



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

BuildInstructions.com

RETRIBUTOR SQUAD



- **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.

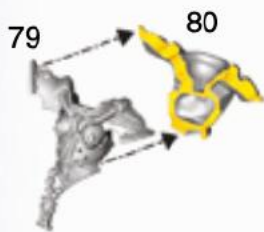


- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- 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 RETRIBUTOR SUPERIOR



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



3



2 a

- Power maul • Masse énergétique • Maza de energía
- Energiestreitkolben • Mazza potenziata



2 b



- Boltgun • Bolter
- Bólter • Bolter
- Fucile requiem



3



- Chainsword
- Épée tronçonneuse
- Espada sierra
- Kettenschwert
- Spada a catena



- Combi-flamer
- Combi-lance-flammes
- Combi-lanzallamas
- Kombi-Flammenwerfer
- Combifiamma
- Combi-melta
- Combi-fuseur
- Combi-fusión
- Kombi-Melter
- Combitermico
- Combi-plasma
- Combi-plasma
- Combi-plasma
- Kombi-Plasmawerfer
- Combiplasma



4



108



104 105 106 107



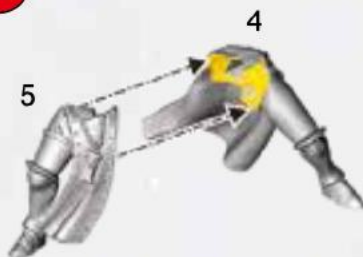
101 102 103



2-3



5 a RETRIBUTOR A x2



5 b x2



8



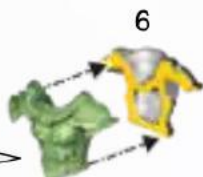
7



9



6



x2

- 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



6



7

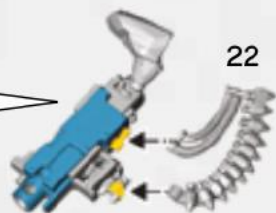
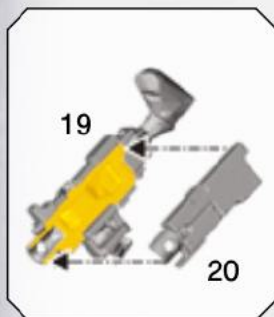
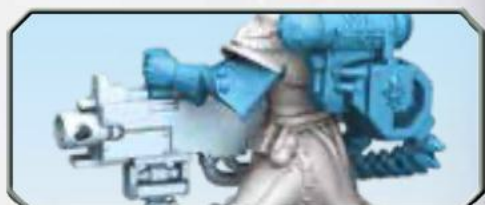
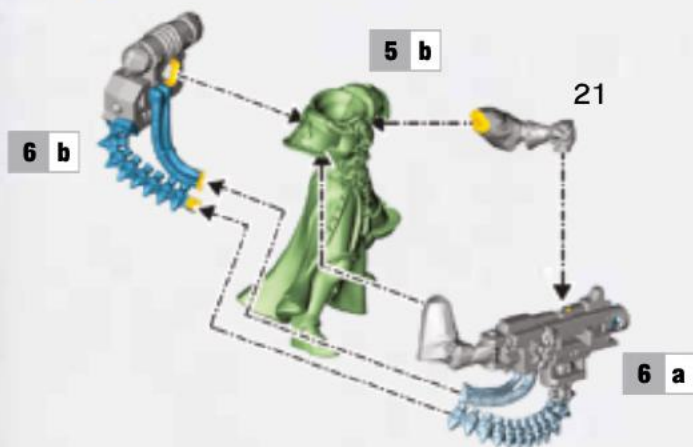


