

PRIMARIS INCEPTORS



WITH PLASMA EXTERMINATORS



WITH ASSAULT BOLTERS





• **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 SIMBOLÓS**
 • **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



- 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



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



- Stage complete
- Étape terminée
- Paso completado
- Schritt abgeschlossen
- Fase completa

1 a **x3**

61 62



1 b **x3**

66

67



1 a



68

69

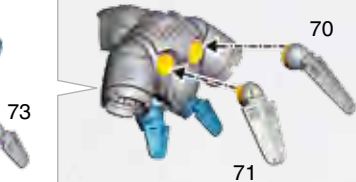


1 c **x3**

1 b



72



70

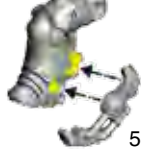
71



2 INCEPTOR A

2 a

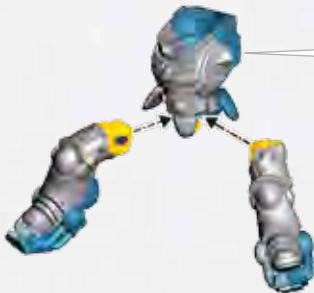
3



5



4



1

2



8



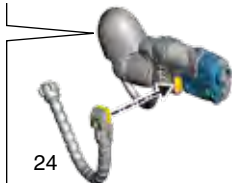
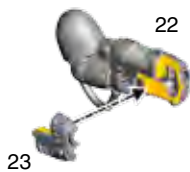
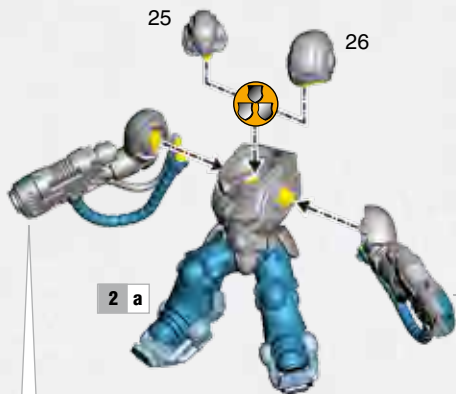
6



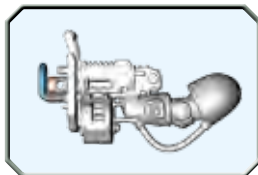
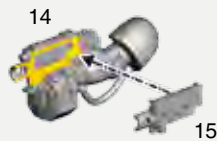
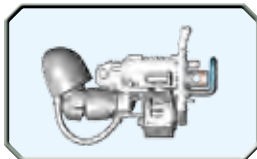
7



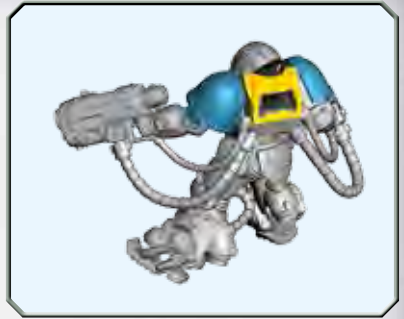
2 b WITH PLASMA EXTERMINATORS



WITH ASSAULT BOLTERS

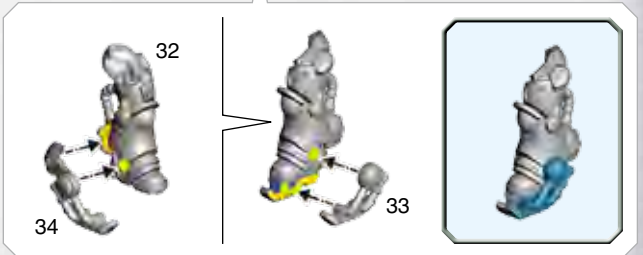
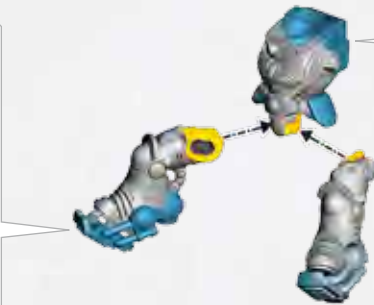
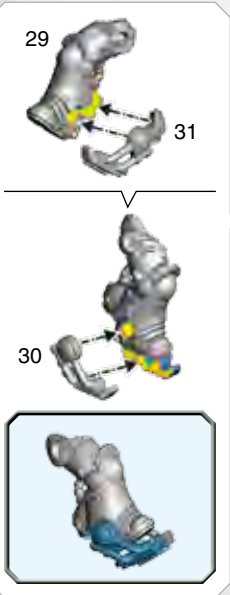


