



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

**BuildInstructions.com**





# ELIMINATORS



• **READ THIS FIRST** • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR  
• **LIES DIES ZUERST** • LEGGI PRIMA QUESTO

- BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY. A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue.
- AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET. Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique.
- POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS. Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico.
- VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN. Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussratentferner 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



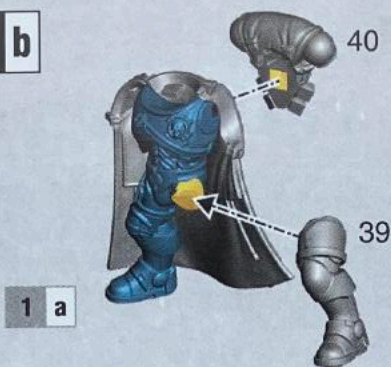
- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare



1 a



1 b



• 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

2



Eliminator Sergeant with bolt sniper rifle



3



Eliminator Sergeant with instigator bolt carbine



4



Eliminator Sergeant with las fusil

2 a



- Bolt sniper rifle
- Fusil bolter de sniper
- Rifle bólder de francotirador
- Bolt-Scharfschützengewehr
- Fucile di precisione requiem

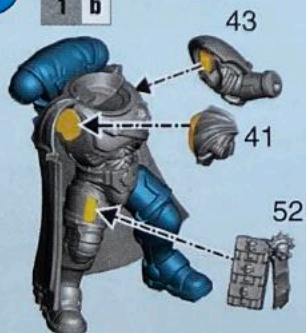
1 b



2 b



1 b

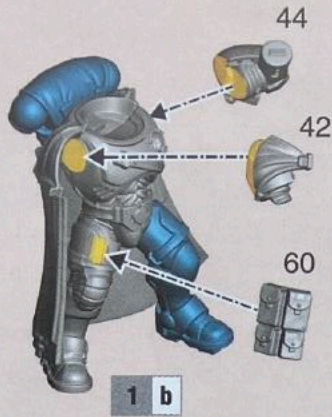


- Bolt sniper rifle
- Fusil bolter de sniper
- Rifle bólder de francotirador
- Bolt-Scharfschützengewehr
- Fucile di precisione requiem

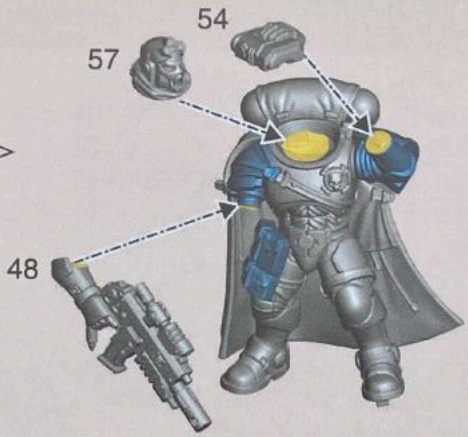




**3**



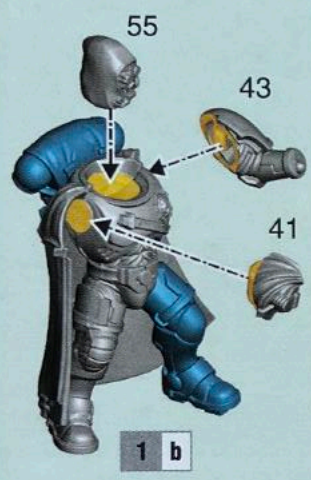
**1 b**



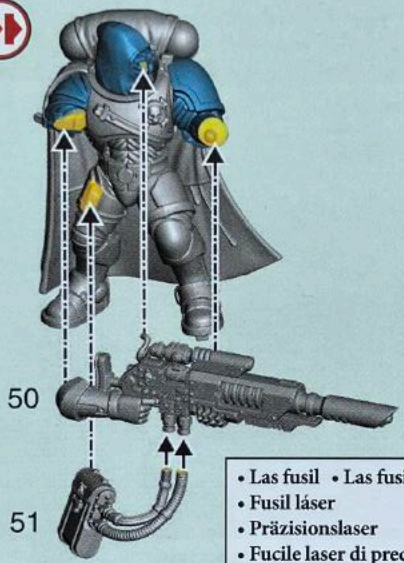
- Instigator bolt carbine • Instigator bolt carbine
- Carabina bólter instigador • Anstifter-Boltkarabiner
- Carabina requiem instigador



**4**



**1 b**

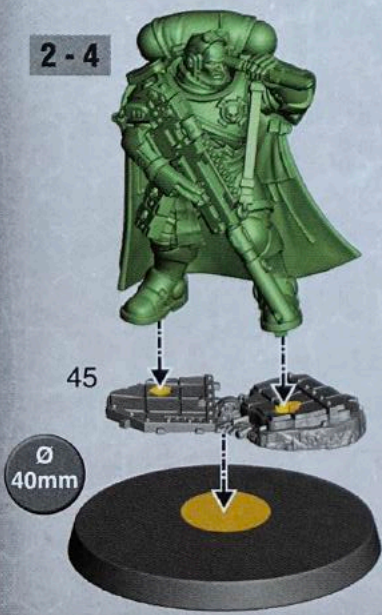


- Las fusil • Las fusil
- Fusil láser
- Präzisionslaser
- Fucile laser di precisione



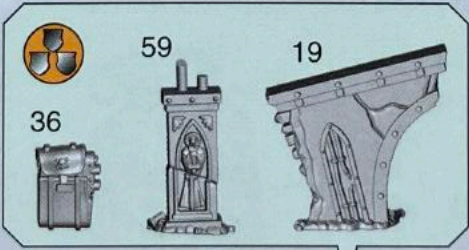
**5 a**

**2-4**



Ø 40mm

**5 b**

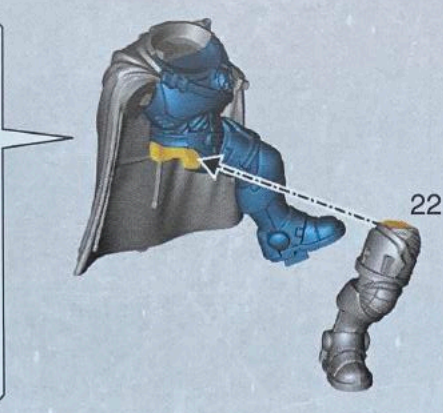
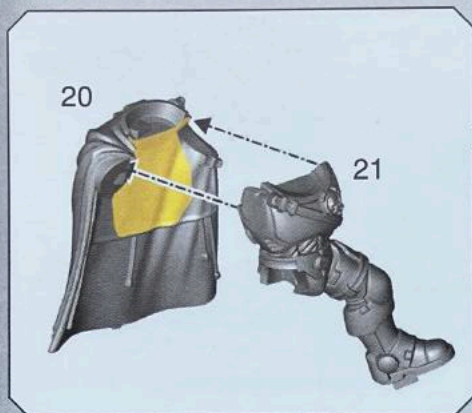


**5 a**





6



- 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

7



Eliminator with bolt sniper rifle



8



Eliminator with las fusil

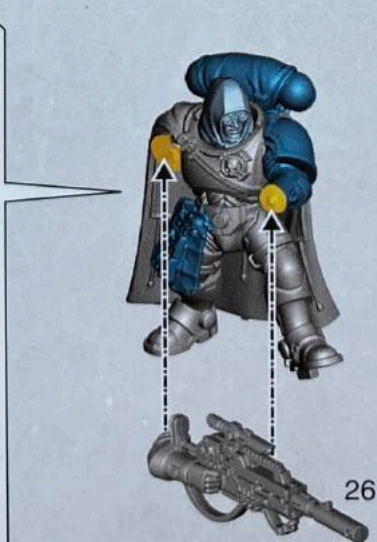


9



Eliminator with bolt pistol

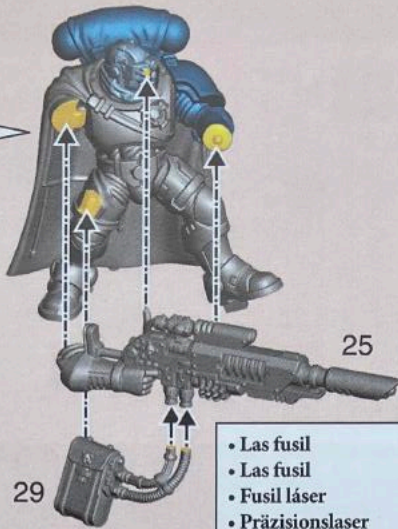
7



- Bolt sniper rifle • Fusil bolter de sniper
- Rifle bólder de francotirador • Bolt-Scharfschützengewehr
- Fucile di precisione requiem