8

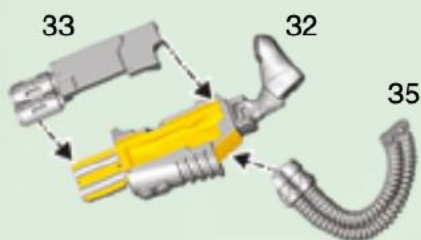
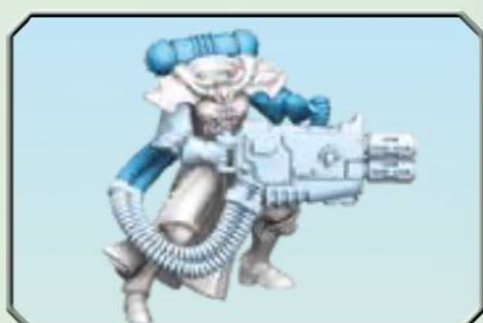
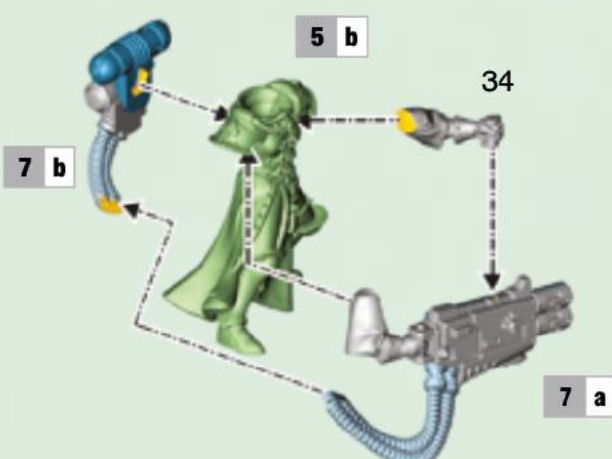


**6 a**

• Heavy bolter • Bolter lourd • Bólter pesado
• Schwerer Bolter • Requiem pesante

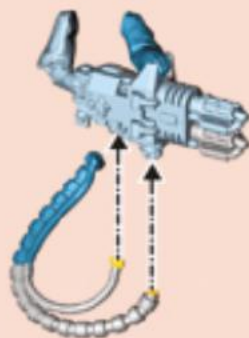
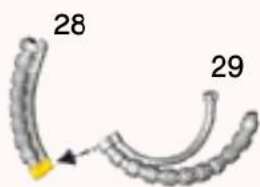
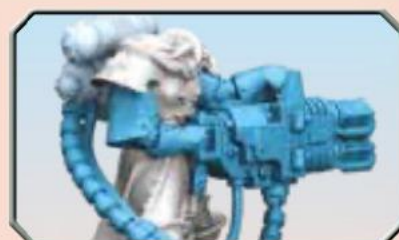
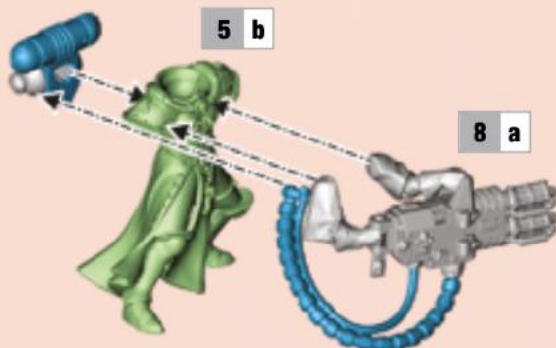
**6 b****6 c****7 a**

• Multi-melta • Multi-fuseur • Cañón de fusión
• Multimelter • Multitermico

**7 b****7 c**

**8 a**

• Heavy flamer • Lance-flammes lourd • Lanzallamas pesado
• Schwerer Flammenwerfer • Lanciafiamme pesante

**8 b****9 x2**

12



13



14



15



16



17



18



6; 7



Ø 32mm



10



11



17



18



8



Ø 32mm



101



102



103



104



105



106



107

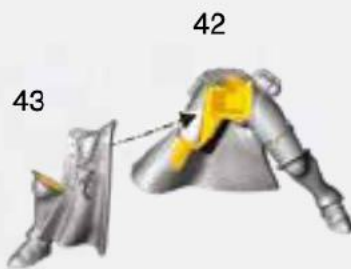
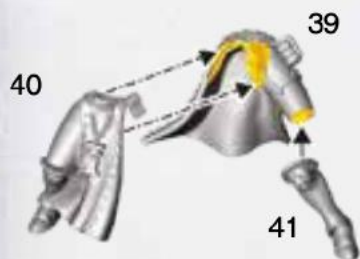


