



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

**BuildInstructions.com**

# PRIMARIS INFILTRATORS



• 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 Kunststoffseitschneider, 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



- 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



- 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

## INFILTRATOR SQUAD



5  
POWER

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

1 - 9



## INCURSOR SQUAD



5  
POWER

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHRITTE • FASI

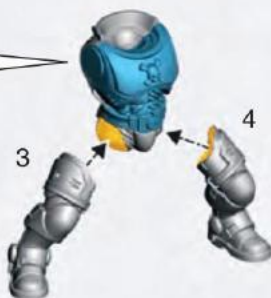
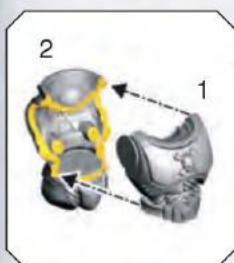
1 - 5;  
10 - 14





- FOLLOW STEPS 1-5 FOR ALL VARIANTS
- SUIVRE LES ÉTAPES 1-5 POUR TOUTES LES VARIANTES
- SIGUE LOS PASOS 1-5 PARA TODAS LAS VARIANTES
- FOLGE DEN SCHRITTEN 1-5 FÜR ALLE VARIANTEN
- SEGUI LE FASI DA 1 A 5 PER TUTTE LE VARIANTI