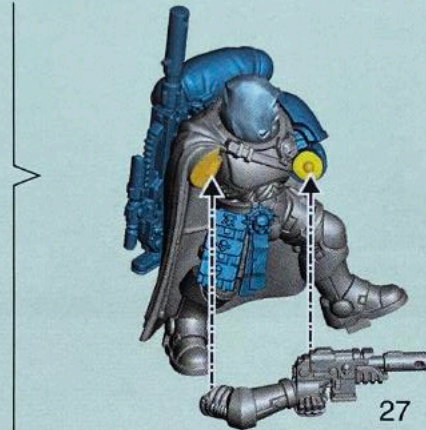
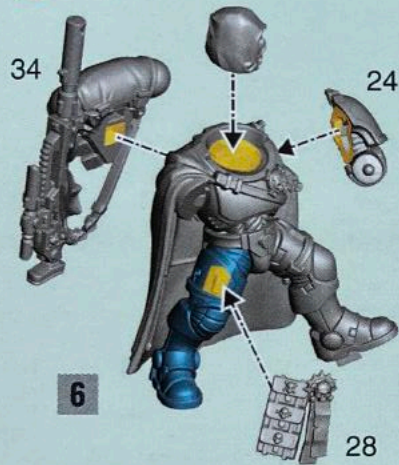
8



- Las fusil
- Las fusil
- Fusil láser
- Präzisionslaser
- Fucile laser di precisione



9



- Bolt pistol • Pistolet bolter
- Pistola bólter • Boltpistole
- Pistola requiem

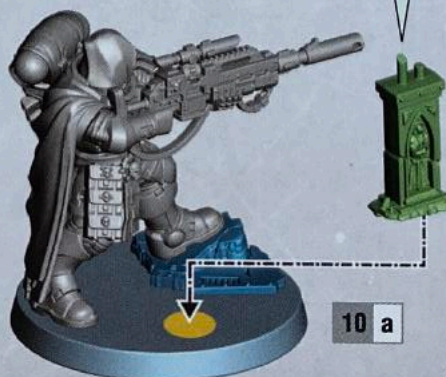
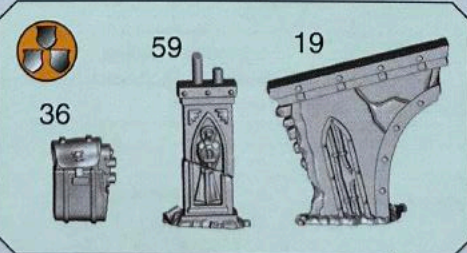


10 a

7 - 9

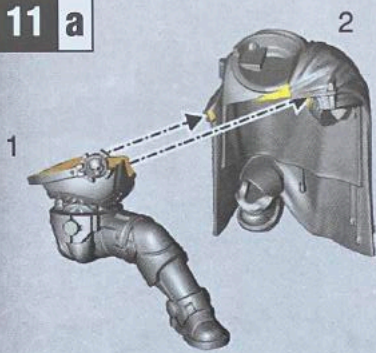


10 b

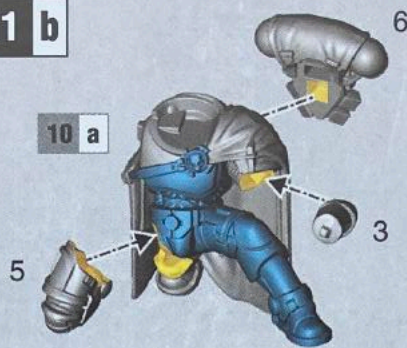




11 a



11 b



• 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

12



Eliminator with bolt sniper rifle

13

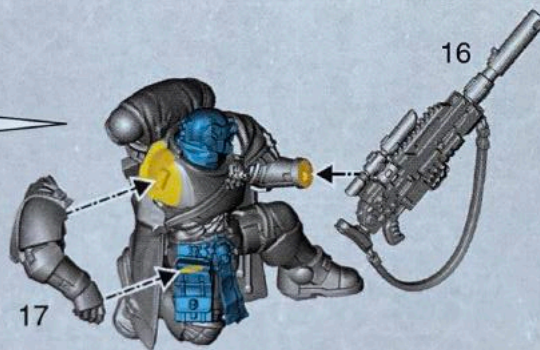
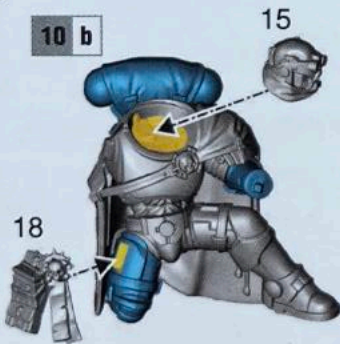


Eliminator with las fusil

12



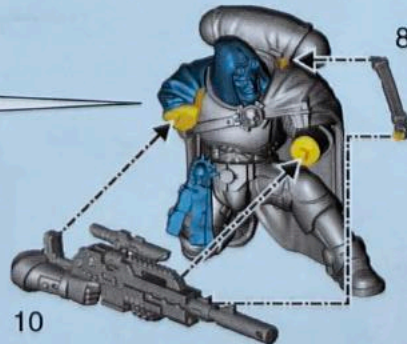
10 b



• Bolt sniper rifle • Fusil bolter de sniper  
 • Rifle bólder de francotirador • Bolt-Scharfschützengewehr  
 • Fucile di precisione requiem



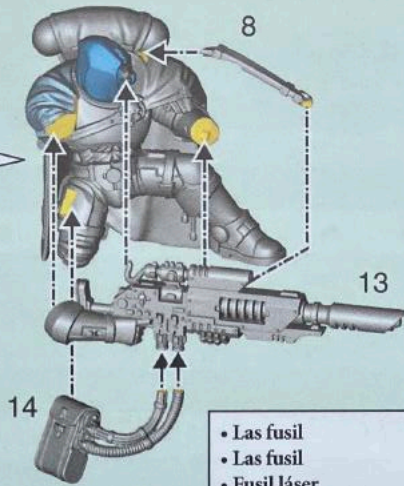
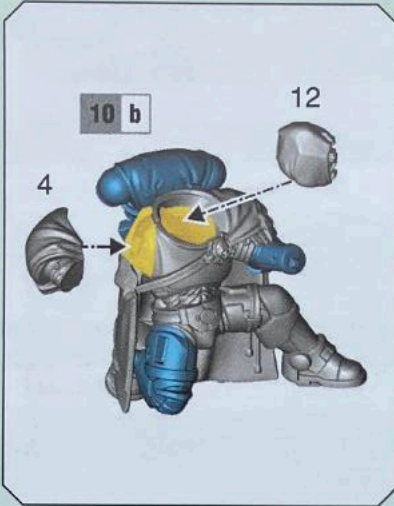
10 b



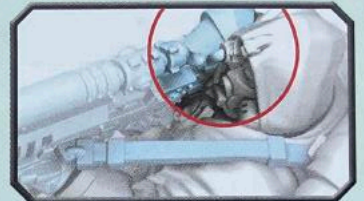
• Bolt sniper rifle • Fusil bolter de sniper  
 • Rifle bólder de francotirador • Bolt-Scharfschützengewehr  
 • Fucile di precisione requiem