108





10 a RETRIBUTOR B x2



10 b x2



46

45

47

44



- 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



11



12

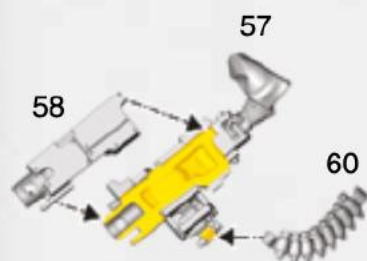


13

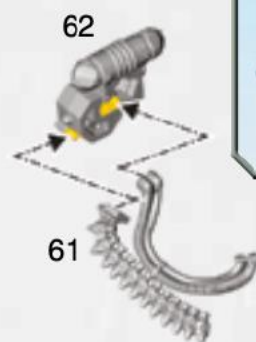


11 a

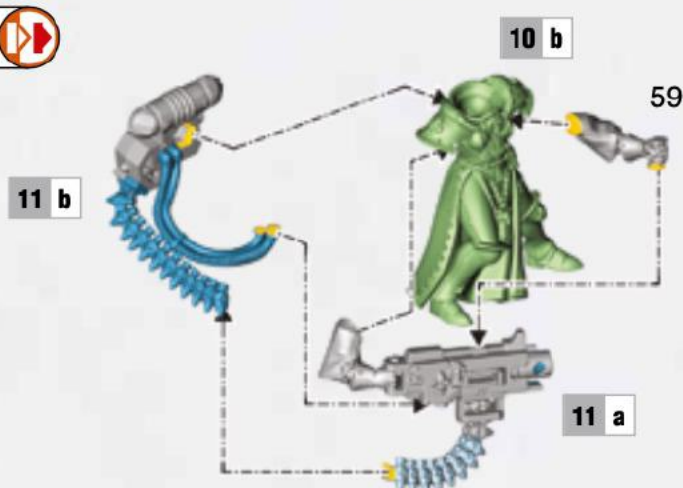
• Heavy bolter • Bolter lourd • Bólter pesado
• Schwerer Bolter • Requiem pesante



11 b

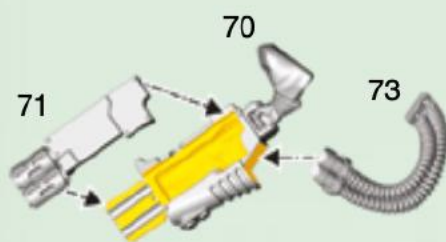


11 c

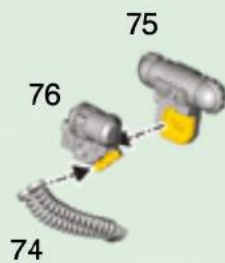


12 a

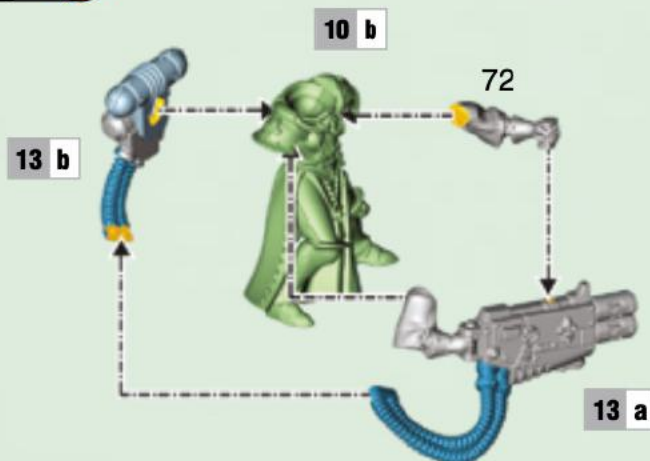
• Multi-melta • Multi-fuseur • Cañón de fusión
• Multimelter • Multitermico



12 b



12 c

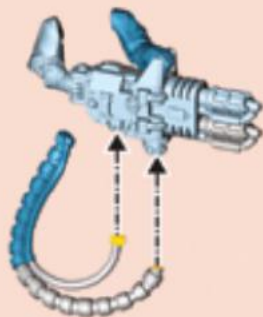


**13 a**

• Heavy flamer • Lance-flammes lourd • Lanzallamas pesado
• Schwerer Flammenwerfer • Lanciafiamme pesante