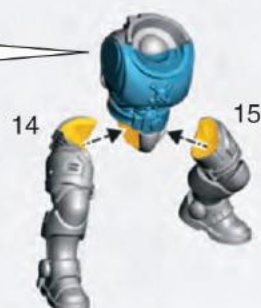
**1 a x2**



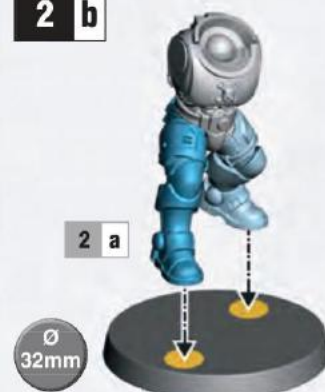
**1 b**



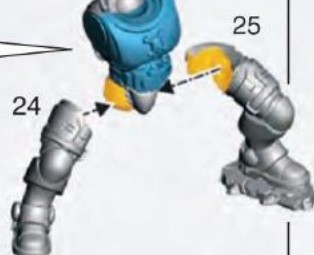
**2 a x2**



**2 b**



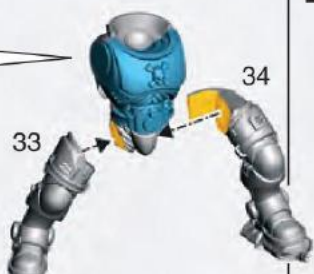
**3 a x2**



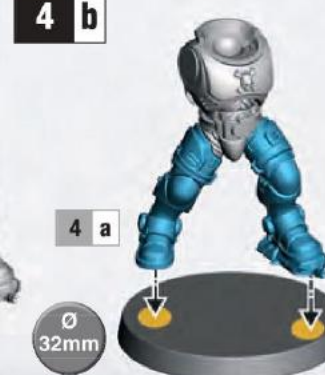
**3 b**



**4 a x2**

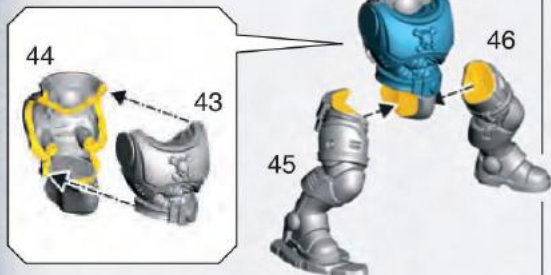


**4 b**





**5 a x2**



**5 b**



**6 - 9**

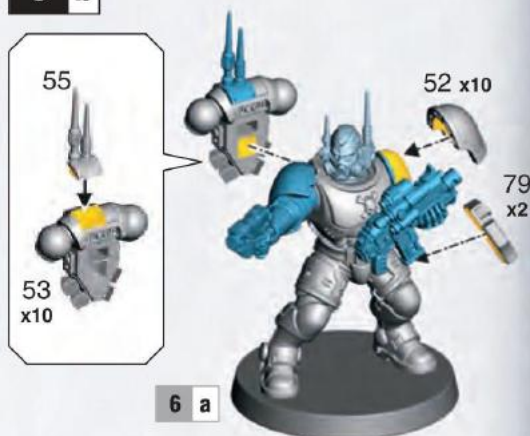
## INFILTRATORS

**6 a**

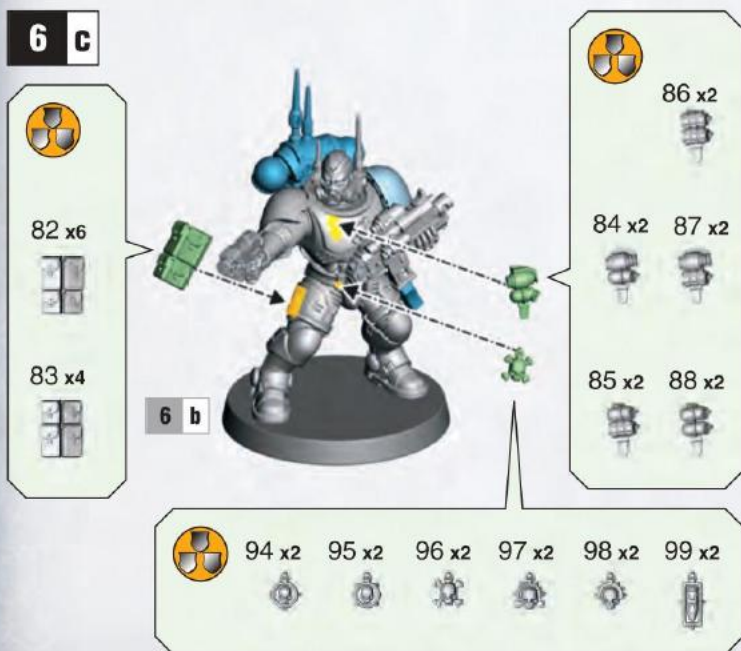