13

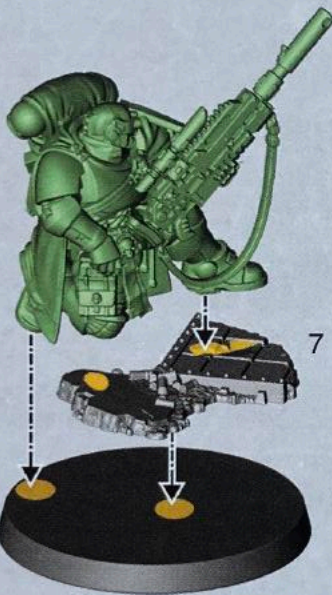


- Las fusil
- Las fusil
- Fusil láser
- Präzisionslaser
- Fucile laser di precisione



14 a

12 - 13



Ø 40mm



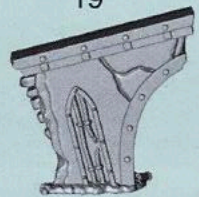
14 b



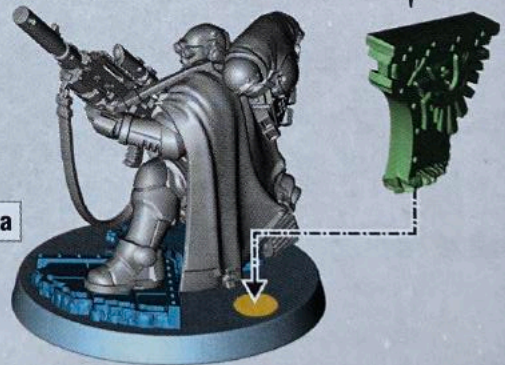
36

59

19



14 a





# ELIMINATOR SQUAD


**4**  
POWER

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

This unit contains 1 Eliminator Sergeant and 2 Eliminators. Every model is equipped with: bolt pistol; bolt sniper rifle; frag grenades; krak grenades. Every model has a camo cloak.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Bolt sniper rifle	When you choose this weapon to shoot with, select one of the profiles below.					
- Executioner round	36"	Heavy 1	5	-1	1	This weapon can target units that are not visible to the bearer, and can target a <b>CHARACTER</b> unit even if it is not the closest enemy unit. When resolving an attack made with this weapon, add 2 to the hit roll, and the target does not receive the benefit of cover to its saving throw.
- Hyperfrag round	36"	Heavy D3	5	0	1	This weapon can target a <b>CHARACTER</b> unit even if it is not the closest enemy unit.
- Mortis round	36"	Heavy 1	5	-2	D3	This weapon can target a <b>CHARACTER</b> unit even if it is not the closest enemy unit. When resolving an attack made with this weapon, a wound roll of 6+ inflicts 1 mortal wound on the target in addition to any other damage.
Instigator bolt carbine	24"	Assault 1	4	-1	2	This weapon can target a <b>CHARACTER</b> even if it is not the closest enemy unit.
Las fusil	36"	Heavy 1	8	-3	3	-
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## WARGEAR OPTIONS

- The Eliminator Sergeant can be equipped with one of the following instead of 1 bolt sniper rifle: 1 instigator bolt carbine; 1 las fusil.
- Every Eliminator can be equipped with 1 las fusil instead of 1 bolt sniper rifle.

## ABILITIES

### Angels of Death

**Camo Cloak:** When resolving an attack made with a ranged weapon against a model in this unit whilst it is receiving the benefit of cover, add 2 to the saving throw instead of 1.

**Guided Aim:** Instead of shooting in your Shooting phase, this unit's Eliminator Sergeant can guide his squad's aim. Until the end of that phase, when resolving an attack made with a ranged weapon by a model in this unit, add 1 to the hit roll and wound roll.

**Covering Fire:** The first time this unit's Eliminator Sergeant fires Overwatch with an instigator bolt carbine in your opponent's turn, this unit can, after it has resolved its Overwatch, move as if it were your Movement phase (it cannot Advance as part of this move).

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

## FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>

## KEYWORDS

INFANTRY, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD



# ELIMINATOR SQUAD



4  
PUISSANCE

NOM	M	CG	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Cette unité compte 1 Eliminator Sergeant et 2 Eliminators. Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; fusil bolter de sniper; grenades Frag; grenades Krak. Chaque figurine a une cape de camouflage.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Fusil bolter de sniper	Lorsque vous choisissez cette arme pour tirer, choisissez 1 des profils ci-dessous.					
- Balle Executioner	36"	Lourde 1	5	-1	1	Cette arme peut cibler des unités que le porteur ne voit pas, et peut cibler un <b>PERSONNAGE</b> unité même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ajoutez 2 au jet de touche, et la cible ne reçoit pas le bénéfice du couvert à son jet de sauvegarde.
- Balle Hyperfrag	36"	Lourde D3	5	0	1	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche.
- Balle Mortis	36"	Lourde 1	5	-2	D3	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche. Quand vous résolvez une attaque de cette arme, un jet de blessure de 6+ inflige 1 blessure mortelle à la cible en plus de tout autre dégât.
Instigator bolt carbine	24"	Assaut 1	4	-1	2	Cette arme peut cibler une unité <b>PERSONNAGE</b> même si ce n'est pas l'unité ennemie la plus proche.
Las fusil	36"	Lourde 1	8	-3	3	-
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'Eliminator Sergeant peut être équipé de 1 des choix suivants au lieu de 1 fusil bolter de sniper: 1 carabine bolter Instigator; 1 arcebut laser.
- Tous les Eliminators peuvent être équipés de 1 arcebut laser au lieu de 1 fusil bolter de sniper.

## APTITUDES

### Anges de la Mort

**Cape de camouflage:** Lorsque vous résolvez une attaque faite avec une arme de tir contre une figurine de cette unité alors qu'elle bénéficie du couvert, ajoutez 2 au lieu de 1 au jet de sauvegarde.

**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.

**Tir de Couverture:** La première fois que l'Eliminator Sergeant de cette unité tire en État d'Alerte avec une carabine bolter Instigator au tour adverse, cette unité peut, une fois son tir en État d'Alerte résolu, se déplacer comme à votre phase de Mouvement (elle ne peut pas Avancer au cours de ce mouvement).

**Visée Guidée:** Au lieu de tirer à votre phase de Tir, l'Eliminator Sergeant de cette unité peut guider la visée de son escouade. Jusqu'à la fin de la phase, quand vous résolvez une attaque faite avec une arme de tir par une figurine de cette unité, ajoutez 1 aux jets de touche et de blessure.

## MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

## MOTS-CLÉS

INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD



# ELIMINATOR SQUAD



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

Esta unidad consta de 1 Eliminator Sergeant y 2 Eliminators. Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, rifle bólter de francotirador, granadas frag y granadas perforantes. Cada miniatura tiene una capa de camuflaje.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Rifle bólter de francotirador	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Balas ejecutor	36"	Pesada 1	5	-1	1	Esta arma puede tener como blanco unidades no visibles para el portador y puede tener como blanco una unidad <b>PERSONAJE</b> aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Al resolver un ataque con esta arma, suma 2 a las tiradas para impactar y el blanco no se beneficia de cobertura en las tiradas de salvación.
- Balas hiperfrag	36"	Pesada 1D3	5	0	1	Esta arma puede tener como blanco una unidad <b>PERSONAJE</b> aunque no sea la unidad enemiga más cercana.
- Balas mortis	36"	Pesada 1	5	-2	1D3	Esta arma puede tener como blanco una unidad <b>PERSONAJE</b> aunque no sea la unidad enemiga más cercana. Al resolver un ataque con esta arma, un resultado de 6+ para herir inflige al blanco una herida mortal adicional a cualquier otro daño.
Carabina bólter instigador	24"	Asalto 1	4	-1	2	Esta arma puede tener como blanco una unidad <b>PERSONAJE</b> aunque no sea la unidad enemiga más cercana.
Fusil láser	36"	Pesada 1	8	-3	3	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

## OPCIONES DE EQUIPO

- El Eliminator Sergeant puede equiparse con una de las siguientes en lugar de 1 rifle bólter de francotirador: 1 carabina bólter instigador; 1 fusil láser.
- Cada Eliminator puede equiparse con 1 fusil láser en lugar de 1 rifle bólter de francotirador.