66

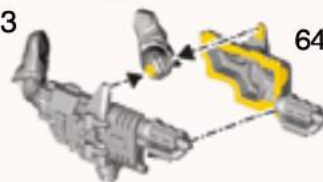
67



63

65

64

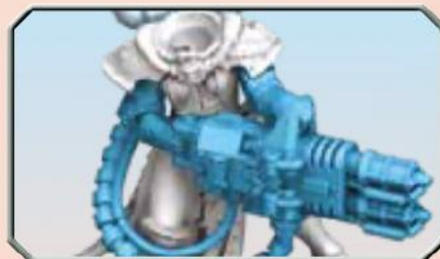
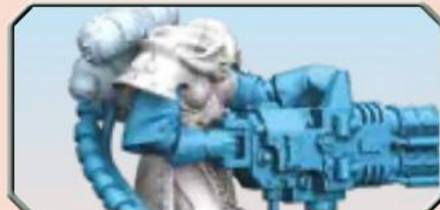
**13 b**

30

31

10 b

13 a

**14 x2**

50



51



52



53



54



55



56



11 ; 12

Ø
32mm

48



49



55



56



13

Ø
32mm

101



102



103



104



105



106



107



108





15 ARMORIUM CHERUB A

95

96

97

Ø
25mm



16 ARMORIUM CHERUB B

98

99

100

Ø
25mm





RETRIBUTOR SQUAD

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Retributor	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Retributor Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

This unit contains 1 Retributor Superior and 4 Retributors. It can additionally contain up to 5 Retributors (**Power Rating +2**). Every model is equipped with: bolt pistol; boltgun; frag grenades; krak grenades.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- Up to 4 Retributors can be equipped with 1 weapon from the *Heavy Weapons* list instead of 1 boltgun.
- 1 Retributor equipped with 1 boltgun can have a *Simulacrum Imperialis*.
- The Retributor Superior can additionally be equipped with 1 weapon from the *Melee Weapons* list, or can be equipped with 1 weapon from the *Melee Weapons* list instead of 1 boltgun.
- The Retributor Superior can be equipped with 1 weapon from the *Ranged Weapons* list instead of 1 boltgun.
- The Retributor Superior can be equipped with 1 weapon from the *Pistols* list instead of 1 bolt pistol.
- This unit can have an *Armorium Cherub*, or it can have two *Armorium Cherubs*.

ABILITIES

Acts of Faith, Sacred Rites, Shield of Faith

Simulacrum Imperialis: If a model in this unit has a *Simulacrum Imperialis* then once per phase you can perform one Act of Faith for this unit, even if you have already performed one or more Acts of Faith in that phase.

Faithful Advance: Models in this unit do not suffer the penalty for moving and firing Heavy weapons.

Rites of Fire: Add 4" to the Range characteristic of heavy flamers models in this unit are equipped with.

Armorium Cherub: If this unit has an *Armorium Cherub*, then after a model in this unit shoots with a ranged weapon, that *Armorium Cherub* can reload that model's weapon. If it does, that *Armorium Cherub* is removed from play and that model can immediately shoot with that ranged weapon again.

An *Armorium Cherub* is represented by an *Armorium Cherub* model, but does not count as a model for any rules purposes. Whilst a unit with an *Armorium Cherub* is on the battlefield, that *Armorium Cherub* must be within 2" of it.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDER>

KEYWORDS

INFANTRY, RETRIBUTOR SQUAD

RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Combi-flamer	When you choose this weapon to shoot with, select one or both of the profiles below. If you select both, subtract 1 from hit rolls for attacks made with this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Combi-melta	When you choose this weapon to shoot with, select one or both of the profiles below. If you select both, subtract 1 from hit rolls for attacks made with this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.
Combi-plasma	When you choose this weapon to shoot with, select one or two of the profiles below. If you select two, subtract 1 from hit rolls for attacks made this weapon. Only one plasma gun profile can be selected.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun (standard)	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	-
- Plasma gun (supercharge)	24"	Rapid Fire 1	8	-3	2	If any hit rolls of 1 are made for attacks with this weapon, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.

MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Power maul	Melee	Melee	+2	-1	1	-

PISTOL WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Plasma pistol	When you choose this weapon to shoot with, select one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	If any hit rolls of 1 are made for attacks with this weapon, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.

HEAVY WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.