### INFILTRATOR SERGEANT



**6 b**



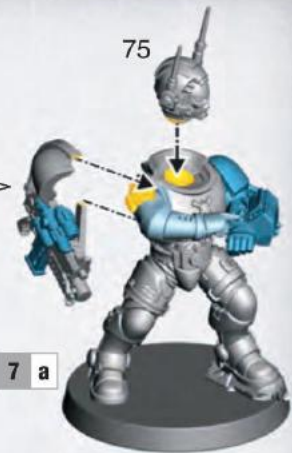
**6 c**



## 7 a INFILTRATOR COMMS ARRAY



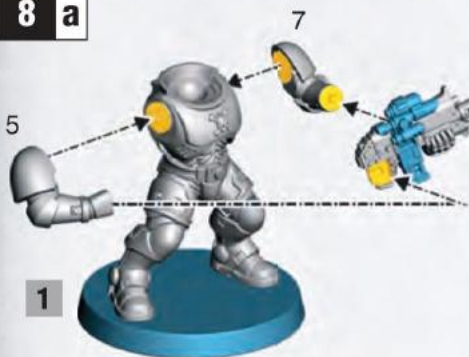
## 7 b



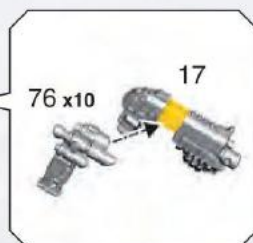
## 7 c



## 8 a

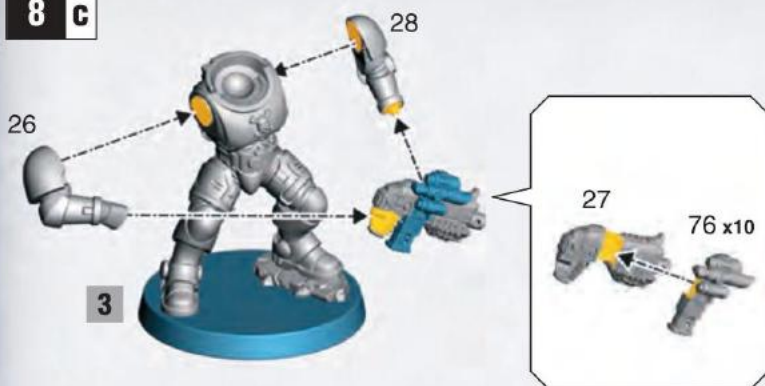


## 8 b x2





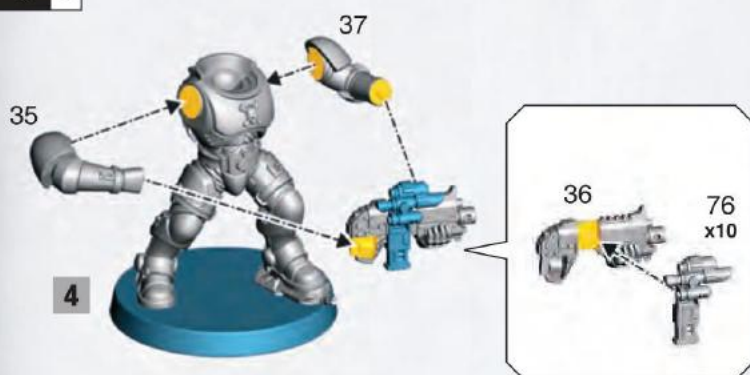
8 c



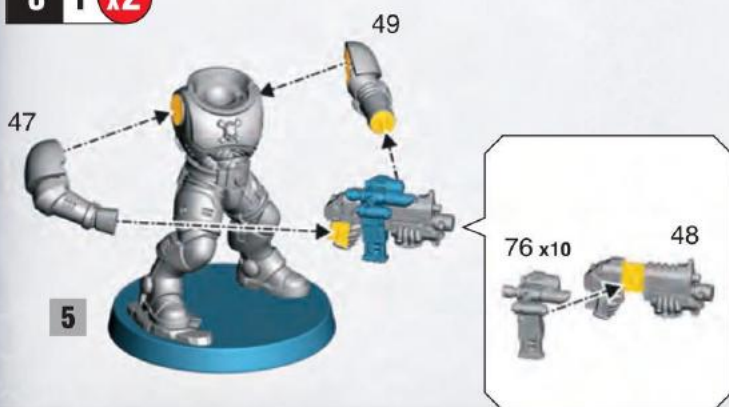
8 d



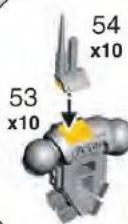
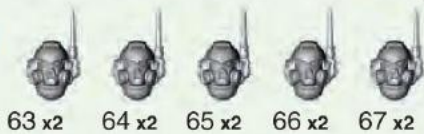
8 e