## HABILIDADES

### Ángeles de la Muerte

**Capa de camuflaje.** Al resolver un ataque con un arma a distancia contra una miniatura de esta unidad que se beneficia de cobertura, suma 2 en lugar de 1 a la tirada de salvación.

**Corrección de tiro.** En lugar de disparar en tu fase de disparo, el Eliminator Sergeant de esta unidad puede corregir el tiro. Hasta el final de esa fase, al resolver un ataque con un arma a distancia de una miniatura de esta unidad, suma 1 a las tiradas para impactar y para herir.

**Fuego de cobertura.** La primera vez que el Eliminator Sergeant de esta unidad realice Disparos defensivos con una carabina bólter instigador en el turno de tu oponente, tras haber resuelto esos Disparos defensivos esta unidad puede mover como si fuera tu fase de movimiento (no puede Avanzar como parte del movimiento).

**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, ELIMINATOR SQUAD



# ELIMINATOR SQUAD


**4**  
 MACHT

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

Diese Einheit besteht aus 1 Eliminator Sergeant und 2 Eliminators. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolt-Scharfschützengewehr; Fragmentgranaten; Sprenggranaten. Jedes Modell hat einen Tarnumhang.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Anstifter-Boltkarabiner	24"	Sturm 1	4	-1	2	Diese Waffe kann eine <b>CHARAKTERMODELL</b> -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist.
Bolt-Scharfschützengewehr	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Executor-Geschoss	36"	Schwer 1	5	-1	1	Diese Waffe kann Einheiten als Ziel wählen, die für den Träger nicht sichtbar sind, und kann eine <b>CHARAKTERMODELL</b> -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, addiere 2 zum Trefferwurf und das Ziel profitiert beim Schutzwurf nicht von Deckung.
- Hyper-Schrapnellgeschoss	36"	Schwer W3	5	0	1	Diese Waffe kann eine <b>CHARAKTERMODELL</b> -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist.
- Mortis-Geschoss	36"	Schwer 1	5	-2	W3	Diese Waffe kann eine <b>CHARAKTERMODELL</b> -Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sie nicht die nächste feindliche Einheit ist. Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, verursacht ein Verwundungswurf von 6+ zusätzlich zu allem anderen Schaden 1 tödliche Verwundung.
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Präzisionslaser	36"	Schwer 1	8	-3	3	-
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

## AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Eliminator Sergeant kann statt mit 1 Bolt-Scharfschützengewehr mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Anstifter-Boltkarabiner; 1 Präzisionslaser.
- Alle Eliminators können statt mit 1 Bolt-Scharfschützengewehr mit 1 Präzisionslaser ausgerüstet sein.

## FÄHIGKEITEN

### Engel des Todes

**Tarnmantel:** Wenn eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe gegen ein Modell dieser Einheit abgehandelt wird, das von Deckung profitiert, addiere 2 zum Schutzwurf statt 1.

**Ziele zuweisen:** Statt in deiner Fernkampfphase zu schießen, kann der Eliminator Sergeant dieser Einheit seinem Trupp Ziele zuweisen. Addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Trefferwurf und zum Verwundungswurf, wenn du eine Attacke mit einer Fernkampf-Waffe eines Modells dieser Einheit abhandelst.

**Deckungsfeuer:** Wenn der Eliminator Sergeant dieser Einheit im Zug deines Gegners zum ersten Mal mit einem Anstifter-Boltkarabiner Abwehrfeuer gibt, kann sich diese Einheit, nachdem ihr Abwehrfeuer abgehandelt ist, wie in deiner Bewegungsphase bewegen (sie kann dabei nicht vorrücken).

**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.

## FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

## SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD



# ELIMINATOR SQUAD



NOME	M	AG	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Eliminator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
Eliminator Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Questa unità include 1 Eliminator Sergeant e 2 Eliminators. Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; fucile di precisione requiem; granate a frammentazione; granate perforanti. Ogni modello porta un mantello mimetico.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile di precisione requiem	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso.					
- Proiettile executioner	36"	Pesante 1	5	-1	1	Quest'arma può prendere di mira unità che non sono visibili al portatore, e può prendere di mira un'unità <b>PERSONAGGIO</b> anche se non è l'unità nemica più vicina. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma aggiungi 2 al tiro per colpire e il bersaglio non gode del beneficio della copertura al suo tiro salvezza.
- Proiettile a iperframmentazione	36"	Pesante D3	5	0	1	Quest'arma può prendere di mira un'unità <b>PERSONAGGIO</b> anche se non è l'unità nemica più vicina.
- Proiettile mortis	36"	Pesante 1	5	-2	D3	Quest'arma può prendere di mira un <b>PERSONAGGIO</b> anche se non è l'unità nemica più vicina. Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma, un tiro per ferire di 6+ infligge al bersaglio 1 ferita mortale in aggiunta a qualsiasi altro danno.
Carabina requiem instigator	24"	Assalto 1	4	-1	2	Quest'arma può prendere di mira un'unità <b>PERSONAGGIO</b> anche se non è l'unità nemica più vicina.
Fucile laser di precisione	36"	Pesante 1	8	-3	3	-
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- L'Eliminator Sergeant può essere equipaggiato con una delle seguenti armi al posto di 1 fucile di precisione requiem: 1 carabina requiem instigator; 1 fucile laser di precisione.
- Ogni Eliminator può essere equipaggiato con 1 fucile laser di precisione al posto di 1 fucile di precisione requiem.

## ABILITÀ

### Angeli della Morte

**Mantello Mimetico:** quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro contro un modello di questa unità mentre sta godendo dei benefici della copertura, aggiungi 2 invece di 1 al tiro salvezza.

**Mira Guidata:** invece di sparare nella tua fase di Tiro, l'Eliminator Sergeant di questa unità può guidare la mira di questa squadra. Fino alla fine di quella fase, quando risolvi un attacco effettuato con un'arma da tiro da un modello di questa unità, aggiungi 1 al tiro per colpire e per ferire.

**Fuoco di Copertura:** la prima volta che l'Eliminator Sergeant di questa unità tira di Reazione con una carabina requiem instigator nel turno dell'avversario, dopo che ha risolto la sua Reazione, questa unità può muoversi come se fosse la tua fase di Movimento (non può Avanzare come parte di questo movimento).

**Posizioni Nascoste:** quando schieri 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.

## KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

## KEYWORDS

FANTERIA, PHOBOS, PRIMARIS, ELIMINATOR SQUAD



# 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 Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern.
- PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO. Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica.