2 c

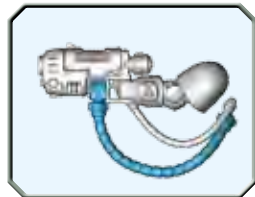
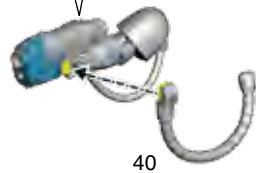
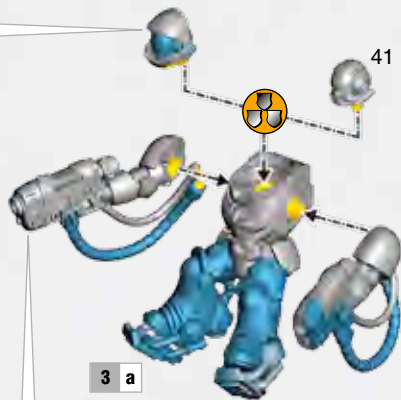


3 INCEPTOR B

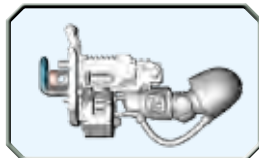
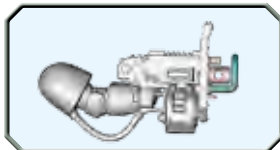
3 a



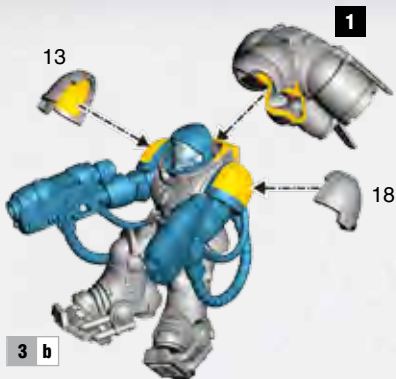
3 b WITH PLASMA EXTERMINATORS



WITH ASSAULT BOLTERS



3 c



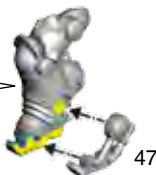
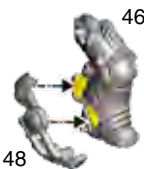
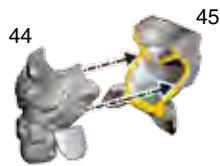
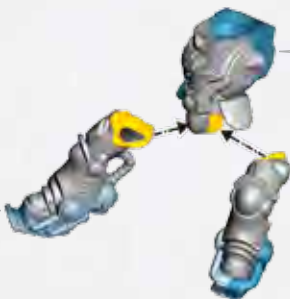
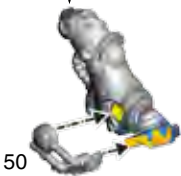
3 b