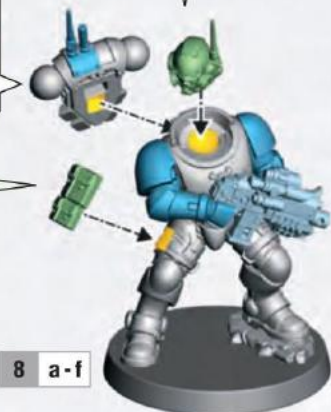
8 f x2



**9 a x8**



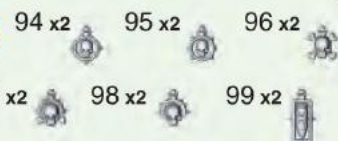
82 x6



**8 a-f**

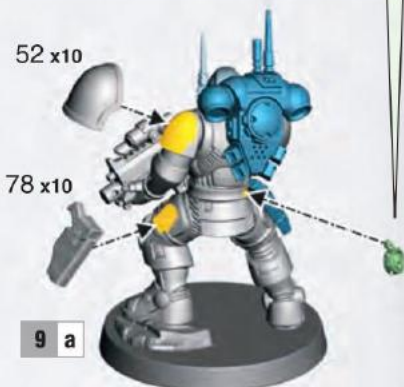


**9 b x8**



52 x10

78 x10

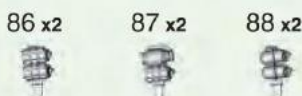


**9 a**

**9 c x8**



84 x2 85 x2



**9 b**



91 x2

89 x2

92 x2

90 x2

93 x2





# 10 - 14 INCURSOR SQUAD

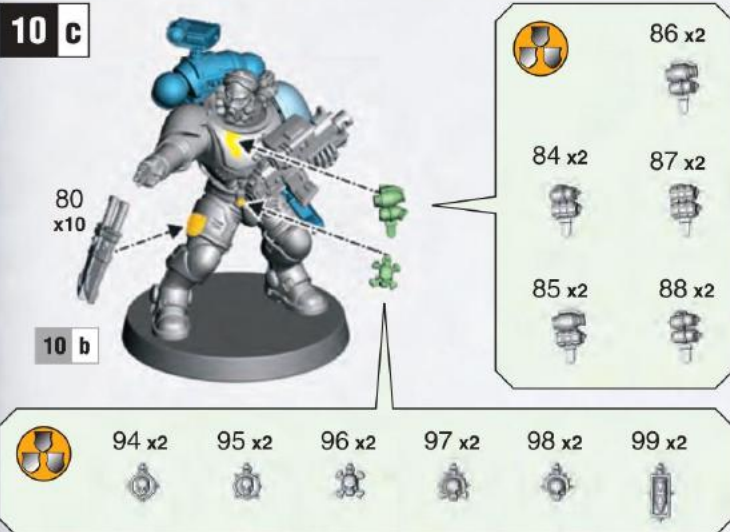
## 10 a INCURSOR SERGEANT



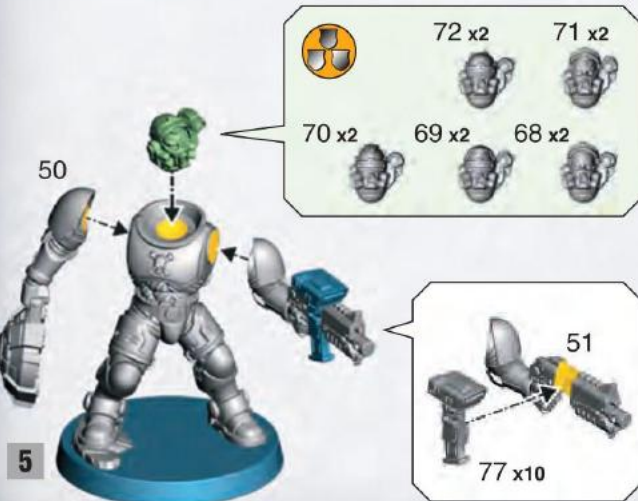
## 10 b



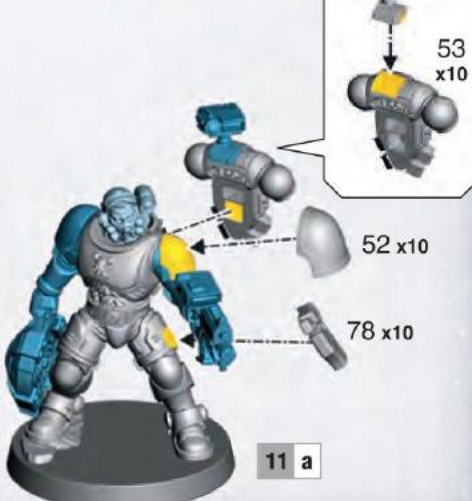
## 10 c



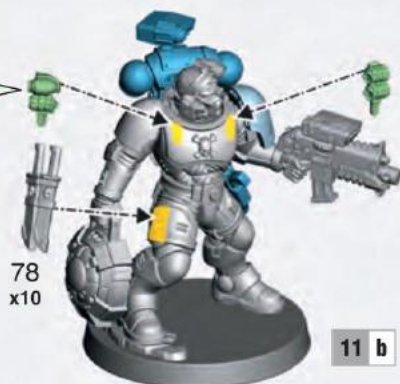
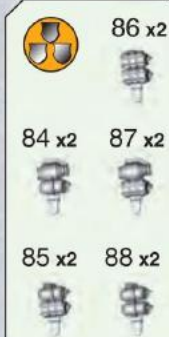
## 11 a INCURSOR WITH HAYWIRE MINE