RETRIBUTOR SQUAD

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Retributor	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Retributor Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Cette unité contient 1 Retributor Superior et 4 Retributors. Elle peut contenir jusqu'à 5 Retributors additionnelles (**Rang de Puissance +2**). Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; bolter; grenades Frag; grenades Krak.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 4 Retributors peuvent être équipées de 1 arme de la liste *Armes Lourdes* au lieu de 1 bolter.
- 1 Retributor équipée de 1 bolter peut avoir un *Simulacrum Imperialis*.
- La Retributor Superior peut en outre être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée*, ou peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* au lieu de 1 bolter.
- La Retributor Superior peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Tir* au lieu de 1 bolter.
- La Retributor Superior peut être équipée de 1 arme de la liste *Pistolets* au lieu de 1 pistolet bolter.
- Cette unité peut avoir un chérubin de l'Armorium, ou peut avoir deux chérubins de l'Armorium.

APTITUDES

Actes de Foi, Rites Sacrés, Boudier de la Foi

Simulacrum Imperialis: Si une figurine de cette unité a un *Simulacrum Imperialis*, alors une fois par phase, vous pouvez accomplir 1 Acte de Foi pour cette unité, même si vous avez déjà accompli un ou plusieurs Actes de Foi à cette phase.

Progression des Fidèles: Les figurines de cette unité ne subissent pas la pénalité pour se déplacer et tirer avec des armes Lourdes.

Rites de Tir: Ajoutez 4" à la caractéristique de Portée des lance-flammes lourds des figurines de cette unité.

Chérubin de l'Armorium: Si cette unité a un chérubin de l'Armorium, alors après qu'une figurine de cette unité a tiré avec une arme de tir, le chérubin de l'Armorium peut recharger son arme. Dans ce cas, il est retiré du jeu et la figurine peut immédiatement tirer à nouveau avec la même arme de tir.

Un chérubin de l'Armorium est représenté par une figurine de chérubin de l'Armorium, mais ne compte pas comme une figurine en termes de règles. Tant qu'une unité avec chérubin de l'Armorium est sur le champ de bataille, son chérubin de l'Armorium doit être à 2" ou moins d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, RETRIBUTOR SQUAD

ARMES DE TIR

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Combi-lance-flammes	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous ou les deux. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Combi-fuseur	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous ou les deux. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité à mi-portée ou moins, jetez deux D6 pour infliger ses dégâts et défaussez un des résultats.
Combi-plasma	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un ou deux des profils ci-dessous. Si vous en choisissez deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec cette arme. On ne peut choisir qu'un seul profil de fusil à plasma.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma (standard)	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Fusil à plasma (surcharge)	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche donnant 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec elle.

ARMES DE MÊLÉE

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	User	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Masse énergétique	Mêlée	Mêlée	+2	-1	1	-

PISTOLETS

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Pistolet à plasma	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche donnant 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec elle.

ARMES LOURDES

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	1	-
Lance-flammes lourd	8"	Lourde D6	5	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Multi-fuseur	24"	Lourde 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité à mi-portée ou moins, jetez deux D6 pour infliger ses dégâts et défaussez un des résultats.



RETRIBUTOR SQUAD

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Retributor	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Retributor Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Esta unidad contiene 1 Retributor Superior y 4 Retributors. Puede contener hasta 5 Retributors adicionales (**Potencia de unidad +2**). Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, bólter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta 4 Retributors pueden estar equipadas con 1 arma de la lista de *Armas pesadas* en lugar de 1 bólter.
- 1 Retributor equipada con 1 bólter puede tener un Simulacrum Imperialis.
- La Retributor Superior puede estar equipada, además, con 1 arma de la lista de *Armas de combate*, o puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Armas de combate* en lugar de 1 bólter.
- La Retributor Superior puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Armas a distancia* en lugar de 1 bólter.
- La Retributor Superior puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Pistolas* en lugar de 1 pistola bólter.
- Esta unidad puede tener un Querubín del Armorium, o puede tener dos Querubines del Armorium.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos Sagrados, Escudo de la fe

Avance fiel. Las miniaturas de esta unidad no sufren penalizador por mover y disparar armas Pesadas.