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



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



- 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

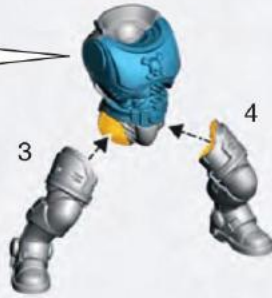
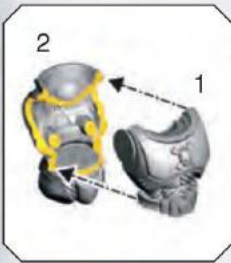




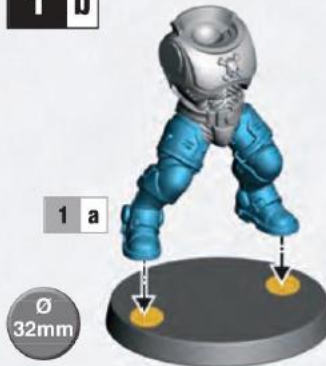


• FOLLOW STEPS 1-5 FOR ALL VARIANTS • SUIVRE LES ÉTAPES 1-5 POUR TOUTES LES VARIANTES • SIGUE LOS PASOS 1-5 PARA TODAS LAS VARIANTES • FOLGE DEN SCHRITTEN 1-5 FÜR ALLE VARIANTEN • SEGUI LE FASI DA 1 A 5 PER TUTTE LE VARIANTI