## 11 b



**11 c**



**11 b**



**12 a** HAYWIRE MINE



**12 b**

Ø 25mm



**12 a**



**13 a**



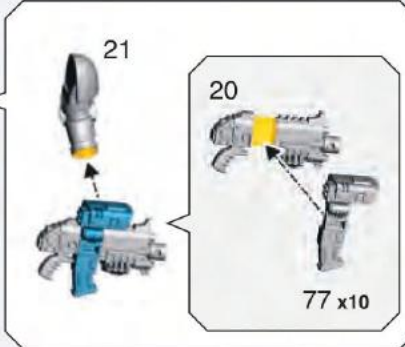
**1**



**13 b**



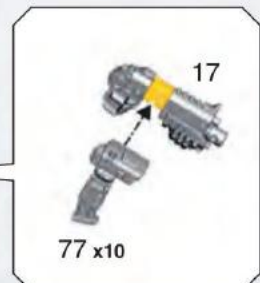
**2**



**13 c**



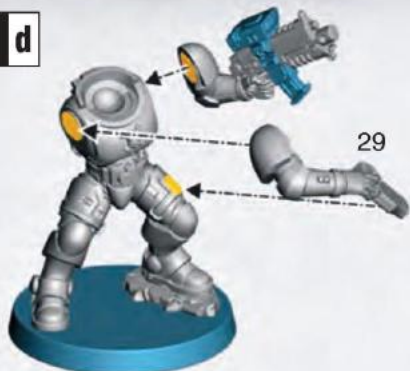
**2**





**13 d**

**3**



**13 e**

**3**



**13 f**

**4**



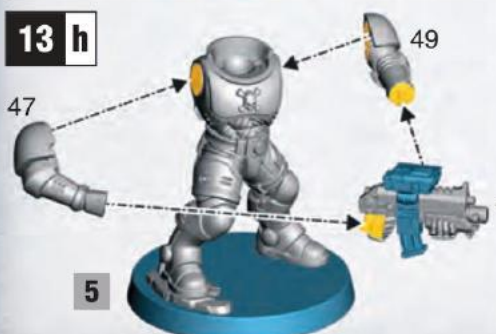
**13 g**

**4**



**13 h**

**5**



# 14 a x8



58 x2



56 x2



59 x2



57 x2



60 x2



53 x10

13 a-h

52 x10



94 x2

97 x2



95 x2

98 x2



96 x2

99 x2



# 14 b x8



72 x2

71 x2

70 x2

69 x2

68 x2



81 x2

80 x10

14 a

# 14 c x8



84 x2

85 x2

86 x2

87 x2

88 x2

14 b



89 x2

90 x2

91 x2

92 x2

93 x2





Below you will find rules for the miniatures shown on the front of the box.

## INFILTRATOR SQUAD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

This unit contains 1 Infiltrator Sergeant and 4 Infiltrators. It can additionally contain up to 5 Infiltrators (**Power Rating +5**). It can contain 1 Infiltrator Helix Adept instead of 1 Infiltrator. Every model is equipped with: bolt pistol; marksman bolt carbine; frag grenades; krak grenades. Every model has smoke grenades.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Marksman bolt carbine	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	When resolving an attack made with this weapon, an unmodified hit roll of 6 automatically scores a hit and successfully wounds the target (do not make a wound roll).
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## WARGEAR OPTIONS

- If this unit does not contain 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator can additionally have an Infiltrator comms array.

## ABILITIES

## Angels of Death

**Concealed Positions:** When you set up this unit during deployment, it can be set up anywhere on the battlefield that is more than 9" from the enemy deployment zone and any enemy models.

**Helix Adept:** At the end of your Movement phase, this unit's Infiltrator Helix Adept can provide medical attention to this unit. If this unit contains a model that has lost any wounds, that model regains 1 lost wound. Otherwise, if any models from this unit have been destroyed, roll a D6; on a 5+ you can return one destroyed model from this unit to the battlefield with 1 wound remaining, placing it within 3" of this unit's Infiltrator Helix Adept and in unit coherency (if the model cannot be placed in this way, it is not returned to the battlefield). On a 4 or less, this unit's Infiltrator Helix Adept cannot shoot this turn as it recovers the gene-seed of the fallen warrior. Each unit can only be provided medical attention once per turn.