Querubín del Armorium. Si esta unidad tiene un Querubín del Armorium, después de que una miniatura de esta unidad dispare, el Querubín del Armorium puede recargar su arma a distancia. Si lo hace, retira al Querubín del Armorium del campo de batalla y la miniatura puede volver a disparar de inmediato con esa arma a distancia.

Un Querubín del Armorium se representa con una miniatura de Querubín del Armorium, pero no se considera una miniatura a efectos de reglas. Mientras una unidad con un Querubín del Armorium esté en el campo de batalla, éste debe estar a 2" o menos de la misma.

Ritos de fuego. Suma 4" al atributo Alcance de los lanzallamas pesados con los que están equipadas las miniaturas de esta unidad.

Simulacrum Imperialis. Si una miniatura de esta unidad tiene un Simulacrum Imperialis, una vez por fase puedes realizar un Acto de fe por esta unidad, incluso si ya has realizado uno o más Actos de fe en esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, RETRIBUTOR SQUAD

ARMAS A DISTANCIA

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Combi-lanzallamas	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes; si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Combi-fusión	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes; si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad a la mitad del alcance o más cerca, tira 2D6 al infligir daño y descarta un resultado.
Combi-plasma	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o dos de los perfiles siguientes; si eliges dos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma. Sólo puedes elegir un perfil de rifle de plasma.					
- Bólter						-
- rifle de plasma (normal)	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- rifle de plasma (sobrecarga)	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Con cualquier tirada para impactar con esta arma de 1, el portador es destruido tras haberla disparado.

ARMAS DE COMBATE

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Maza de energía	Com.	Combate	+2	-1	1	-

PISTOLAS

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola de plasma	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con cualquier tirada para impactar con esta arma de 1, el portador es destruido tras haberla disparado.

ARMAS PESADAS

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Bólter pesado	36"	Pesada 3	5	-1	1	-
Lanzallamas pesado	8"	Pesada 1D6	5	-1	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Cañón de fusión	24"	Pesada 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad a la mitad del alcance o más cerca, tira 2D6 al infligir daño y descarta un resultado.



RETRIBUTOR SQUAD

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Retributor	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Retributor Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Retributor Superior und 4 Retributors. Sie kann zusätzlich bis zu 5 Retributors enthalten (**Macht +2**). Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolter; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Bis zu 4 Retributors können statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Schwere Waffen* ausgerüstet sein.
- 1 Retributor, die mit 1 Bolter ausgerüstet ist, kann ein Simulacrum Imperialis haben.
- Die Retributor Superior kann zusätzlich mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen* ausgerüstet sein oder kann statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen* ausgerüstet sein.
- Die Retributor Superior kann statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Fernkampfwaffen* ausgerüstet sein.
- Die Retributor Superior kann statt mit 1 Boltpistole mit 1 Waffe von der Liste *Pistolen* ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann einen Armorium-Cherub haben oder sie kann zwei Armorium-Cherubim haben.

FÄHIGKEITEN

Glaubensakte, Heilige Riten, Schild des Glaubens

Simulacrum Imperialis: Wenn ein Modell in dieser Einheit ein Simulacrum Imperialis hat, darfst du einmal pro Phase einen Glaubensakt für diese Einheit durchführen, auch wenn du in dieser Phase bereits einen oder mehrere Glaubensakte durchgeführt hast.

Vormarsch der Gläubigen: Modelle in dieser Einheit erleiden nicht den Abzug dafür, dass sie sich bewegen und Schwere Waffen abfeuern.

Riten des Feuers: Addiere 4 Zoll zur Reichweite von Schweren Flammenwerfern, mit denen Modelle in dieser Einheit ausgerüstet sind.

Armorium-Cherub: Wenn diese Einheit einen Armorium-Cherub hat, kann dieser Armorium-Cherub die Waffe eines Modells in dieser Einheit nachladen, nachdem es mit einer Fernkampfwaffe geschossen hat. Wenn er dies tut, wird der Armorium-Cherub aus dem Spiel entfernt und das gewählte Modell kann sofort erneut mit dieser Fernkampfwaffe schießen.