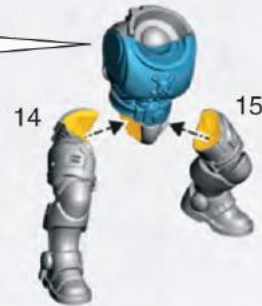
**1 a x2**



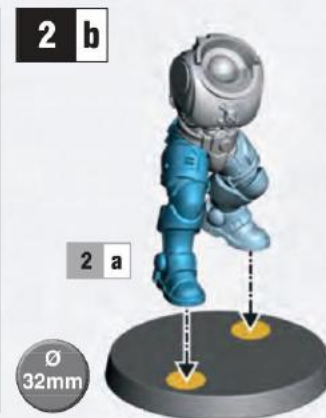
**1 b**



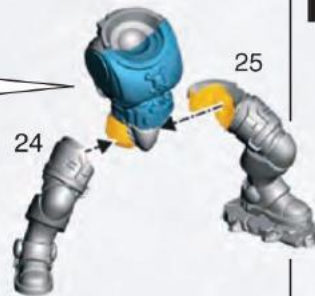
**2 a x2**



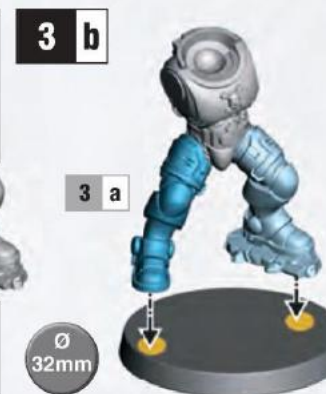
**2 b**



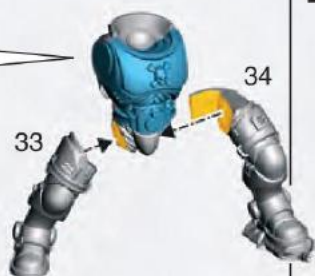
**3 a x2**



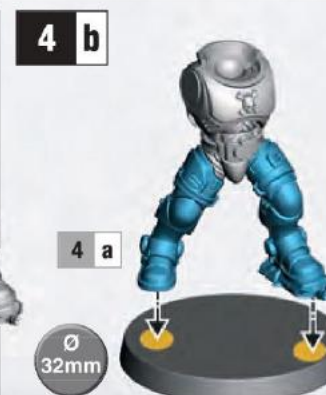
**3 b**



**4 a x2**

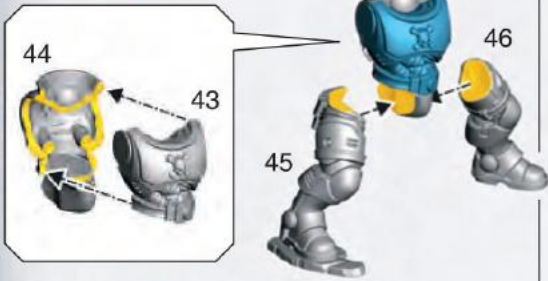


**4 b**





5 a x2



5 b



## 6 - 9 INFILTRATORS

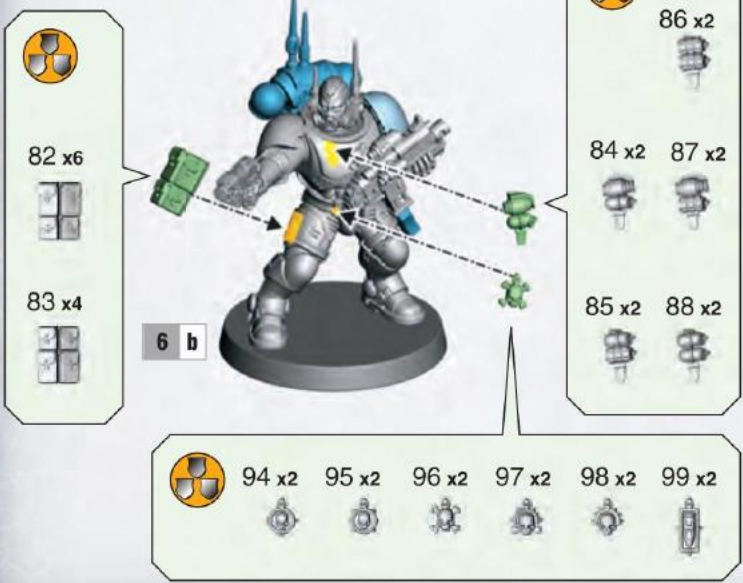
6 a INFILTRATOR SERGEANT



6 b



6 c

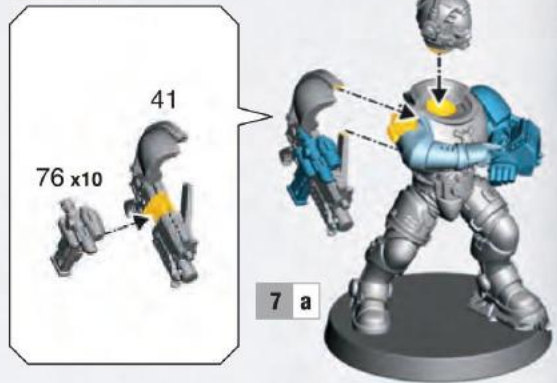




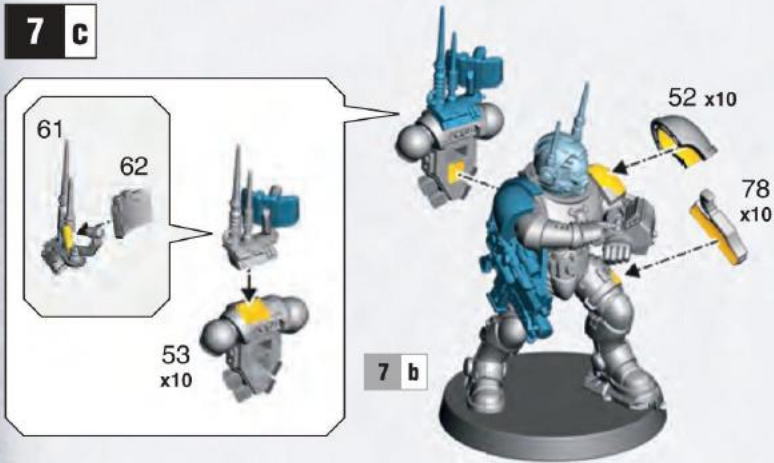
**7 a** INFILTRATOR COMMS ARRAY



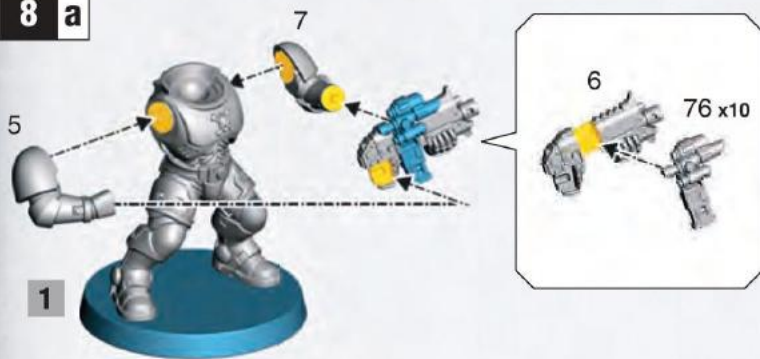
**7 b**



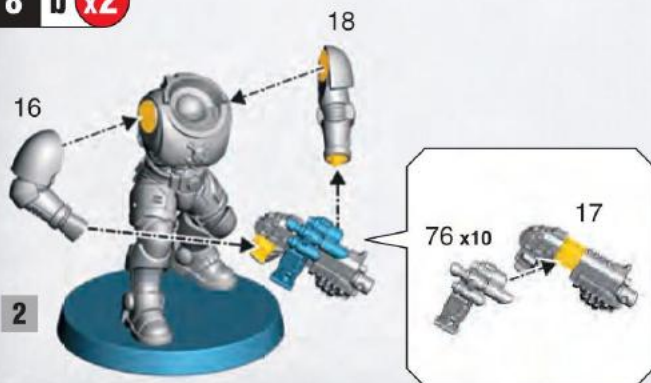
**7 c**



**8 a**

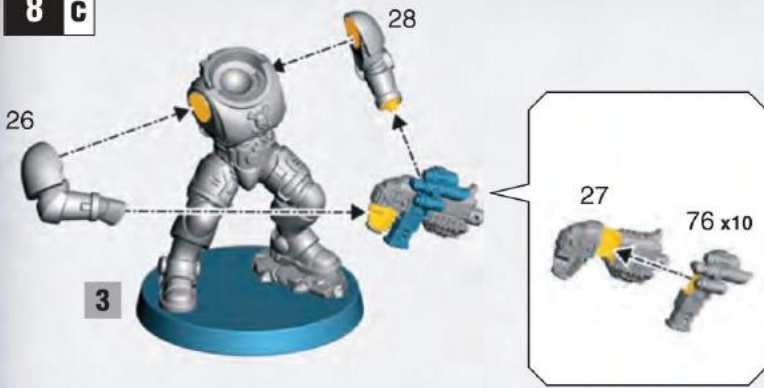


**8 b x2**

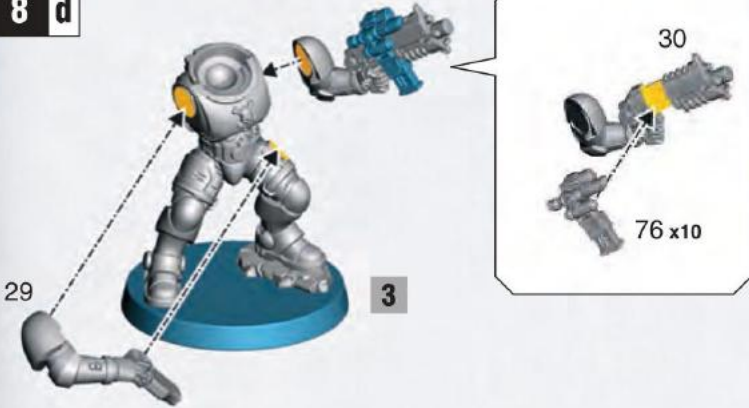




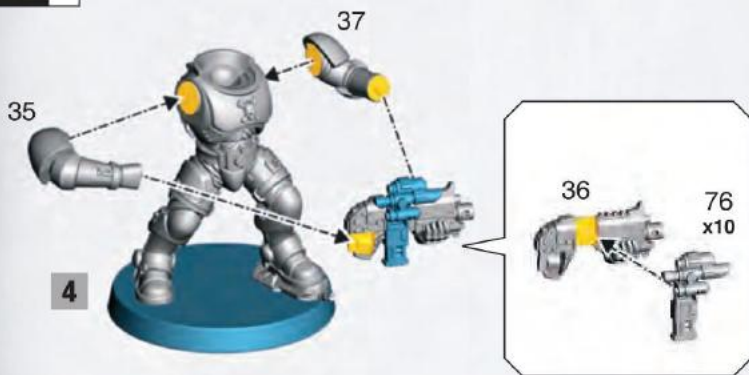
**8 c**



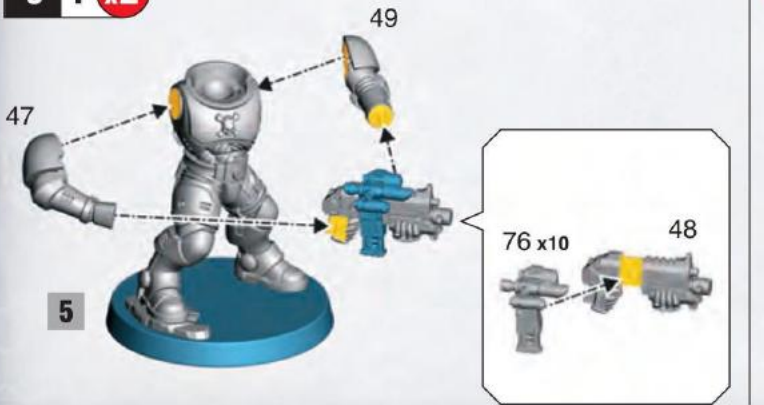
**8 d**



**8 e**



**8 f x2**

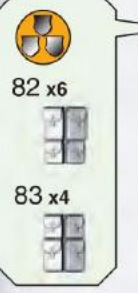




