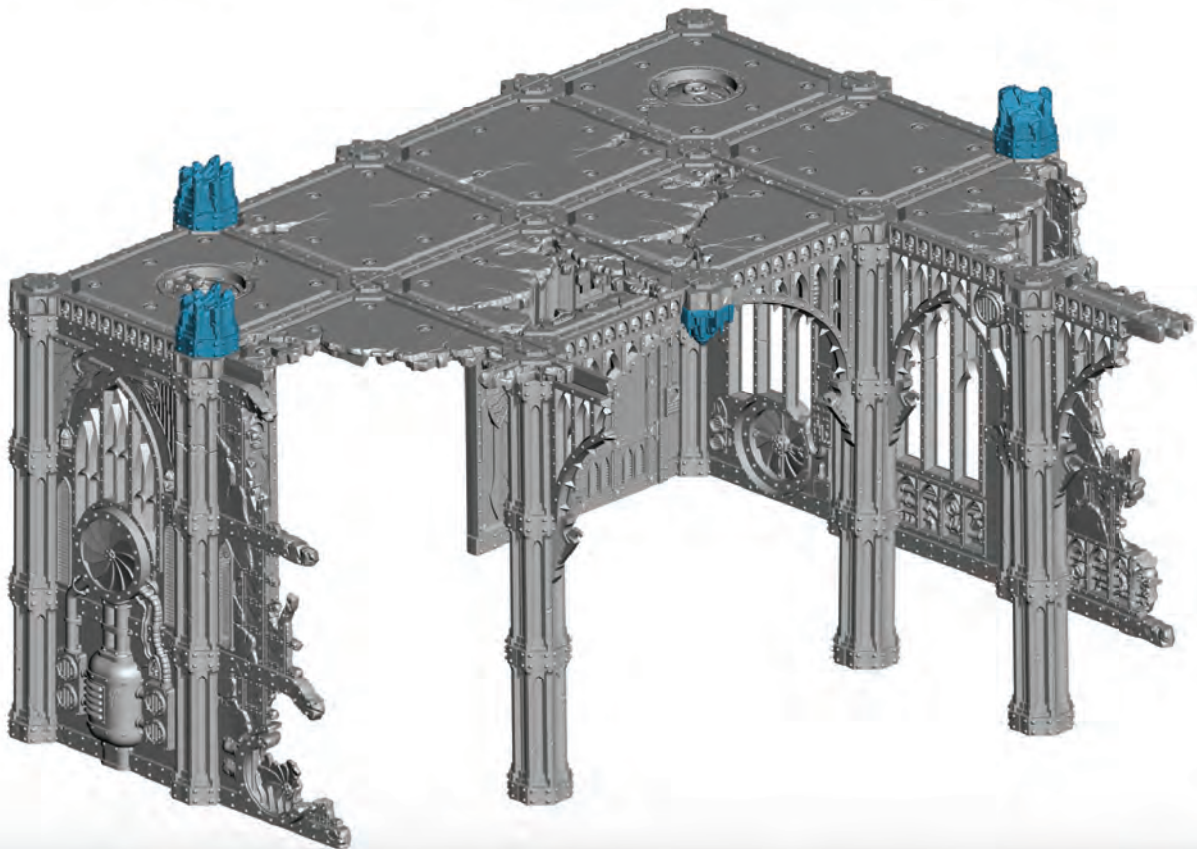
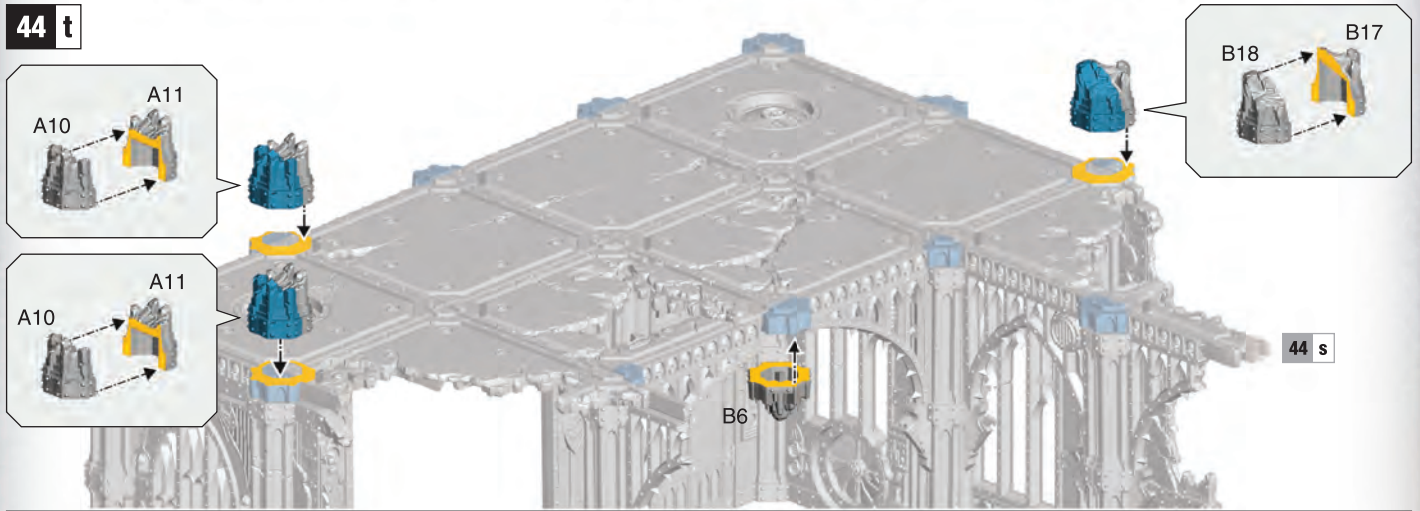
44 q



44 s



44 t



These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

NEOPHYTE HYBRIDS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Neophyte Hybrid	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Neophyte Leader	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Neophyte Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

This unit contains 9 Neophyte Hybrids and 1 Neophyte Leader. It can include up to 10 additional Neophyte Hybrids (**Power Rating +5**). Each model is armed with an autogun, autopistol and blasting charges.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Autogun	24"	Rapid Fire 1	3	0	1	-
Shotgun	12"	Assault 2	3	0	1	If the target is within half range, add 1 to this weapon's Strength.

HEAVY MINING WEAPONS LIST

Mining laser	24"	Heavy 1	9	-3	D3	-
Heavy stubber	36"	Heavy 3	4	0	1	-
Seismic cannon	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below. All wound rolls of 6+ have an Ap of -4.					
- Long-wave	24"	Heavy 4	3	0	1	-
- Short-wave	12"	Heavy 2	6	-1	2	-

SPECIAL WEAPONS LIST

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	-
Webber	16"	Assault D3	4	0	1	When making a shooting attack with a web weapon, you can use either the Strength or Toughness characteristic of the target to determine the wound roll – whichever is lowest.