**Combat Squads:** If this unit contains 10 models, then during deployment, before any units have been set up, it can be divided into two units of 5 models.

**Omni-scramblers:** Enemy units that are set up on the battlefield as reinforcements cannot be set up within 12" of this unit.

**Smoke Grenades:** Once per battle, instead of shooting in your Shooting phase, this unit can use its smoke grenades. Until the start of your next Shooting phase, when resolving an attack made with a ranged weapon against this unit, subtract 1 from the hit roll.

**Infiltrator Comms Array:** Whilst this unit contains a model with an Infiltrator comms array, if there are any friendly <CHAPTER> PHOBOS CAPTAIN or <CHAPTER> PHOBOS LIEUTENANT models on the battlefield, this unit is always treated as being within range of those models' Rites of Battle and Tactical Precision abilities.

## FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, &lt;CHAPTER&gt;

## KEYWORDS

INFANTRY, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD

In basso troverai le regole per le miniature mostrate sulla scatola.

## INFILTRATOR SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Questa unità include 1 Infiltrator Sergeant e 4 Infiltrators. Può comprendere fino a 5 Infiltrators addizionali (**Valore di Potenza +5**). Può comprendere 1 Infiltrator Helix Adept al posto di 1 Infiltrator. Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; carabina requiem marksman; granate a frammentazione; granate perforanti. Ciascun modello ha granate fumogene.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Carabina requiem marksman	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per colpire non modificato pari a 6 mette automaticamente a segno un colpo e ferisce il bersaglio (non effettuare un tiro per ferire).
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Se questa unità non include 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator può avere inoltre un sistema di comunicazione degli Infiltrators.

## ABILITÀ

## Angeli della Morte

**Posizioni Nascoste:** quando schier questa unità durante lo schieramento, essa può essere collocata ovunque sul campo a più di 9" dalla zona di schieramento nemica e da qualsiasi modello nemico.

**Helix Adept:** alla fine della tua fase di Movimento l'Infiltrator Helix Adept di questa unità può fornirle assistenza medica. Se questa unità include qualsiasi modello che ha perso una o più ferite, scegli uno di quei modelli affinché recuperi 1 ferita persa. Altrimenti, se qualsiasi modello di questa unità è stato distrutto, tira un D6; con 5+ puoi riportare sul campo un modello distrutto di questa unità con 1 ferita rimanente, collocandolo entro 3" dall'Infiltrator Helix Adept di questa unità e in coesione dell'unità (se il modello non può essere schierato in questo modo, non torna sul campo). Con 4 o meno l'Infiltrator Helix Adept di questa unità non può sparare in questo turno perché recupera il seme genetico del guerriero caduto. Ogni unità può ricevere assistenza medica solo una volta per turno.

**Squadre da Combattimento:** se questa unità include 10 modelli, essa può essere divisa in due unità da 5 modelli durante lo schieramento, prima di schierare qualsiasi unità.

**Omnidisturbatori:** le unità nemiche che vengono schierate sul campo come rinforzi non possono essere collocate entro 12" da questa unità.

**Granate Fumogene:** una volta per battaglia, invece di sparare nella tua fase di Tiro, questa unità può usare le granate fumogene. Fino all'inizio della tua prossima fase di Tiro, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro quest'unità, sottrai 1 dal tiro per colpire.

**Sistema di Comunicazione degli Infiltrators:** fintanto che questa unità include un modello con un sistema di comunicazione degli Infiltrators, se sul campo ci sono modelli di **PHOBOS CAPTAIN** di <CAPITOLO> amici o di **PHOBOS LIEUTENANT** di <CAPITOLO> amici, questa unità viene sempre considerata essere in gittata delle abilità Riti di Battaglia e Precisione Tattica di quei modelli.

## KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, &lt;CAPITOLO&gt;

## KEYWORDS

FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD



Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.