**9 a x8**

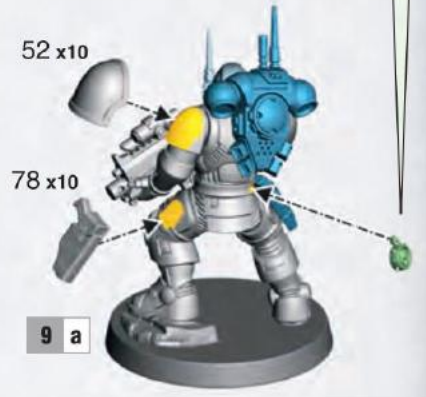


- 63 x2
- 64 x2
- 65 x2
- 66 x2
- 67 x2



**9 b x8**

- 94 x2
- 95 x2
- 96 x2
- 97 x2
- 98 x2
- 99 x2



**9 c x8**



- 84 x2
- 85 x2
- 86 x2
- 87 x2
- 88 x2



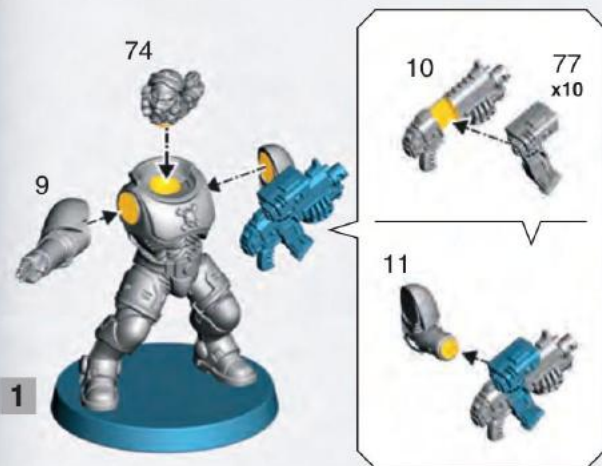
- 91 x2
- 89 x2
- 92 x2
- 90 x2
- 93 x2





# 10 - 14 INCURSOR SQUAD

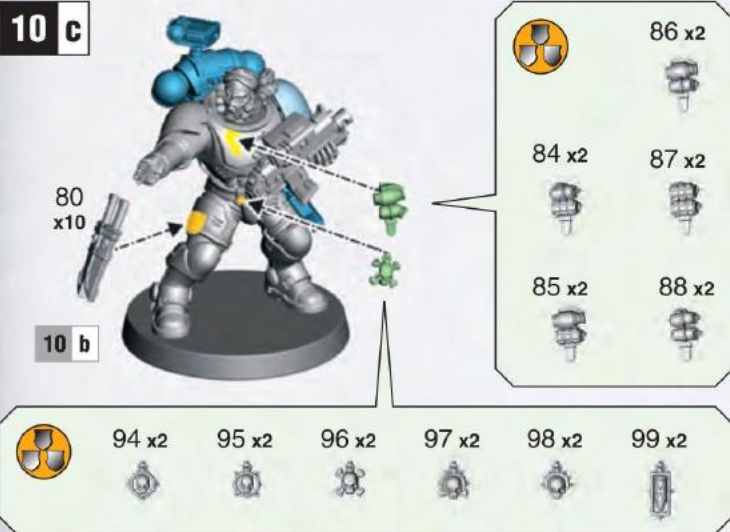
## 10 a INCURSOR SERGEANT



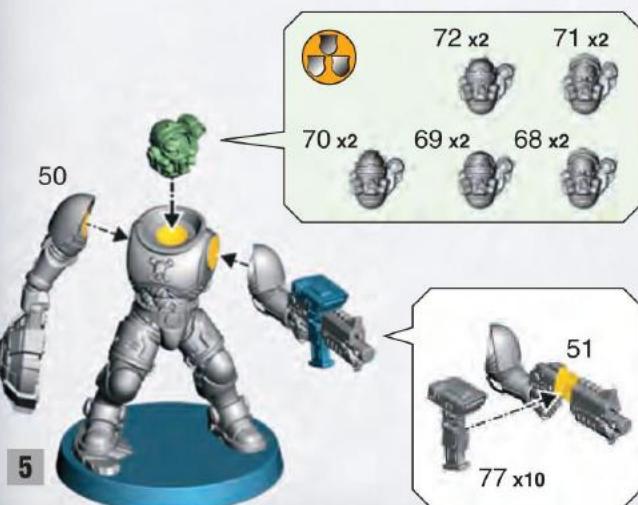
## 10 b



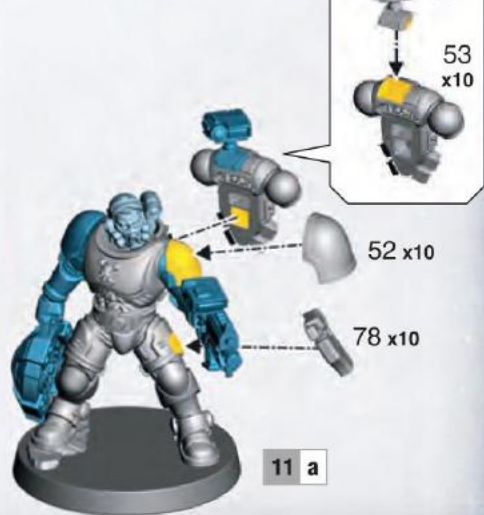
## 10 c



## 11 a INCURSOR WITH HAYWIRE MINE



## 11 b





**11 c**

- 86 x2
- 84 x2
- 85 x2
- 87 x2
- 88 x2



- 91 x2
- 89 x2
- 90 x2
- 92 x2
- 93 x2

**11 b**



**12 a HAYWIRE MINE**



**12 b**

Ø 25mm



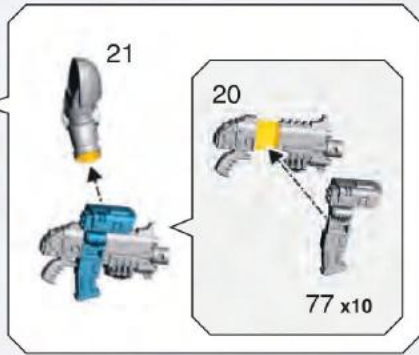
**12 a**



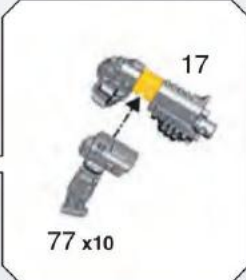
**13 a**



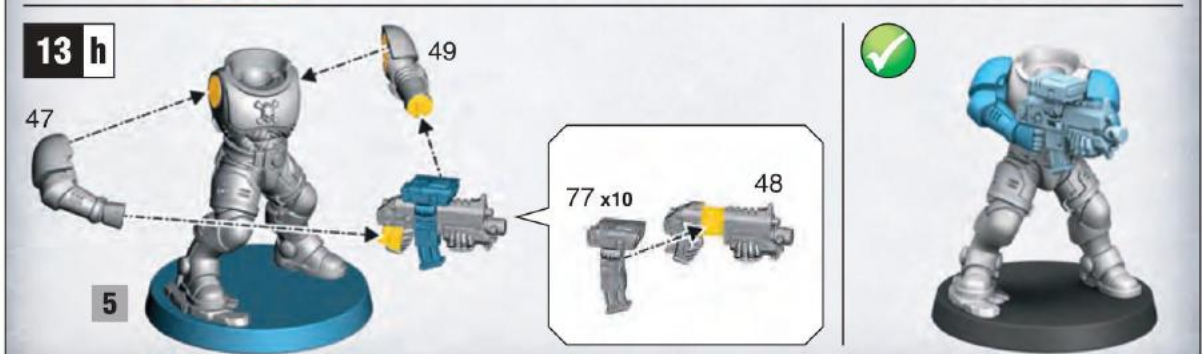
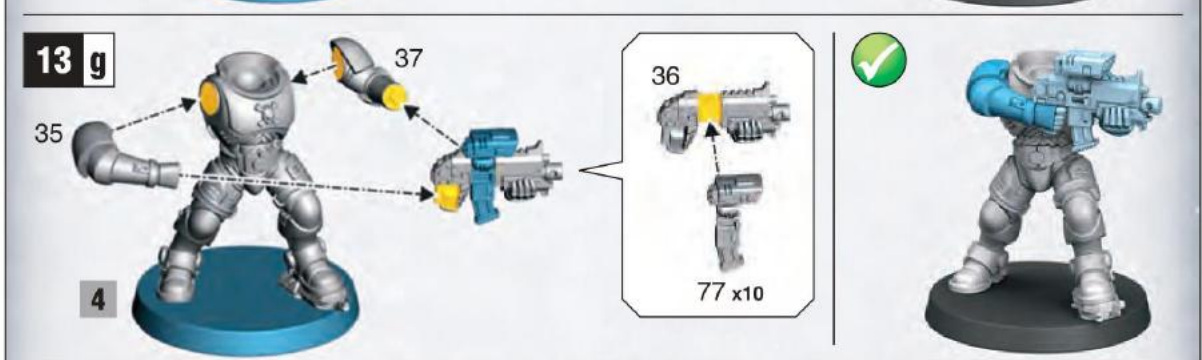
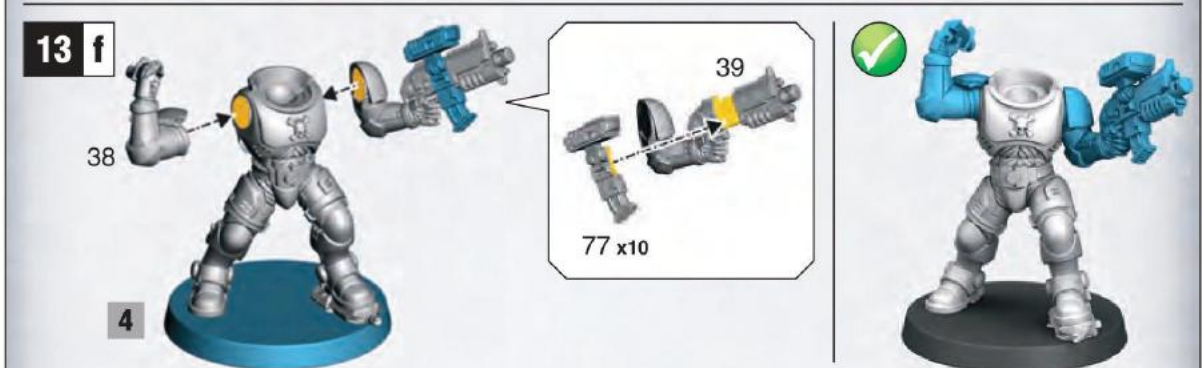
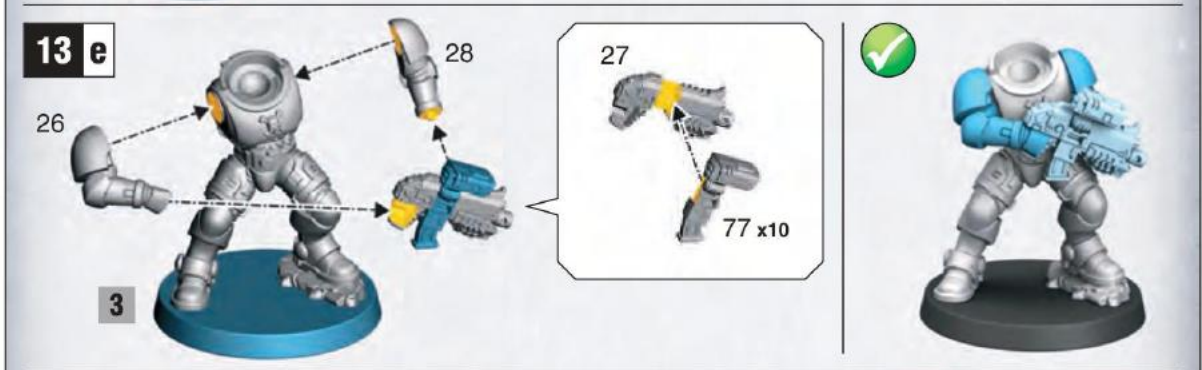
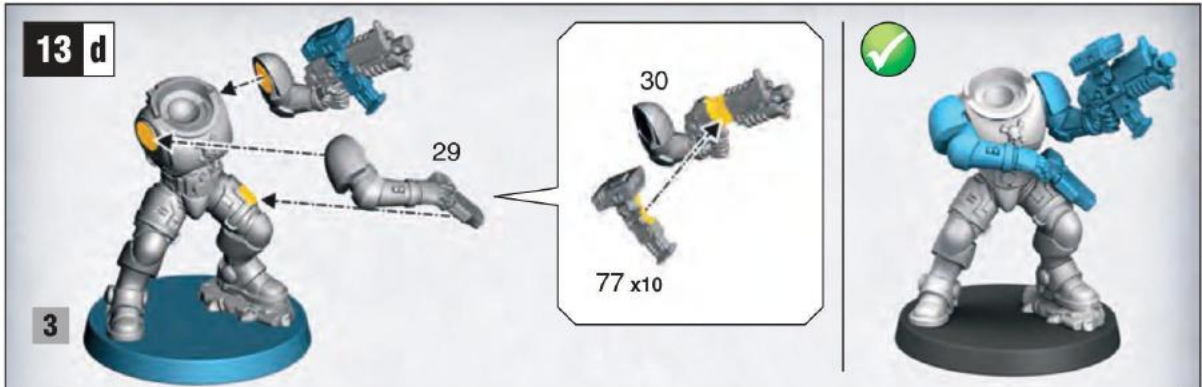
**13 b**



**13 c**









**14 a x8**

58 x2  
56 x2 59 x2  
57 x2 60 x2

53 x10

52 x10  
78 x10

13 a-h

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

14 a

81 x2  
80 x10

**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, <CHAPTER>

## KEYWORDS

INFANTRY, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD



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

## INFILTRATOR SQUAD



NOME	M	AG	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 aggiuntivi (**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 schierata 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, <CAPITOLO>

### 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, <ORDEN>

## 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	Gd	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 génogermes 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, <CHAPITRE>

## 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

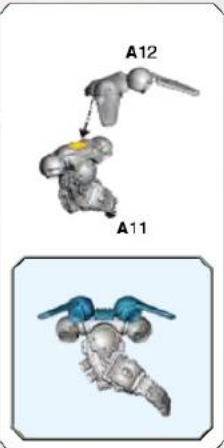
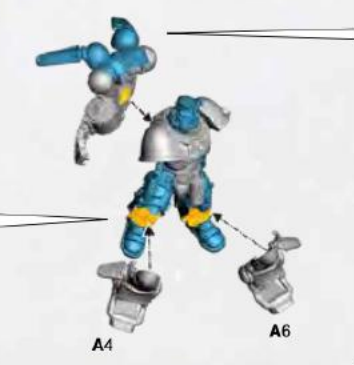
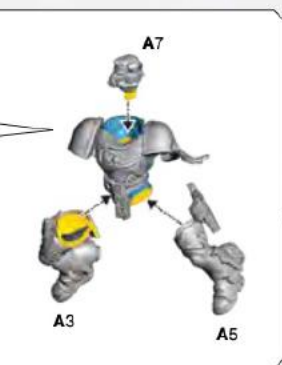
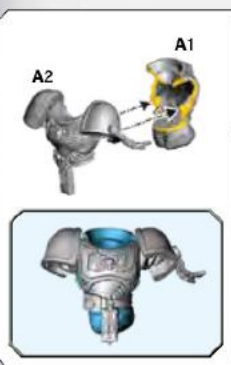
IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

## CLAVES

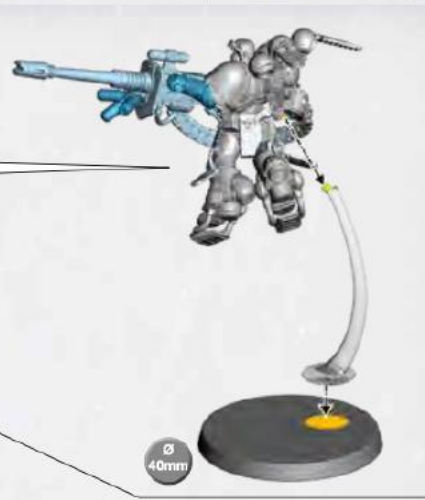
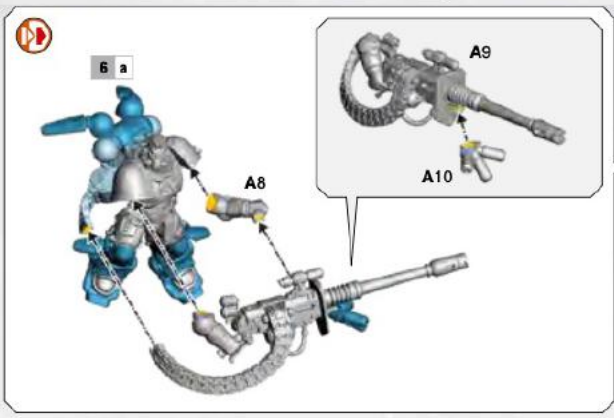
INFANTERÍA, PHOBOS, PRIMARIS, INFILTRATOR SQUAD



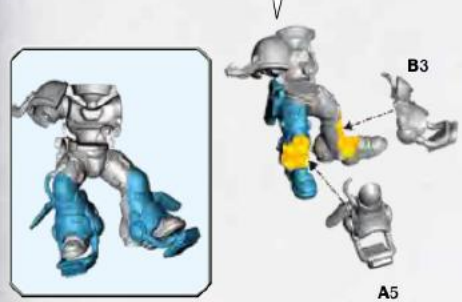
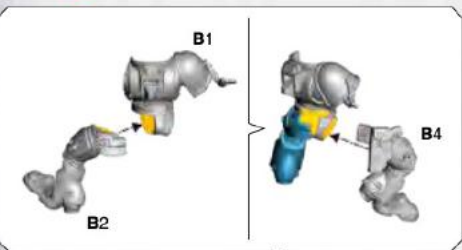
6 a • Suppressor Sergeant • Sergeant Suppressor • 圧制者軍士・サプレッサー・サージェント



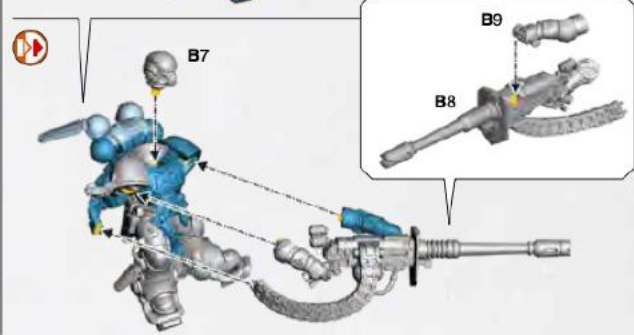
6 b



6 c x2



6 d x2



6 e x2