PISTOLS LIST

Autopistol	12"	Pistol 1	3	0	1	-
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Web pistol	12"	Pistol D3	3	0	1	When making a shooting attack with a web weapon, you can use either the Strength or Toughness characteristic of the target to determine the wound roll – whichever is lowest.

MELEE WEAPONS LIST

Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.
Power maul	Melee	Melee	+2	-1	1	-
Power pick	Melee	Melee	User	-2	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- Any Neophyte Hybrid may replace its autogun with a shotgun.
- One Neophyte Hybrid may carry a cult icon.
- Up to two Neophyte Hybrids may replace their autogun with one item from the *Special Weapons* list.
- A Neophyte Leader may replace its autogun and autopistol with one item from the *Pistols* list and one item from the *Melee Weapons* list.
- Up to two Neophyte Hybrids may replace their autogun with one item from the *Heavy Mining Weapons* list. Instead, two Neophyte Hybrids may form a single Neophyte Weapons Team; this team does not have autoguns but instead has one item from the *Heavy Weapons* list.

ABILITIES

Cult Ambush, Unquestioning Loyalty

Cult Icon: Whilst the bearer of a cult icon is alive, you can re-roll hit rolls of 1 for its unit in the Fight phase.

FACTION KEYWORDS

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

KEYWORDS

INFANTRY, NEOPHYTE HYBRIDS

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

SKITARII RANGERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Skitarii Ranger	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Ranger Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

This unit contains 1 Ranger Alpha and 4 Skitarii Rangers. It can include up to 5 additional Skitarii Rangers (**Power Rating +3**). Each model is armed with a galvanic rifle.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Galvanic rifle	30"	Rapid Fire 1	4	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit is resolved with an AP of -1.

SPECIAL WEAPONS						
Arc rifle	24"	Rapid Fire 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Plasma caliver	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Assault 2	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assault 2	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Transuranic arquebus	60"	Heavy 1	7	-2	D3	This weapon cannot be fired if the firing model moved during the Movement phase. This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to its normal damage.

PISTOLS						
Arc pistol	12"	Pistol 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Phosphor blast pistol	12"	Pistol 1	5	-1	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Radium pistol	12"	Pistol 1	3	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit inflicts 2 damage instead of 1.

MELEE WEAPONS						
Arc maul	Melee	Melee	+2	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Taser goad	Melee	Melee	+2	0	1	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.

- WARGEAR OPTIONS**
- Up to two Skitarii Rangers may replace their galvanic rifle with one item from the *Special Weapons* list.
 - If the unit numbers ten models, one additional Skitarii Ranger may replace their galvanic rifle with one item from the *Special Weapons* list.
 - One Skitarii Ranger may also have either an enhanced data-tether or an omnispex.
 - The Ranger Alpha may take one item from the *Melee Weapons* list, and may replace their galvanic rifle with one item from the *Pistols* list.

ABILITIES	Canticles of the Omnissiah	Omnispex: Enemy units do not receive the benefit to their saving throws for being in cover against attacks made by a unit that includes a model with an omnispex.
	Bionics: All models in this unit have a 6+ invulnerable save.	Enhanced Data-tether: You can re-roll failed Morale tests for a unit that includes a model with an enhanced data-tether.

FACTION KEYWORDS IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FORGE WORLD>

KEYWORDS INFANTRY, SKITARII RANGERS

These essential rules will get your new unit on the battlefield – for the full rules for this unit, see the Codex or Index book relevant to your army.

SKITARII VANGUARD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Skitarii Vanguard	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Vanguard Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

This unit contains 1 Vanguard Alpha and 4 Skitarii Vanguard. It can include up to 5 additional Skitarii Vanguard (**Power Rating +3**). Each model is armed with a radium carbine.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Radium carbine	18"	Assault 3	3	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit inflicts 2 damage instead of 1.

SPECIAL WEAPONS						
Arc rifle	24"	Rapid Fire 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Plasma caliver	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Assault 2	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assault 2	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.
Transuranic arquebus	60"	Heavy 1	7	-2	D3	This weapon cannot be fired if the firing model moved during the Movement phase. This weapon may target a CHARACTER even if it is not the closest enemy unit. Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, it inflicts a mortal wound in addition to its normal damage.

PISTOLS						
Arc pistol	12"	Pistol 1	6	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3.
Phosphor blast pistol	12"	Pistol 1	5	-1	1	Units attacked by this weapon do not gain any bonus to their saving throws for being in cover.
Radium pistol	12"	Pistol 1	3	0	1	Each time you make a wound roll of 6+ for this weapon, that hit inflicts 2 damage instead of 1.

MELEE WEAPONS						
Arc maul	Melee	Melee	+2	-1	1	When attacking a VEHICLE , this weapon has a Damage of D3
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Taser goad	Melee	Melee	+2	0	1	Each hit roll of 6+ with this weapon causes 3 hits rather than 1.

- WARGEAR OPTIONS**
- Up to two Skitarii Vanguard may replace their radium carbine with one item from the *Special Weapons* list.
 - If the unit numbers ten models, one additional Skitarii Vanguard may replace their radium carbine with one item from the *Special Weapons* list.
 - One Skitarii Vanguard may also have either an enhanced data-tether or an omnispex.
 - The Vanguard Alpha may take one item from the *Melee Weapons* list, and may replace their radium carbine with one item from the *Pistols* list.

ABILITIES		
Cantiques de l'Omnimesse		
Bioniques: Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+.		Omnispex: Enemy units do not receive the benefit to their saving throws for being in cover against attacks made by a unit that includes a model with an omnispex.
Irradiation: Réduisez de 1 l'Endurance des unités ennemies (autres que des VÉHICULES) tant qu'elles sont à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités de Skitarii Vanguard.		Enhanced Data-tether: You can re-roll failed Morale tests for a unit that includes a model with an enhanced data-tether.

FACTION KEYWORDS IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FORGE WORLD>

KEYWORDS INFANTRY, SKITARII VANGUARD

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

NEOPHYTE HYBRIDS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Neophyte Hybrid	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Neophyte Leader	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Neophyte Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Cette unité comprend 9 Neophyte Hybrids et 1 Neophyte Leader. Elle peut inclure jusqu'à 10 Neophyte Hybrids additionnels (**Rang de Puissance +5**). Chaque figurine est armée d'un fusil d'assaut, d'un pistolet-mitrailleur et de charges explosives.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fusil d'assaut	24"	Tir Rapide 1	3	0	1	-
Fusil	12"	Assaut 2	3	0	1	Si la cible est à demi-portée ou moins, ajoutez 1 à la Force de cette arme.