Ein Armorium-Cherub wird durch ein Armorium-Cherub-Modell dargestellt, zählt aber für alle Regelbelange nicht als ein Modell. Solange sich eine Einheit mit einem Armorium-Cherub auf dem Schlachtfeld befindet, muss sich der Armorium-Cherub innerhalb von 2 Zoll um sie befinden.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, RETRIBUTOR SQUAD

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Kombi-Flammenwerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Kombi-Melter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle ein oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Du kannst nur ein Profil des Plasmawerfers wählen.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für eine Attacke mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energiestreitkolben	Nahkampf	Nahkampf	+2	-1	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.

PISTOLEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Plasmapistole	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für eine Attacke mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

SCHWERE WAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Multimelter	24"	Schwer 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Schwerer Bolter	36"	Schwer 3	5	-1	1	-
Schwerer Flammenwerfer	8"	Schwer W6	5	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.



RETRIBUTOR SQUAD

NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Retributor	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Retributor Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Questa unità include 1 Retributor Superior e 4 Retributors. Può comprendere fino a 5 Retributors aggiuntivi (**Valore di Potenza +2**). Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; fucile requiem; granate a frammentazione; granate perforanti.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	DA	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Fino a 4 Retributors possono essere equipaggiati con 1 arma dalla lista *Armi pesanti* al posto di 1 fucile requiem.
- 1 Retributor equipaggiato con 1 fucile requiem può avere un Simulacrum Imperialis.
- La Retributor Superior può essere equipaggiata inoltre con 1 arma dalla lista *Armi da mischia*, o può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Armi da mischia* al posto di 1 fucile requiem.
- La Retributor Superior può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Armi da tiro* al posto di 1 fucile requiem.
- La Retributor Superior può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Pistole* al posto di 1 pistola requiem.
- Questa unità può avere un Armorium Cherub, oppure due Armorium Cherubs.

ABILITÀ

Atti di Fede, Riti Sacri, Scudo di Fede

Simulacrum Imperialis: se un modello di questa unità ha un Simulacrum Imperialis, una volta per fase puoi eseguire un singolo Atto di Fede per questa unità anche se hai già eseguito uno o più Atti di Fede in quella fase.

Avanzata delle Fedeli: i modelli di questa unità non subiscono la penalità per muoversi e sparare con armi Pesanti.

Riti del Fuoco: aggiungi 4" alla caratteristica Gittata dei lanciafiamme pesanti di cui sono dotati i modelli di questa unità.

Armorium Cherub: se questa unità ha un Armorium Cherub, dopo che un modello di questa unità ha sparato con un'arma da tiro, quell'Armorium Cherub può ricaricare l'arma di quel modello. Se lo fa, quell'Armorium Cherub viene rimosso dal gioco e quel modello può immediatamente sparare di nuovo con quell'arma da tiro.

Un Armorium Cherub è rappresentato da un modello di Armorium Cherub, ma non conta come modello al fine di nessuna regola. Quando un'unità con un Armorium Cherub è sul campo, quell'Armorium Cherub deve trovarsi entro 2" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDINE>

KEYWORDS

FANTERIA, RETRIBUTOR SQUAD

ARMI DA TIRO

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile requiem	24"	Cad. Rapida 1	4	0	1	-
Combifiamma	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso o entrambi. Se li scegli entrambi sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cad. Rapida 1	4	0	1	-
- Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma non effettuare un tiro per colpire: essa mette automaticamente a segno un colpo.
Combitermico	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso o entrambi. Se li scegli entrambi sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cad. Rapida 1	4	0	1	-
- Fucile termico	12"	Assalto 1	8	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità che si trova entro metà gittata, tira due D6 quando infliggi danni con essa e scarta uno dei risultati.
Combiplasma	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno o due dei profili in basso. Se ne scegli due sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma. Può essere scelto un solo profilo fucile plasma.					
- Fucile requiem	24"	Cad. Rapida 1	4	0	1	-
- Fucile plasma (standard)	24"	Cad. Rapida 1	7	-3	1	-
- Fucile plasma (sovraccarica)	24"	Cad. Rapida 1	8	-3	2	Se qualsiasi tiro per colpire degli attacchi di quest'arma è pari a 1, il portatore viene distrutto dopo aver sparato con essa.

ARMI DA MISCHIA

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Quando il portatore combatte effettua 1 attacco addizionale con quest'arma.
Mazza potenziata	Mischia	Mischia	+2	-1	1	-

PISTOLE

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola plasma	Quando scegli quest'arma per sparare seleziona uno dei profili in basso.					
- Standard	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	12"	Pistola 1	8	-3	2	Se qualsiasi tiro per colpire degli attacchi di quest'arma è pari a 1, il portatore viene distrutto dopo aver sparato con essa.

ARMI PESANTI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Requiem pesante	36"	Pesante 3	5	-1	1	-
Lanciafiamme pesante	8"	Pesante D6	5	-1	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma non effettuare un tiro per colpire: essa mette automaticamente a segno un colpo.
Multitermico	24"	Pesante 1	8	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità che si trova entro metà gittata, tira due D6 quando infliggi danni con essa e scarta uno dei risultati.



BASE **LEADBELCHER**
SHADE **AGRAX EARTHSHADE GLOSS**
LAYER **STORMHOST SILVER**

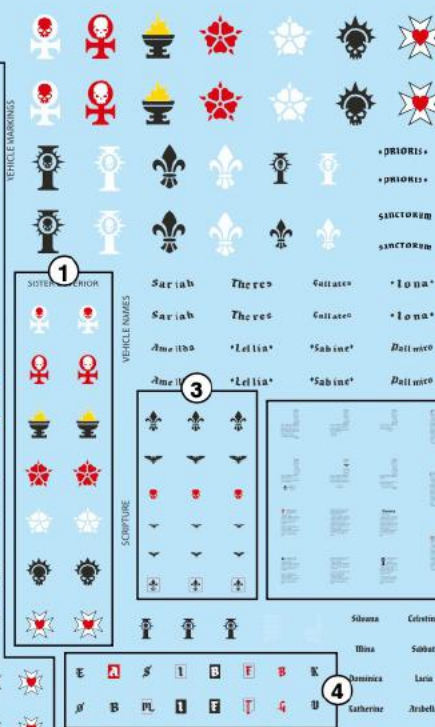
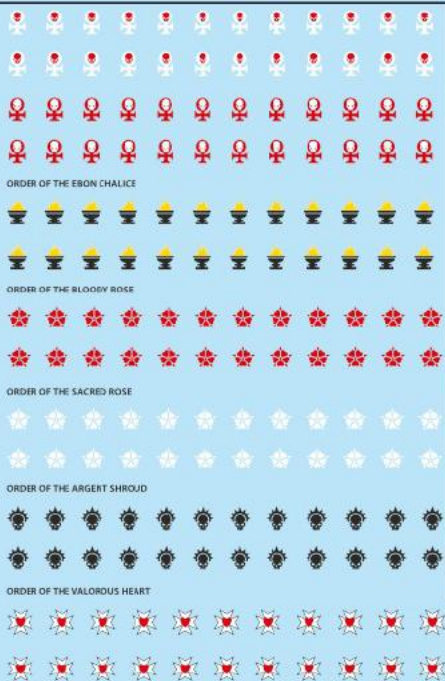
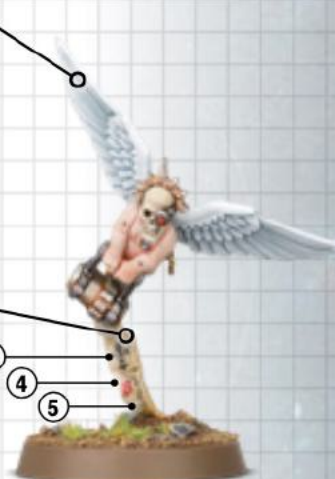
BASE ABADDON BLACK
SHADE DARK REAPER
LAYER THUNDERHAWK BLUE
LAYER ULTHUAN GREY



BASE	CELESTRA GREY
BASE	CORAX WHITE
LAYER	WHITE SCAR

BASE **MEPHISTON RED**
SHADE **CARROBURG CRIMSON**
LAYER **EVIL SUNZ SCARLET**
LAYER **WHITE SCAR**

BASE	RAKARTH FLESH
SHADE	SERAPHIM SEPIA
LAYER	PALLID WYCH FLESH
LAYER	WHITE SCAR



COMPONENT CODE: 99510108023 © Games Workshop 2019



MADE IN THE UK