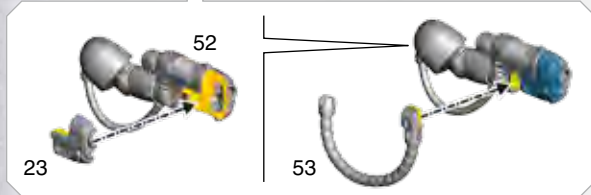
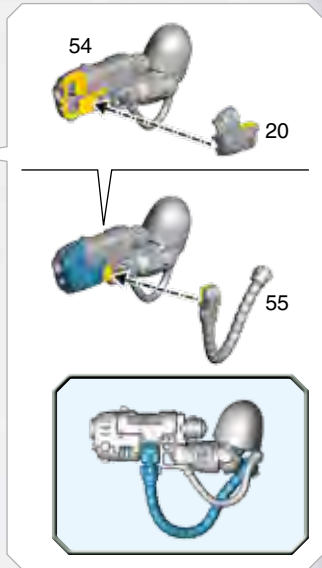
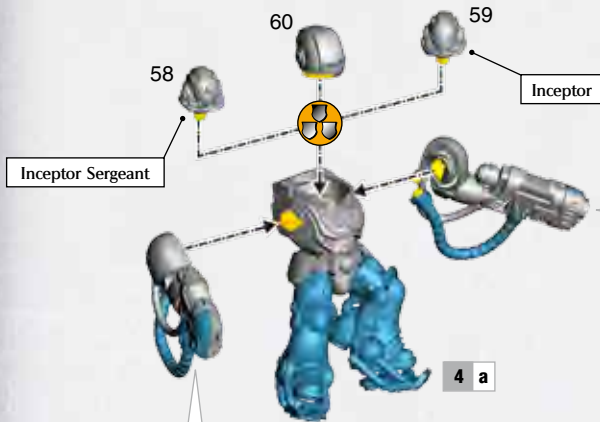
Assault bolters

4 INCEPTOR SERGEANT

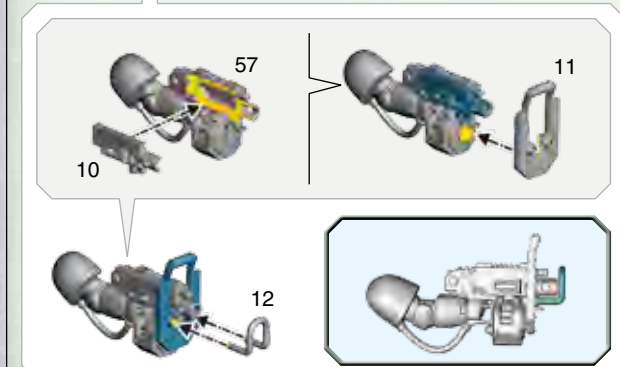
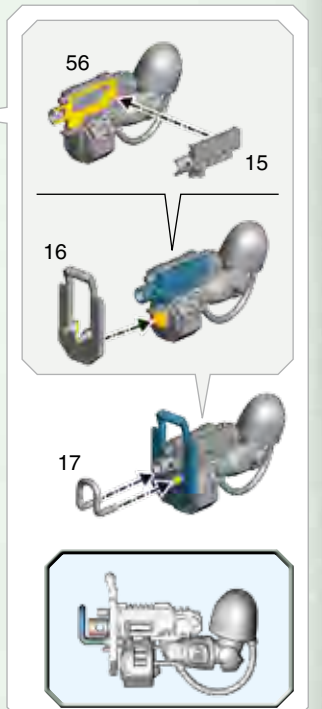
4 a



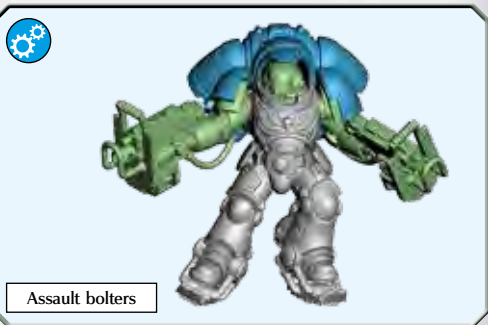
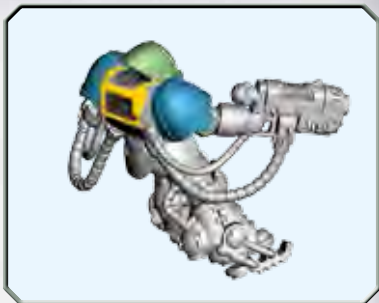
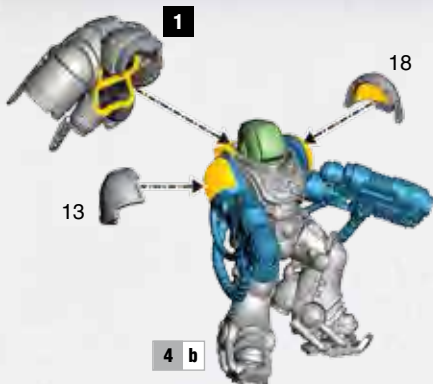
4 b WITH PLASMA EXTERMINATORS



WITH ASSAULT BOLTERS

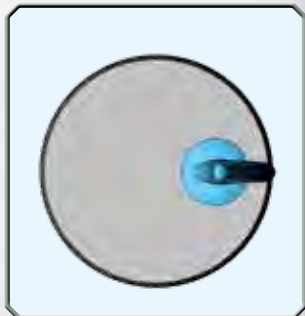


4 c



5 a

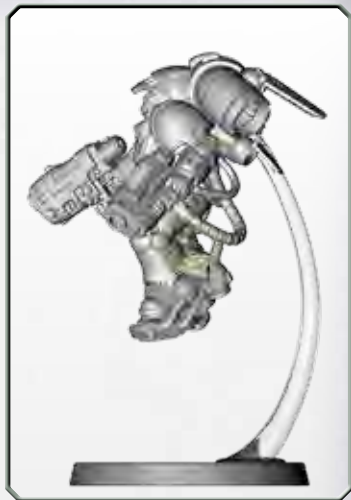
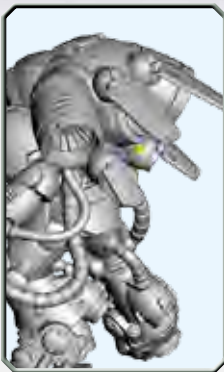
x3



5 b

x3

2 - 4



74



75



76



77



WITH ASSAULT BOLTERS



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.

INCEPTOR SQUAD



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Inceptor	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Inceptor Sergeant	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

This unit contains 2 Inceptors and 1 Inceptor Sergeant. It can include up to 3 additional Inceptors (**Power Rating +7**). Each model is equipped with two assault bolters.

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Assault bolter	18"	Assault 3	5	-1	1	-
Plasma exterminator	When attacking with this weapon, choose one of the profiles below.					
- Standard	18"	Assault D3	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assault D3	8	-3	2	On a hit roll of 1, the bearer is slain after all of this weapon's shots have been resolved.

WARGEAR OPTIONS

- All models in the unit may replace their two assault bolters with two plasma exterminators.

ABILITIES

And They Shall Know No Fear

Meteoric Descent: During deployment, you can set up this unit in high orbit instead of placing it on the battlefield. At the end of any of your Movement phases this unit can use a meteoric descent – set it up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

Crushing Charge: Roll a D6 each time a model from this unit finishes a charge move within 1" of an enemy unit; on a 6, the enemy unit suffers a mortal wound.

Combat Squads: Before any models are deployed at the start of the game, an Inceptor Squad containing 6 models may be split into two units, each containing 3 models.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>

KEYWORDS

INFANTRY, JUMP PACK, MK X GRAVIS, PRIMARIS, FLY, INCEPTOR SQUAD

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.

INCEPTOR SQUAD



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Inceptor	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Inceptor Sergeant	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Cette unité contient 2 Inceptors et 1 Inceptor Sergeant. Elle peut inclure jusqu'à 3 Inceptors additionnels (Rang de Puissance +7). Chaque figurine est équipée de deux bolters d'assaut.

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter d'assaut	18"	Assaut 3	5	-1	1	-
Exterminateur à plasma	Lorsque vous attaquez avec cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	18"	Assaut D3	7	-3	1	-
- Supercharge	18"	Assaut D3	8	-3	2	Sur un jet de touche de 1, le porteur est tué une fois tous les tirs de l'arme résolus.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de l'unité peuvent remplacer leurs deux bolters d'assaut bolters par deux exterminateurs à plasma.

APTITUDES

Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur

Chute Météorique: Lors du déploiement, vous pouvez placer cette unité en orbite et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, cette unité peut effectuer une chute météorique – placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

Charge Broyeuse: Jetez un D6 chaque fois qu'une figurine de cette unité finit un mouvement de charge à 1" ou moins d'une unité ennemie; sur un jet de 6, l'unité ennemie subit une blessure mortelle.

Escouades de Combat: Avant de déployer les figurines au début de la partie, une Inceptor Squad contenant 6 figurines peut être scindée en deux unités de 3 figurines chacune.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, Mk X GRAVIS, PRIMARIS, VOL, INCEPTOR SQUAD

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.

INCEPTOR SQUAD



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Inceptor	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Inceptor Sergeant	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Esta unidad consta de 2 Inceptors y 1 Inceptor Sergeant. Puede incluir hasta 3 Inceptors adicionales (**Potencia de unidad** +7). Cada miniatura está armada con dos bólteres de asalto.

ARMAS	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter de asalto	18"	Asalto 3	5	-1	1	-
Exterminador de plasma	Al atacar con esta arma, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	18"	Asalto 1D3	7	-3	1	-
- Sobrecarga	18"	Asalto 1D3	8	-3	2	Con un 1 para impactar, el portador es eliminado tras resolver todos los disparos de esta arma.

OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de la unidad pueden cambiar ambos bólteres de asalto por dos exterminadores de plasma.

ABILITIES

Y no conocerán el miedo

Descenso meteórico. Durante el despliegue esta unidad puede permanecer en órbita alta en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Puede descender al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despliégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

Embestida demoledora. Tira 1D6 cada vez que una miniatura de esta unidad acabe un movimiento de carga a 1" o menos de una unidad enemiga; con un 6 dicha unidad enemiga sufre una herida mortal.

Escuadras de combate. Antes de desplegar ninguna miniatura al inicio del juego, cada Inceptor Squad que conste de 6 miniaturas puede dividirse en dos unidades de 3 miniaturas cada una.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES

INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, Mk X GRAVIS, PRIMARIS, VOLAR, INCEPTOR SQUAD

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.

INCEPTOR SQUAD



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Inceptor	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Inceptor Sergeant	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Diese Einheit besteht aus 2 Inceptors und 1 Inceptor Sergeant. Sie kann bis zu 3 zusätzliche Inceptors enthalten (**Macht +7**). Jedes Modell ist mit zwei Angriffsboltern ausgerüstet.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Angriffsbolter	18"	Sturm 3	5	-1	1	-
Plasma-Exterminator	Wähle eines der folgenden Profile, wenn du mit dieser Waffe attackierst.					
- Standard	18"	Sturm W3	7	-3	1	-
- Überladung	18"	Sturm W3	8	-3	2	Bei einem Trefferwurf von 1 wird der Träger getötet, nachdem alle Schüsse der Waffe abgehandelt wurden.

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN • Alle Modelle der Einheit dürfen ihre zwei Angriffsbolter durch zwei Plasma-Exterminatoren ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Die keine Furcht kennen

Meteorlandung: Während der Aufstellung kannst du diese Einheit hoch im Orbit aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann diese Einheit eine Meteorlandung durchführen – stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, wo sie mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist.

Zerschmetternder Angriff: Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein Modell dieser Einheit eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit beendet; bei einer 6 erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung.

Kampftrupp: Bevor zu Beginn des Spiels Modelle aufgestellt werden, kann ein Inceptor Squad, das 6 Modelle enthält, in zwei Einheiten aufgeteilt werden, die jeweils 3 Modelle enthalten.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, SPRUNGMODUL, TYP X GRAVIS, PRIMARIS, FLIEGEN, INCEPTOR SQUAD

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.

INCEPTOR SQUAD



NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Inceptor	10"	3+	3+	4	5	2	2	7	3+
Inceptor Sergeant	10"	3+	3+	4	5	2	3	8	3+

Questa unità include 2 Inceptors e 1 Inceptor Sergeant. Può comprendere fino a 3 Inceptors addizionali (Livello di Potenza +7). Ogni modello è armato con due requiem da attacco.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Requiem da attacco	18"	Assalto 3	5	-1	1	-
Stermiatore plasma	Quando attacchi con quest'arma scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	18"	Assalto D3	7	-3	1	-
- Sovraccarica	18"	Assalto D3	8	-3	2	Con un tiro per colpire pari a 1 il portatore viene ucciso dopo aver risolto tutti i colpi di quest'arma.

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO • Tutti i modelli dell'unità possono sostituire i due requiem da attacco con due stermiatori plasma.

ABILITÀ

Ed Essi Non Conosceranno la Paura

Discesa Rapida: durante lo schieramento puoi posizionare quest'unità nell'orbita alta invece che sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento essa può effettuare una discesa rapida; collocala ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

Carica Schiacciante: tira un D6 ogni volta che un modello di questa unità termina un movimento di carica entro 1" da un'unità nemica; con 6 l'unità nemica subisce una ferita mortale.

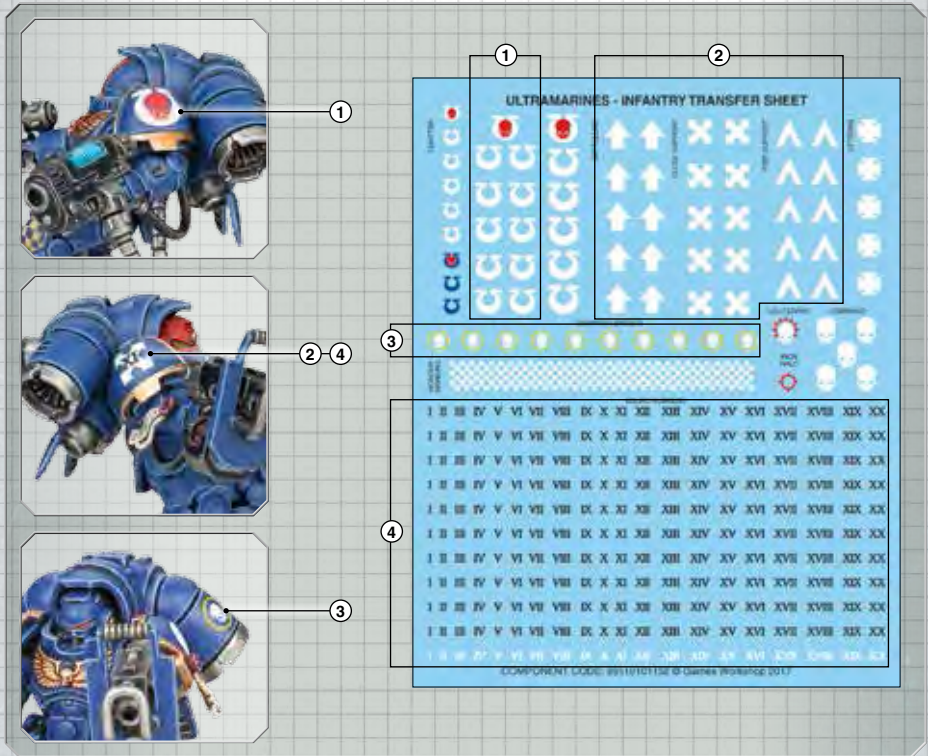
Squadre da Combattimento: prima che qualsiasi modello venga schierato all'inizio della partita, una Inceptor Squad contenente 6 modelli può dividersi in due unità, ciascuna da 3 modelli.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

KEYWORDS

FANTERIA, REATTORI DORSALI, Mk X GRAVIS, PRIMARIS, VOLARE, INCEPTOR SQUAD



- BASE** MEPHISTON RED
- SHADE** NULN OIL
- LAYER** EVIL SUNZ SCARLET
- LAYER** FIRE DRAGON BRIGHT
- BASE** ABADDON BLACK
- LAYER** ESHIN GREY
- LAYER** DAWNSTONE
- LAYER** ADMINISTRATUM GREY
- BASE** BALTHASAR GOLD
- SHADE** AGRAX EARTHSHADE
- LAYER** GEHENNA'S GOLD
- LAYER** STORMHOST SILVER
- BASE** MACRAGGE BLUE
- SHADE** DRAKENHOF NIGHTSHADE
- LAYER** CALGAR BLUE
- LAYER** FENRISIAN GREY