ARMES MINIÈRES LOURDES

Laser Minier	24"	Lourde 1	9	-3	D3	-
Canon sismique	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous. Les jets de blessure de 6+ ont PA -4					
- Onde longue	24"	Lourde 4	3	0	1	-
- Onde courte	12"	Lourde 2	6	-1	2	-
Mitrailleuse	36"	Lourde 3	4	0	1	-

ARMES SPÉCIALES

Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Cette arme touche automatiquement sa cible.
Lance-toile	16"	Assaut D3	4	0	1	Lorsque vous effectuez une attaque de tir avec un lance-toile, vous pouvez utiliser la Force ou l'Endurance de la cible (en prenant la valeur la plus basse) pour déterminer le jet de blessure.
Lance-grenade	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	-

PISTOLETS

Pistolet-mitrailleur	12"	Pistolet 1	3	0	1	-
Lance-toile léger	12"	Pistolet D3	3	0	1	Lorsque vous effectuez une attaque de tir avec un lance-toile léger, vous pouvez utiliser la Force ou l'Endurance de la cible (en prenant la valeur la plus basse) pour déterminer le jet de blessure.
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-

ARMES DE MÊLÉE

Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Le porteur peut effectuer une attaque supplémentaire avec cette arme.
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	-
Pioche énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-2	D3	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Neophyte Hybrid peut remplacer son fusil d'assaut par un fusil.
- Un seul Neophyte Hybrid peut porter une icône du culte.
- Jusqu'à deux Neophyte Hybrids peuvent remplacer leur fusil d'assaut par un objet de la liste d'*Armes Spéciales*.
- Le Neophyte Leader peut remplacer son fusil d'assaut et son pistolet-mitrailleur par un objet de la liste de *Pistolets* et un objet de la liste d'*Armes de Mêlée*.
- Jusqu'à deux Neophyte Hybrids peuvent remplacer leur fusil d'assaut par un objet de la liste d'*Armes Minières Lourdes*.
À la place, deux Neophyte Hybrids peuvent former une seule Neophyte Weapons Team; cette équipe n'a pas de fusils d'assaut, mais possède à la place un objet de la liste d'*Armes Lourdes*.

APTITUDES

Embuscade du Culte, Loyauté Aveugle
Icône du Culte: Tant que le porteur d'une icône du culte est en vie, vous pouvez relancer les jets de touche de 1 pour cette unité en phase de Combat.

MOTS-CLÉS DE FACTION

TYRANIDS, GENESTEALERS CULTS

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, NEOPHYTE HYBRIDS

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

SKITARII RANGERS



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Skitarii Ranger	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Ranger Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Cette unité contient 1 Ranger Alpha et 4 Skitarii Rangers. Elle peut inclure jusqu'à 5 Skitarii Rangers supplémentaires (**Rang de Puissance +3**). Chaque figurine est armée d'un fusil galvanique.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Fusil galvanique	30"	Tir Rapide 1	4	0	1	Chaque fois qu'un jet de blessure pour cette arme donne 6+, cette attaque est résolue avec PA -1.

ARMES SPÉCIALES						
Arc rifle	24"	Tir Rapide 1	6	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Couleurine à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	18"	Assaut 2	7	-3	1	-
- Surcharge	18"	Assaut 2	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué après que tous les tirs de cette arme ont été résolus.
Transuranic arquebus	60"	Lourde 1	7	-2	D3	Le porteur ne peut pas tirer avec cette arme s'il s'est déplacé à la phase de Mouvement. Cette arme peut cibler un PERSONNAGE même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Chaque fois qu'un jet de blessure pour cette arme donne 6+, elle inflige une blessure mortelle en plus de ses dégâts normaux.

PISTOLETS						
Électropistolet	12"	Pistolet 1	6	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Revolver à phosphore	12"	Pistolet 1	5	-1	1	Les unités attaquées par cette arme ne gagnent aucun bonus dû au couvert à leurs jets de sauvegarde.
Pistolet à radium	12"	Pistolet 1	3	0	1	Chaque fois qu'un jet de touche pour cette arme donne 6+, cette attaque inflige 2 dégâts au lieu de 1.

ARMES DE MÊLÉE						
Électromasse	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Matraque taser	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Chaque jet de touche de cette arme qui donne 6+ provoque 3 touches au lieu de 1.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT	
	<ul style="list-style-type: none"> Jusqu'à 2 Skitarii Rangers peuvent remplacer leur fusil galvanique par 1 objet de la liste <i>Armes Spéciales</i>. Si l'unité compte 10 figurines, 1 Skitarii Ranger supplémentaire peut remplacer son fusil galvanique par 1 objet de la liste <i>Armes Spéciales</i>. 1 Skitarii Ranger peut aussi avoir soit un datacâble amélioré, soit un omnispex. Le Ranger Alpha peut prendre 1 objet de la liste <i>Armes de Mêlée</i>, et peut remplacer son fusil galvanique par 1 objet de la liste <i>Pistolets</i>.

APTITUDES		
	Cantiques de l'Omnimesse Bioniques : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+. Datacâble Amélioré : Vous pouvez relancer les tests de Moral ratés pour une unité qui inclut une figurine avec datacâble amélioré.	Omnispex : Les unités ennemies ne bénéficient pas du bonus à leurs jets de sauvegarde dû au couvert contre les attaques effectuées par une unité qui inclut une figurine avec omnispex.

MOTS-CLÉS DE FACTION	IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MONDE-FORGE>
----------------------	---

MOTS-CLÉS	INFANTERIE, SKITARII RANGERS
-----------	------------------------------

Ces règles rudimentaires vous permettent de jouer votre nouvelle unité. Pour les règles complètes, référez-vous au Codex ou à l'Index correspondant à votre armée.

SKITARII VANGUARD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Skitarii Vanguard	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Vanguard Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Cette unité contient 1 Vanguard Alpha et 4 Skitarii Vanguard. Elle peut inclure jusqu'à 5 Skitarii Vanguard supplémentaires (**Rang de Puissance +3**). Chaque figurine est armée d'une carabine à radium.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Carabine à radium	18"	Assaut 3	3	0	1	Chaque fois qu'un jet de touche pour cette arme donne 6+, cette attaque inflige 2 dégâts au lieu de 1.

ARMES SPÉCIALES

Électrofusil	24"	Tir Rapide 1	6	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Coulevrine à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	18"	Assaut 2	7	-3	1	-
- Surcharge	18"	Assaut 2	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué après que tous les tirs de cette arme ont été résolus.
Arquebuse transuranique	60"	Lourde 1	7	-2	D3	Le porteur ne peut pas tirer avec cette arme s'il s'est déplacé à la phase de Mouvement. Cette arme peut cibler un PERSONNAGE même s'il n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Chaque fois qu'un jet de blessure pour cette arme donne 6+, elle inflige une blessure mortelle en plus de ses dégâts normaux.

PISTOLETS

Électropistolet	12"	Pistolet 1	6	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Revolver à phosphore	12"	Pistolet 1	5	-1	1	Les unités attaquées par cette arme ne gagnent aucun bonus dû au couvert à leurs jets de sauvegarde.
Pistolet à radium	12"	Pistolet 1	3	0	1	Chaque fois qu'un jet de touche pour cette arme donne 6+, cette attaque inflige 2 dégâts au lieu de 1.

ARMES DE MÊLÉE

Électromasse	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	Si la cible est un VÉHICULE , les Dégâts deviennent D3.
Épée énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-
Matraque taser	Mêlée	Mêlée	+2	0	1	Chaque jet de touche de cette arme qui donne 6+ provoque 3 touches au lieu de 1.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Skitarii Vanguard peuvent remplacer leur carabine à radium par 1 objet de la liste *Armes Spéciales*.
- Si l'unité compte 10 figurines, 1 Skitarii Vanguard supplémentaire peut remplacer sa carabine à radium par 1 objet de la liste *Armes Spéciales*.
- 1 Skitarii Vanguard peut aussi avoir soit un datacâble amélioré, soit un omnispex.
- Le Vanguard Alpha peut prendre 1 objet de la liste *Armes de Mêlée*, et peut remplacer sa carabine à radium par 1 objet de la liste *Pistolets*.

APTITUDES

Cantiques de l'Omnimesse

Bioniques : Les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 6+.

Irradiation : Réduisez de 1 l'Endurance des unités ennemies (autres que des **VÉHICULES**) tant qu'elles sont à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités de Skitarii Vanguard.

Omnispex : Les unités ennemies ne bénéficient pas du bonus à leurs jets de sauvegarde dû au couvert contre les attaques effectuées par une unité qui inclut une figurine avec omnispex.

Datacâble Amélioré : Vous pouvez relancer les tests de Moral ratés pour une unité qui inclut une figurine avec datacâble amélioré.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MONDE-FORGE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, SKITARII VANGUARD

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

NEOPHYTE HYBRIDS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Neophyte Hybrid	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Neophyte Leader	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Neophyte Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Esta unidad consta de 9 Neophyte Hybrids y 1 Neophyte Leader. Puede incluir hasta 10 Neophyte Hybrids adicionales (**Potencia de unidad +5**). Cada miniatura está armada con un rifle automático, pistola automática y cargas explosivas.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Rifle automático	24"	Fuego rápido 1	3	0	1	-
Escopeta	12"	Asalto 2	3	0	1	Si el blanco está a la mitad de alcance del arma o más cerca, suma 1 a la Fuerza de esta arma.

ARMAS PESADAS DE MINERÍA

Ametralladora pesada	36"	Pesada 3	4	0	1	-
Cañón sísmico	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles de abajo. Todos los resultados de 6+ para herir tienen FP -4.					
- Onda larga	24"	Pesada 4	3	0	1	-
- Onda corta	12"	Pesada 2	6	-1	2	-
Láser de minería	24"	Pesada 1	9	-3	1D3	-

ARMAS ESPECIALES

Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Esta arma impacta al blanco automáticamente.
Lanzarredes	16"	Asalto 1D3	4	0	1	Al atacar con esta arma puedes determinar el resultado para herir usando la Fuerza o la Resistencia del blanco (el atributo que sea más bajo).
Lanzgranadas	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	-

PISTOLAS

Pistola automática	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Pistola telaraña	12"	Pistola 1D3	3	0	1	Al atacar con esta arma puedes determinar el resultado para herir usando la Fuerza o la Resistencia del blanco (el atributo que sea más bajo).
Pistola bólder	12"	Pistola 1	4	0	1	-

ARMAS DE COMBATE

Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.
Maza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-
Pico de energía	Com.	Combate	Port.	-2	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier Neophyte Hybrid puede cambiar su rifle automático por una escopeta.
- Un Neophyte Hybrid puede portar un Icono del culto.
- Hasta dos Neophyte Hybrids puede cambiar su rifle automático por un objeto de la lista de *Armas especiales*.
- Un Neophyte Leader puede cambiar su rifle automático y pistola automática por un objeto de la lista de *Pistolas* y un objeto de la lista de *Armas de combate*.
- Hasta dos Neophyte Hybrids puede cambiar sus rifles automáticos por un objeto de la lista de *Armas pesadas de minería*. Alternativamente, dos Neophyte Hybrids pueden formar un único Neophyte Weapons Team; este equipo no tiene rifle automático pero posee un objeto de la lista de *Armas pesadas*.

HABILIDADES

Emboscada del culto, Lealtad incondicional

Icono del culto. Mientras el portador de un Icono del culto esté vivo, puedes repetir las tiradas de 1 para impactar de su unidad en la fase de combate.

CLAVES DE FACCIÓN

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

CLAVES

INFANTERÍA, NEOPHYTE HYBRIDS

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

SKITARII RANGERS



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Skitarii Ranger	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Ranger Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Esta unidad consta de 1 Ranger Alpha y 4 Skitarii Rangers. Puede incluir hasta 5 Skitarii Rangers adicionales (**Potencia de unidad +3**). Cada miniatura está armada con un fusil galvánico.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Fusil galvánico	30"	Fuego rápido 1	4	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con FP -1.

ARMAS ESPECIALES

Arcabuz transuránico	60"	Pesada 1	7	-2	1D3	Esta arma no se puede disparar si la miniatura que dispara se ha movido durante la fase de movimiento. Esta arma puede elegir como blanco a un Personaje incluso si no es la unidad enemiga más cercana. Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, inflige una herida mortal además de su daño normal.
Caliver de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.					
- Normal	18"	Asalto 2	7	-3	1	-
- Sobrecargado	18"	Asalto 2	8	-3	2	Con un resultado para impactar de 1, el portador muere después de que todos los disparos de esta arma se hayan resuelto.
Rifle voltaico	24"	Fuego rápido 1	6	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.

PISTOLAS

Pistola phosphor	12"	Pistola 1	5	0	1	Las unidades atacadas por esta arma no reciben ningún bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Pistola radium	12"	Pistola 1	3	-1	1	Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, inflige 2 de Daño en lugar de 1.
Pistola voltaica	12"	Pistola 1	6	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.

ARMAS DE COMBATE

Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Maza voltaica	Com.	Combate	+2	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.
Vara táser	Com.	Combate	+2	0	1	Cada resultado para impactar de 6+ con esta arma causa 3 impactos en lugar de 1

OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta dos Skitarii Rangers pueden cambiar el fusil galvánico por un objeto de la lista de *Armas especiales*.
- Si la unidad consta de diez miniaturas, un Skitarii Ranger adicional puede cambiar el fusil galvánico por un objeto de la lista de *Armas especiales*.
- Un Skitarii Ranger también puede elegir una cadena de datos mejorada o un ómnispex.
- El Ranger Alpha puede elegir un objeto de la lista de *Armas de combate*, y puede cambiar el fusil galvánico por un objeto de la lista de *Pistolas*.

HABILIDADES

Cánticos al Ommissiah
Biónica. Todas las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.

Cadena de datos mejorada. Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de una unidad que incluya una miniatura con una cadena de datos mejorada.
Ómnispex. Las unidades enemigas no se benefician de cobertura en las tiradas de salvación contra los ataques de una unidad que incluya una miniatura con un ómnispex.

GLAVES DE FACCIÓN IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>

GLAVES INFANTERÍA, SKITARII RANGERS

Estas reglas esenciales te permitirán desplegar tu nueva unidad en el campo de batalla. Para conseguir las reglas completas de esta unidad, consulta el Codex o Index relativo a tu ejército.

SKITARII VANGUARD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Skitarii Vanguard	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Vanguard Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Esta unidad consta de 1 Vanguard Alpha y 4 Skitarii Vanguard. Puede incluir hasta 5 Skitarii Vanguard adicionales (**Potencia de unidad +3**). Cada miniatura está armada con a carabina radium.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Carabina radium	18"	Asalto 3	3	0	1	Por cada 6+ para herir con esta arma, resuelve ese impacto con Daño 2 en vez de 1.

ARMAS ESPECIALES

Arcabuz transuránico	60"	Pesada 1	7	-2	1D3	Esta arma no se puede disparar si la miniatura que dispara se ha movido durante la fase de movimiento. Esta arma puede elegir como blanco a un Personaje incluso si no es la unidad enemiga más cercana. Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, inflige una herida mortal además de su daño normal.
Caliver de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los siguientes perfiles.					
- Normal	18"	Asalto 2	7	-3	1	-
- Sobrecargado	18"	Asalto 2	8	-3	2	Con un resultado para impactar de 1, el portador muere después de que todos los disparos de esta arma se hayan resuelto.
Rifle voltáico	24"	Fuego rápido 1	6	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.

PISTOLAS

Pistola phosphor	12"	Pistola 1	5	0	1	Las unidades atacadas por esta arma no reciben ningún bonificador a sus tiradas de salvación por estar en cobertura.
Pistola radium	12"	Pistola 1	3	-1	1	Cada vez que obtienes un resultado para herir de 6+ con esta arma, inflige 2 de Daño en lugar de 1.
Pistola voltáica	12"	Pistola 1	6	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.

ARMAS DE COMBATE

Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Maza voltáica	Com.	Combate	+2	-1	1	Al atacar a un VEHÍCULO, esta arma tiene Daño 1D3.
Vara táser	Com.	Combate	+2	0	1	Cada resultado para impactar de 6+ con esta arma causa 3 impactos en lugar de 1

OPCIONES DE EQUIPO	
	<ul style="list-style-type: none"> Hasta dos Skitarii Vanguard pueden cambiar la carabina radium por un objeto de la lista de <i>Armas especiales</i>. Si la unidad consta de diez miniaturas, un Skitarii Vanguard adicional pueden cambiar la carabina radium por un objeto de la lista de <i>Armas especiales</i>. Un Skitarii Vanguard también puede elegir una cadena de datos mejorada o un ómnispex. El Vanguard Alpha puede elegir un objeto de la lista de <i>Armas de combate</i>, y puede cambiar la carabina radium por un objeto de la lista de <i>Pistolas</i>.

HABILIDADES		
	<p>Cánticos al Omnisiah</p> <p>Biónica. Todas las miniaturas de esta unidad tienen una salvación invulnerable de 6+.</p> <p>Cadena de datos mejorada. Puedes repetir los chequeos de moral fallidos de una unidad que incluya una miniatura con una cadena de datos mejorada.</p>	<p>Irradiación. La Resistencia de las unidades enemigas que no sean VEHÍCULO se reduce en 1 mientras estén a 1" o menos de cualquier unidad Skitarii Vanguard.</p> <p>Ómnispex. Las unidades enemigas no se benefician de cobertura en las tiradas de salvación contra los ataques de una unidad que incluya una miniatura con un ómnispex.</p>

CLAVES DE FACCIÓN	
	IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MUNDO FORJA>

CLAVES	
	INFANTERÍA, SKITARII VANGUARD

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

NEOPHYTE HYBRIDS



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Neophyte Hybrid	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Neophyte Leader	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Neophyte Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Diese Einheit besteht aus 9 Neophyte Hybrids und 1 Neophyte Leader. Sie kann bis zu 10 weitere Neophyte Hybrids (**Macht +5**) enthalten. Jedes Modell ist mit einem Sturmgewehr, einer Maschinenpistole und Bergbausprengladungen bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Schrotflinte	12"	Sturm 2	3	0	1	Addiere 1 zur Stärke dieser Waffe, wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite befindet.
Sturmgewehr	24"	Schnellfeuer 1	3	0	1	-
SCHWERE BERGBAUWAFFEN						
Bergbaulaser	24"	Schwer 1	9	-3	W3	-
Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	0	1	-
Seismokanone	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wählst du eines der Profile unten aus. Alle Verwundungswürfe von 6+ haben einen DS von -4.					
- Langwelle	24"	Schwer 4	3	0	1	-
- Kurzwelle	12"	Schwer 2	6	-1	2	-
SPEZIALWAFFEN						
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch.
Granatwerfer	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wählst du eines der Profile unten aus.					
- Fragmentgranate	24"	Sturm W6	3	0	1	-
- Sprenggranate	24"	Sturm 1	6	-1	W3	-
Netzwerfer	16"	Sturm W3	4	0	1	Bei Fernkampfattacken mit einer Netzwaaffe darfst du Stärke- oder Widerstandswert des Ziels verwenden, um den Verwundungswurf zu bestimmen – wähle den niedrigsten Wert.
PISTOLEN						
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Maschinenpistole	12"	Pistole 1	3	0	1	-
Netzpistole	12"	Pistole W3	3	0	1	Bei Fernkampfattacken mit einer Netzwaaffe darfst du Stärke- oder Widerstandswert des Ziels verwenden, um den Verwundungswurf zu bestimmen – wähle den niedrigsten Wert.
NAHKAMPFWAFFEN						
Bergbauhacke	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-2	W3	-
Bergbaustreitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe ausführen.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Jeder Neophyte Hybrid darf sein Sturmgewehr durch eine Schrotflinte ersetzen.
- Ein Neophyte Hybrid darf eine Cult-Ikone erhalten.
- Bis zu zwei Neophyte Hybrids dürfen ihr Sturmgewehr durch je einen einzelnen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen* ersetzen.
- Ein Neophyte Leader darf sein Sturmgewehr und seine Maschinenpistole durch einen Gegenstand von der Liste der *Pistolen* und einen Gegenstand von der Liste der *Nahkampfwaffen* ersetzen.
- Bis zu zwei Neophyte Hybrids dürfen ihr Sturmgewehr durch einen einzelnen Gegenstand von der Liste der *Schweren Bergbauwaffen* ersetzen. Stattdessen können zwei Neophyte Hybrids ein einzelnes Neophyte Weapons Team bilden; dieses Team hat keine Sturmgewehre, sondern stattdessen einen einzelnen Gegenstand von der Liste der *Schweren Waffen*.

FÄHIGKEITEN

Bedingungslose Loyalität, Cult-Hinterhalt

Cult-Ikone: Solange der Träger einer Cult-Ikone am Leben ist, kannst du für seine Einheit in der Nahkampfphase Trefferwürfe von 1 wiederholen.

FRAKTION

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, NEOPHYTE HYBRIDS

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

SKITARII RANGERS



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Skitarii Ranger	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Ranger Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Diese Einheit besteht aus 1 Ranger Alpha und 4 Skitarii Rangers. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Skitarii Rangers (**Macht +3**) enthalten. Jedes Modell ist mit einem Galvanischen Gewehr bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Galvanisches Gewehr	30"	Schnellfeuer 1	4	0	1	Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für diese Waffe ablegst, wird dieser Treffer mit einem DS von -1 abgehandelt.

SPEZIALWAFFEN						
Lichtbogen-Gewehr	24"	Schnellfeuer 1	6	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Plasma-Kaliver	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Sturm 2	7	-3	1	-
- Überladung	18"	Sturm 2	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet, nachdem alle Schüsse mit dieser Waffe abgehandelt wurden.
Transuranische Arkebuse	60"	Schwer 1	7	-2	W3	Diese Waffe kann nicht abgefeuert werden, wenn sich das schießende Modell während der Bewegungsphase bewegt hat. Diese Waffe darf ein CHARAKTERMODELL als Ziel haben, auch wenn es nicht die nächste feindliche Einheit ist. Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für diese Waffe erzielst, verursacht sie zusätzlich zum normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.

PISTOLEN						
Lichtbogen-Pistole	12"	Pistole 1	6	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Phosphorblast-Pistole	12"	Pistole 1	5	-1	1	Einheiten, die mit dieser Waffe attackiert werden, erhalten auf ihre Rüstungswürfe keinen Bonus für Deckung.
Radium-Pistole	12"	Pistole 1	3	0	1	Jedes Mal, wenn du für diese Waffe einen Verwundungswurf von 6+ erzielst, verursacht dieser Treffer 2 Schadenspunkte anstelle von 1.

NAHKAMPFWAFFEN						
Lichtbogen-Streitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Taserstab	Nahkampf	Nahkampf	+2	0	1	Jeder Trefferwurf von 6+ mit dieser Waffe verursacht 3 Treffer statt 1.

- AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**
- Bis zu zwei Skitarii Rangers dürfen ihr Galvanisches Gewehr durch einen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen* ersetzen.
 - Wenn die Einheit aus zehn Modellen besteht, darf ein zusätzlicher Skitarii Ranger sein Galvanisches Gewehr durch einen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen* ersetzen.
 - Ein einzelner Skitarii Ranger darf außerdem entweder eine Verbesserte Databindung oder ein Omnisplex erhalten.
 - Der Ranger Alpha darf einen Gegenstand von der Liste der *Nahkampfwaffen* erhalten und darf sein Galvanisches Gewehr durch einen Gegenstand von der Liste der *Pistolen* ersetzen.

FÄHIGKEITEN	LOBGESÄNGE DES OMNISSIAH	OMNISPLEX
	Bionik: Alle Modelle in dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 6+.	Feindliche Einheiten erhalten gegen Attacken durch eine Einheit mit einem Modell mit Omnisplex keinen Bonus für Deckung auf ihren Rüstungswurf.
		Verbesserte Databindung: Du kannst für eine Einheit, die ein Modell mit einer Verbesserten Databindung enthält, misslungene Moraltests wiederholen.

FRAKTION	IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>
-----------------	--

SCHLÜSSELWÖRTER	INFANTERIE, SKITARII RANGERS
------------------------	------------------------------

Mit diesen Regeln kannst du deine neue Einheit gleich in die Schlacht führen – die vollständigen Regeln findest du im Codex oder Index für deine Armee.

SKITARII VANGUARD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Skitarii Vanguard	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Vanguard Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Diese Einheit besteht aus 1 Vanguard Alpha und 4 Skitarii Vanguards. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Skitarii Vanguards (**Macht +3**) enthalten. Jedes Modell ist mit einem Radium-Karabiner bewaffnet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Radium-Karabiner	18"	Sturm 3	3	0	1	Jedes Mal, wenn du für diese Waffe einen Verwundungswurf von 6+ erzielst, verursacht dieser Treffer 2 Schadenspunkte anstelle von 1.

SPEZIALWAFFEN

Lichtbogen-Gewehr	24"	Schnellfeuer 1	6	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Plasma-Kaliver	Wenn du mit dieser Waffe attackierst, wählst du eines der Profile unten.					
- Standard	18"	Sturm 2	7	-3	1	-
- Überladung	18"	Sturm 2	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet, nachdem alle Schüsse mit dieser Waffe abgehandelt wurden.
Transuranische Arkebuse	60"	Schwer 1	7	-2	W3	Diese Waffe kann nicht abgefeuert werden, wenn sich das schießende Modell während der Bewegungsphase bewegt hat. Diese Waffe darf ein CHARAKTERMODELL als Ziel haben, auch wenn es nicht die nächste feindliche Einheit ist. Jedes Mal, wenn du einen Verwundungswurf von 6+ für diese Waffe erzielst, verursacht sie zusätzlich zum normalen Schaden eine tödliche Verwundung.

PISTOLEN

Lichtbogen-Pistole	12"	Pistole 1	6	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Phosphorblast-Pistole	12"	Pistole 1	5	-1	1	Einheiten, die mit dieser Waffe attackiert werden, erhalten auf ihre Rüstungswürfe keinen Bonus für Deckung.
Radium-Pistole	12"	Pistole 1	3	0	1	Jedes Mal, wenn du für diese Waffe einen Verwundungswurf von 6+ erzielst, verursacht dieser Treffer 2 Schadenspunkte anstelle von 1.

NAHKAMPFWAFFEN

Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Lichtbogen-Streitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	Gegen FAHRZEUGE hat diese Waffe einen Schadenswert von W3.
Taserstab	Nahkampf	Nahkampf	+2	0	1	Jeder Trefferwurf von 6+ mit dieser Waffe verursacht 3 Treffer statt 1.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Bis zu zwei Skitarii Vanguards dürfen ihren Radium-Karabiner durch einen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen* ersetzen.
- Wenn die Einheit aus zehn Modellen besteht, darf ein zusätzlicher Skitarii Vanguard seinen Radium-Karabiner durch einen Gegenstand von der Liste der *Spezialwaffen* ersetzen.
- Ein einzelner Skitarii Vanguard darf außerdem entweder eine Verbesserte Databindung oder ein Omnisplex erhalten.
- Der Vanguard Alpha darf einen Gegenstand von der Liste der *Nahkampfwaffen* erhalten und darf seinen Radium-Karabiner durch einen Gegenstand von der Liste der *Pistolen* ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Lobgesänge des Omnisiah

Bionik: Alle Modelle in dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 6+.