## INFILTRATOR SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Infiltrator Sergeant und 4 Infiltrators. Sie kann zusätzlich bis zu 5 Infiltrators enthalten (**Macht +5**). Statt 1 Infiltrator kann sie 1 Infiltrator Helix Adept enthalten. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Schützen-Boltkarabiner; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat Rauchgranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Schützen-Boltkarabiner	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, wird das Ziel bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 automatisch getroffen und verwundet (führe keinen Verwundungswurf durch).
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Wenn diese Einheit keinen Infiltrator Helix Adept enthält, kann 1 Infiltrator zusätzlich eine Infiltrator-Voxanlage haben.

## FÄHIGKEITEN

## Engel des Todes

**Versteckte Positionen:** Wenn du diese Einheit bei der Aufstellung aufstellst, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.

**Kampftrupps:** Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie bei der Aufstellung, bevor Einheiten aufgestellt werden, in zwei Einheiten aus je 5 Modellen geteilt werden.

**Omni-Störer:** Feindliche Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.

**Infiltrator-Voxanlage:** Solange diese Einheit ein Modell mit Infiltrator-Voxanlage enthält und sich befreundete <ORDEN>-PHOBOS-CAPTAIN- oder <ORDEN>-PHOBOS-LIEUTENANT-Modelle auf dem Schlachtfeld befinden, gilt diese Einheit immer als in Reichweite deren Fähigkeiten *Riten der Schlacht* und *Taktische Präzision* befindlich.

**Helix-Adept:** Am Ende deiner Bewegungsphase kann der Infiltrator Helix Adept dieser Einheit die Einheit medizinisch versorgen. Wenn diese Einheit Modelle enthält, die Lebenspunkte verloren haben, wähle eines davon; es erhält 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Enthält diese Einheit keine solchen Modelle, aber wurden Modelle der Einheit in der Schlacht zerstört, wirf einen W6; bei 5+ kannst du ein zerstörtes Modell dieser Einheit auf das Schlachtfeld zurückbringen. Es hat 1 Lebenspunkt und muss innerhalb von 3 Zoll um den Infiltrator Helix Adept dieser Einheit und in Einheitenformation platziert werden (kann das Modell nicht platziert werden, kehrt es nicht auf das Schlachtfeld zurück). Bei 4 oder weniger kann der Infiltrator Helix Adept dieser Einheit in diesem Zug nicht schießen, da er die Gensaat des gefallenen Kriegers birgt. Eine Einheit kann nur einmal pro Zug medizinisch versorgt werden.

**Rauchgranaten:** Einmal pro Schlacht kann diese Einheit ihre Rauchgranaten einsetzen, statt in deiner Fernkampfphase zu schießen. Bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase ziehst du 1 vom Trefferwurf ab, wenn eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe gegen diese Einheit abgehandelt wird.

## FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, &lt;ORDEN&gt;

## SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD

Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.

## INFILTRATOR SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Cette unité compte 1 Infiltrator Sergeant et 4 Infiltrators. Elle peut inclure jusqu'à 5 Infiltrators supplémentaires (**Rang de Puissance +5**). Elle peut inclure 1 Infiltrator Helix Adept au lieu de 1 Infiltrator. Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; carabine bolter d'élite ; grenades Frag ; grenades Krak. Chaque figurine a des grenades fumigènes.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Carabine bolter d'élite	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de touche non modifié de 6 obtient automatiquement une touche et réussit à blesser la cible (ne faites pas de jet de blessure).
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité ne contient pas 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator peut recevoir un dispositif de communications Infiltrator.

## APTITUDES

## Anges de la Mort

**Positions Cachées :** Lorsque vous placez cette unité au déploiement, elle peut être placée n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de la zone de déploiement ennemie et de toute figurine ennemie.

**Helix Adept :** À la fin de votre phase de Mouvement, l'Infiltrator Helix Adept de cette unité peut lui prodiguer des soins. Si cette unité compte une ou plusieurs figurines ayant perdu un ou plusieurs PV, choisissez une de ces figurines pour regagner 1 PV perdu. Sinon, si une ou plusieurs figurines de cette unité ont été détruites, jetez un D6 ; sur 5+, vous pouvez faire revenir sur le champ de bataille 1 figurine détruite de cette unité avec 1 PV restant, en la plaçant à 3" ou moins de l'Infiltrator Helix Adept de cette unité, et en cohésion d'unité (si la figurine ne peut pas être placée ainsi, elle ne revient pas sur le champ de bataille). Sur 4 ou moins, l'Infiltrator Helix Adept de cette unité ne peut pas tirer à ce tour tandis qu'il récupère le génogerme du guerrier défunt. Chaque unité ne peut se voir prodiguer des soins qu'une seule fois par tour.