Intensive Verstrahlung: Reduziere den Widerstandswert feindlicher Einheiten (die kein **FAHRZEUG** sind) um 1, solange sie sich innerhalb von 1 Zoll um Skitarii-Vanguard-Einheiten befinden.

Omnisplex: Feindliche Einheiten erhalten gegen Attacken durch eine Einheit mit einem Modell mit Omnisplex keinen Bonus für Deckung auf ihren Rüstungswurf.

Verbesserte Databindung: Du kannst für eine Einheit, die ein Modell mit einer Verbesserten Databindung enthält, misslungene Moraltests wiederholen.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <FABRIKWELT>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, SKITARII VANGUARD

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

NEOPHYTE HYBRIDS



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Neophyte Hybrid	6"	4+	4+	3	3	1	1	7	5+
Neophyte Leader	6"	4+	4+	3	3	1	2	8	5+
Neophyte Weapons Team	6"	4+	4+	3	3	2	2	7	5+

Questa unità include 9 Neophyte Hybrids e 1 Neophyte Leader. Può comprendere fino a 10 Neophyte Hybrids aggiuntivi (**Valore di Potenza +5**). Ogni modello è armato con fucile automatico, pistola automatica e cariche esplosive.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Fucile automatico	24"	Cad. Rapida 1	3	0	1	-
Fucile a pompa	12"	Assalto 2	3	0	1	Se il bersaglio si trova entro metà della gittata aggiungi 1 alla Forza di quest'arma.

ARMI DA MINATORE PESANTI

Laser da minatore	24"	Pesante 1	9	-3	D3	-
Cannone terremoto	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso. Tutti i tiri per ferire di 6+ hanno VP -4.					
- Onde lunghe	24"	Pesante 4	3	0	1	-
- Onde brevi	12"	Pesante 2	6	-1	2	-
Mitragliatore pesante	36"	Pesante 3	4	0	1	-

ARMI SPECIALI

Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quest'arma colpisce automaticamente il bersaglio.
Fucile a rete	16"	Assalto D3	4	0	1	Quano effettui un attacco da tiro con un'arma a rete puoi usare la caratteristica Forza o Resistenza del bersaglio per determinare il tiro per ferire, a seconda di qual è più bassa.
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	-

PISTOLE

Pistola automatica	12"	Pistola 1	3	0	1	-
Pistola a rete	12"	Pistola D3	3	0	1	Quano effettui un attacco da tiro con un'arma a rete puoi usare la caratteristica Forza o Resistenza del bersaglio per determinare il tiro per ferire, a seconda di qual è più bassa.
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-

ARMI DA MISCHIA

Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Ogni volta che il portatore combatte può effettuare 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.
Mazza potenziata	Mischia	Mischia	+2	-1	1	-
Piccone potenziato	Mischia	Mischia	Mod.	-2	D3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Qualsiasi Neophyte Hybrid può sostituire il fucile automatico con un fucile a pompa.
- Un Neophyte Hybrid può portare un'icona del culto.
- Fino a due Neophyte Hybrids possono sostituire il fucile automatico con un oggetto dalla lista *Armi speciali*.
- Il Neophyte Leader può sostituire il fucile automatico e la pistola automatica con un oggetto dalla lista *Pistole* e un oggetto dalla lista *Armi da mischia*.
- Fino a due Neophyte Hybrids possono sostituire il fucile automatico con un oggetto dalla lista *Armi da minatore pesanti*. Due Neophyte Hybrids possono invece formare un singolo Neophyte Weapons Team; il team non ha fucili automatici ma un oggetto dalla lista *Armi pesanti*.

ABILITÀ

Imboscata del Culto, Lealtà Incondizionata

Icona del Culto: fintanto che il portatore di un'icona del culto è in vita, puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 di questa unità nella fase di Combattimento.

KEYWORDS DI FAZIONE

TYRANIDS, GENESTEALER CULTS

KEYWORDS

FANTERIA, NEOPHYTE HYBRIDS

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

SKITARII RANGERS



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Skitarii Ranger	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Ranger Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Questa unità include 1 Ranger Alpha e 4 Skitarii Rangers. Può comprendere fino a 5 Skitarii Rangers addizionali (**Valore di Potenza +3**). Ciascun modello è armato con fucile galvanico.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	DA	ABILITÀ
Fucile galvanico	30"	Cad. Rapida 1	4	0	1	Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, quel colpo è risolto a VP -1.
ARMI SPECIALI						
Fucile ad arco	24"	Cad. Rapida 1	6	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Archibugio plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	18"	Assalto 2	7	-3	1	-
- Sovraccarica	18"	Assalto 2	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso dopo che tutti i colpi di quest'arma sono stati risolti.
Archibugio transuranico	60"	Pesante 1	7	-2	D3	Quest'arma non può essere usata se il modello che spara si è mosso nella fase di Movimento. Quest'arma può prendere di mira un PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina. Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, essa infligge una ferita mortale in aggiunta al normale danno.
PISTOLE						
Pistola ad arco	12"	Pistola 1	6	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Pistola phosphor	12"	Pistola 1	5	-1	1	Le unità attaccate da quest'arma non ottengono bonus ai tiri salvezza conferiti dalla copertura.
Pistola radium	12"	Pistola 1	3	0	1	Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, quel colpo infligge 2 danni anziché 1.
ARMI DA MISCHIA						
Mazza ad arco	Mischia	Mischia	+2	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Pungolo elettrico	Mischia	Mischia	+2	0	1	Ogni tiro per colpire di 6+ di quest'arma infligge 3 colpi invece di 1.
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> Fino a due Skitarii Rangers possono sostituire il fucile galvanico con un oggetto della lista <i>Armi speciali</i>. Se l'unità include dieci modelli, uno Skitarii Ranger addizionale può sostituire il fucile galvanico con un oggetto della lista <i>Armi speciali</i>. Uno Skitarii Ranger può anche avere una serie di dati migliorata oppure un omnispex. Il Ranger Alpha può prendere un oggetto dalla lista <i>Armi da mischia</i>, e può sostituire il fucile galvanico con un oggetto della lista <i>Pistole</i>. 					
ABILITÀ	Cantici dell'Omnissiah Protesi Bioniche: tutti i modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 6+.			Omnispex: le unità nemiche non ricevono il bonus al tiro salvezza per la copertura contro gli attacchi di un'unità che include un modello con omnispex. Serie di Dati Migliorata: puoi ripetere i test di Morale falliti di un'unità che include un modello con serie di dati migliorata.		
KEYWORDS DI FAZIONE	IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MONDO FORGIA>					
KEYWORDS	FANTERIA, SKITARII RANGERS					

Queste regole base ti aiuteranno a portare sul campo di battaglia la tua nuova unità; per le regole complete consulta il Codex o l'Index corrispondente alla tua armata.

SKITARII VANGUARD



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Skitarii Vanguard	6"	4+	3+	3	3	1	1	6	4+
Vanguard Alpha	6"	4+	3+	3	3	1	2	7	4+

Questa unità include 1 Vanguard Alpha e 4 Skitarii Vanguard. Può comprendere fino a 5 Skitarii Vanguard aggiuntivi (**Valore di Potenza +3**). Ciascun modello è armato con carabina radium.

ARMA	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Carabina radium	18"	Assalto 3	3	0	1	Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, quel colpo infligge 2 danni anziché 1.
ARMI SPECIALI						
Fucile ad arco	24"	Cad. Rapida 1	6	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Archibugio plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	18"	Assalto 2	7	-3	1	-
- Sovraccarica	18"	Assalto 2	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso dopo che tutti i colpi di quest'arma sono stati risolti.
Archibugio transuranico	60"	Pesante 1	7	-2	D3	Quest'arma non può essere usata se il modello che spara si è mosso nella fase di Movimento. Quest'arma può prendere di mira un PERSONAGGIO anche se non è l'unità nemica più vicina. Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, essa infligge una ferita mortale in aggiunta al normale danno.
PISTOLE						
Pistola ad arco	12"	Pistola 1	6	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Pistola phosphor	12"	Pistola 1	5	-1	1	Le unità attaccate da quest'arma non ottengono bonus ai tiri salvezza conferiti dalla copertura.
Pistola radium	12"	Pistola 1	3	0	1	Ogni volta che effettui un tiro per ferire di 6+ per quest'arma, quel colpo infligge 2 danni anziché 1.
ARMI DA MISCHIA						
Mazza ad arco	Mischia	Mischia	+2	-1	1	Quando attacchi un VEICOLO quest'arma ha Danni D3.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Pungolo elettrico	Mischia	Mischia	+2	0	1	Ogni tiro per colpire di 6+ di quest'arma infligge 3 colpi invece di 1.
OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO						
<ul style="list-style-type: none"> Fino a due Skitarii Vanguard possono sostituire la carabina radium con un oggetto della lista <i>Armi speciali</i>. Se l'unità include dieci modelli, uno Skitarii Vanguard aggiuntivo può sostituire la carabina radium con un oggetto della lista <i>Armi speciali</i>. Uno Skitarii Vanguard può anche avere una serie di dati migliorata oppure un omnispex. Il Vanguard Alpha può prendere un oggetto dalla lista <i>Armi da mischia</i>, e può sostituire la carabina radium con un oggetto della lista <i>Pistole</i>. 						
ABILITÀ						
Cantici dell'Omnissiah						
Protesi Bioniche: tutti i modelli di questa unità hanno un tiro invulnerabilità di 6+.						
Saturazione di Radiazioni: riduci di 1 la Resistenza delle unità nemiche (che non siano VEICOLI) fintanto che si trovano entro 1" da qualunque unità di Skitarii Vanguard.						
			Omnispex: le unità nemiche non ricevono il bonus al tiro salvezza per la copertura contro gli attacchi di un'unità che include un modello con omnispex.			
			Serie di Dati Migliorata: puoi ripetere i test di Morale falliti di un'unità che include un modello con serie di dati migliorata.			
KEYWORDS DI FAZIONE						
IMPERIUM, ADEPTUS MECHANICUS, SKITARII, <MONDO FORGIA>						
KEYWORDS						
FANTERIA, SKITARII VANGUARD						

NEOPHYTE

CITADEL
PAINT SYSTEM

BASE THOUSAND SONS BLUE

SHADE COELIA GREENSHADE

LAYER AHRIMAN BLUE

LAYER ULTHUAN GREY

BASE KHORNE RED

LAYER NULN OIL

SHADE EVIL SUNZ SCARLET

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE DRUCHII VIOLET

LAYER PLAYED ONE FLESH

LAYER SCREAMING SKULL

BASE BALTHASAR GOLD

LAYER SKULLCRUSHER BRASS

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER RUNEFANG STEEL

BASE STEGADON SCALE GREEN

SHADE NULN OIL

LAYER THUNDERHAWK BLUE

LAYER DAWNSTONE

BASE CELESTRA GREY

LAYER SERAPHIM SEPIA

SHADE ULTHUAN GREY

LAYER WHITE SCAR

BASE INCUBI DARKNESS

SHADE NULN OIL

LAYER KABALITE GREEN

LAYER STRAKEN GREEN

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

LAYER RUNEFANG STEEL

SKITARII RANGER

CITADEL
PAINT SYSTEM

BASE KHORNE RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

EDGE EVIL SUNZ SCARLET

LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE ABADDON BLACK

LAYER ESHIN GREY

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE RHINOX HIDE

SHADE NULN OIL

LAYER GORTHOR BROWN

LAYER BALOR BROWN

BASE ULTHUAN GREY

BASE LEADBELCHER

SHADE NULN OIL

EDGE RUNEFANG STEEL

BASE MECHANICUS STANDARD GREY

SHADE NULN OIL

LAYER DAWNSTONE

LAYER ADMINISTRATUM GREY

BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE AGRAX EARTHSHADE

LAYER AURIC ARMOUR GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE STEGADON SCALE GREEN

SHADE COELIA GREENSHADE

LAYER SOTEK GREEN

LAYER TEMPLE GUARD BLUE

SKITARII VANGUARD

CITADEL
PAINT SYSTEM

BASE KHORNE RED
SHADE CARROBURG CRIMSON
EDGE EVIL SUNZ SCARLET
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

BASE LEADBELCHER
SHADE NULN OIL
EDGE RUNEFANG STEEL

BASE RHINOX HIDE
SHADE NULN OIL
LAYER GORTHOR BROWN
LAYER BALOR BROWN

BASE MECHANICUS STANDARD GREY
SHADE NULN OIL
LAYER DAWNSTONE
LAYER ADMINISTRATUM GREY



BASE STEGADON SCALE GREEN
SHADE DRAKENHOF NIGHTSHADE
LAYER SOTEK GREEN
LAYER TEMPLE GUARD BLUE

BASE ABADDON BLACK
LAYER ESHIN GREY
LAYER ADMINISTRATUM GREY



BASE RETRIBUTOR ARMOUR
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER AURIC ARMOUR GOLD
LAYER STORMHOST SILVER

SECTOR IMPERIALIS

CITADEL
PAINT SYSTEM

BASE CERAMITE WHITE
LAYER USHABTI BONE
SHADE SERAPHIM SEPIA
LAYER PALLID WYCH FLESH

BASE LEADBELCHER
SHADE NULN OIL
DRY NECRON COMPOUND

BASE STEGADON SCALE GREEN
SHADE NULN OIL
DRY STORMFANG
DRY LONGBEARD GREY