**Escouades de Combat :** Si cette unité compte 10 figurines, au déploiement, avant de placer la moindre unité, elle peut être scindée en 2 unités de 5 figurines chacune.

**Omni-brouilleurs :** Les unités ennemies placées en tant que renforts sur le champ de bataille ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité.

**Grenades fumigènes :** Une fois par bataille, au lieu de tirer à votre phase de Tir, cette unité peut utiliser ses grenades fumigènes. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir, lorsque vous résolvez une attaque d'arme de tir contre cette unité, soustrayez 1 au jet de touche.

**Dispositif de communications Infiltrator :** Tant que cette unité contient une figurine avec un dispositif de communications Infiltrator, s'il y a des figurines – **CAPTAIN** ou **LIEUTENANT** – **PHOBOS <CHAPITRE>** amies sur le champ de bataille, cette unité compte toujours comme étant à portée des aptitudes Rites de Bataille et Précision Tactique de ces figurines.

## MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, &lt;CHAPITRE&gt;

## MOTS-CLÉS

INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD



A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.

# INFILTRATOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Infiltrator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Esta unidad consta de 1 Infiltrator Sergeant y 4 Infiltrators. Puede incluir hasta 5 Infiltrators adicionales (**Potencia de unidad +5**). Puede incluir 1 Infiltrator Helix Adept en lugar de 1 Infiltrator. Cada miniatura está equipada con: carabina bólter de tirador, pistola bólter, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene granadas de humo.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Carabina bólter de tirador	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, un resultado para impactar sin modificar de 6 impacta automáticamente y hiere al blanco con éxito (no hagas tirada para herir).
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- Si esta unidad no incluye 1 Infiltrator Helix Adept, 1 Infiltrator puede tener, además, un comunicador de Infiltrator.

## HABILIDADES

### Ángeles de la Muerte

**Comunicador de Infiltrator.** Mientras esta unidad incluya una miniatura con comunicador de Infiltrator, si hay alguna miniatura **CAPTAIN <CAPÍTULO> PHOBOS** o **LIEUTENANT <CAPÍTULO> PHOBOS** amiga en el campo de batalla, la unidad siempre se considera dentro del alcance de las habilidades Ritos de batalla y Precisión táctica de esas miniaturas.

**Escuadras de combate.** Si esta unidad consta de 10 miniaturas, puede dividirse en dos unidades de 5 miniaturas durante el despliegue, antes de desplegar ninguna unidad.

**Granadas de humo.** Esta unidad puede usar sus granadas de humo una vez por batalla en lugar de disparar en tu fase de disparo. Hasta el inicio de tu próxima fase de disparo, al resolver un ataque con un arma a distancia contra esta unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

**Helix Adept.** Al final de tu fase de movimiento, el Infiltrator Helix Adept de esta unidad puede proporcionar atención médica a la unidad. Si en la unidad hay alguna miniatura que haya perdido heridas, elige una de ellas para que recupere 1 herida perdida. De lo contrario, si alguna miniatura de esta unidad ha sido destruida, tira 1D6; con 5+ puedes devolver al campo de batalla una miniatura destruida de esta unidad, con 1 herida restante, a 3" o menos del Infiltrator Helix Adept de esta unidad y en coherencia de unidad (si no es posible colocarla de este modo, la miniatura no vuelve al campo de batalla); con 4 o menos, el Infiltrator Helix Adept de esta unidad no puede disparar este turno mientras recupera la semilla genética del guerrero caído. Cada unidad sólo puede recibir atención médica una vez por turno.

**Omni-interferidores.** Las unidades enemigas que desplieguen en el campo de batalla como refuerzos no pueden desplegar a 12" o menos de esta unidad.

**Posiciones ocultas.** Al desplegar esta unidad durante el despliegue, puede desplegar en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de la zona de despliegue y de toda miniatura enemiga.

## CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

## CLAVES

INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD