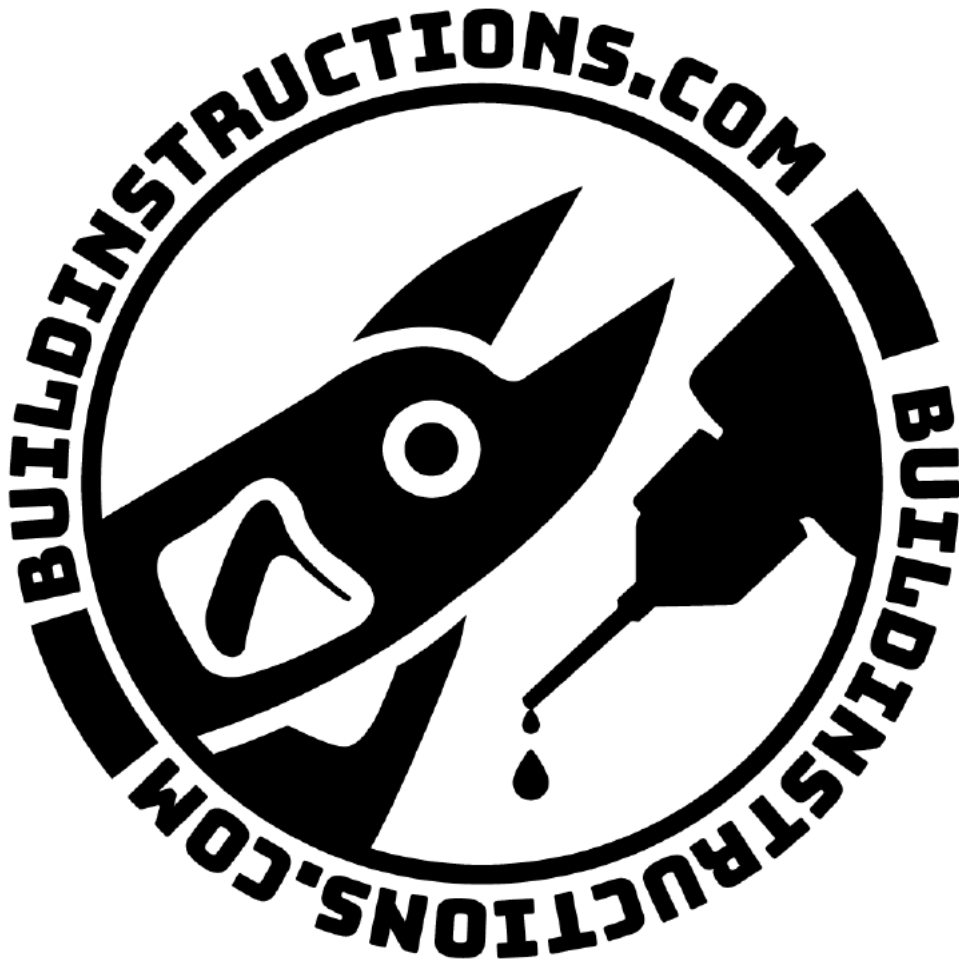




Free Downloads of Build Instructions,  
Assembly Booklets & How To Guides

**BuildInstructions.com**

**WARHAMMER**  
40,000

# PRIMARIS REIVERS



**CITADEL**

© Copyright 2017, Games Workshop Ltd. All rights reserved.







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

- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue. Games Workshop sells Citadel Fine Detail Cutters, Citadel Mouldline Remover and Citadel Plastic Glue, but does not recommend these products for use by children under the age of 16 without adult supervision.
- **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique. Games Workshop commercialise les Pinces de Précision Citadel, l'Ébarboir Citadel et la Colle Plastique Citadel, mais n'en recommande pas l'utilisation pour des enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico. Games Workshop vende Tenazas Citadel, Herramientas para rebabas Citadel y Pegamento para plástico Citadel, pero no recomienda estos productos a menores de 16 años sin la supervisión de un adulto.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitenschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern. Games Workshop bietet Präzisions-Kunststoffseitenschneider von Citadel sowie Citadel-Kunststoffkleber an, empfiehlt aber, dass Kinder unter 16 Jahren diese nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen.
- **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica. Games Workshop vende Tronchesine di precisione Citadel, Attrezzo per ripulire Citadel e Colla per plastica Citadel, ma non consiglia questi prodotti ad un pubblico minore di 16 anni senza la supervisione di un adulto.

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



- Special instruction - Please read
- Instructions spéciales - Lire attentivement
- Instrucción especial: Por favor, léela
- Besondere Anweisung - Bitte lesen
- Istruzioni speciali - Leggi attentamente



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



- 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

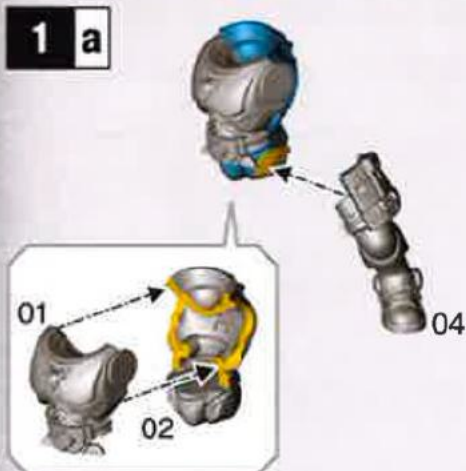


1

## SPACE MARINE REIVER SERGEANT

x1

1 a



1 b



1 c



1 d



1 e



1 d



57

55

56

1 f



1 e

# SPACE MARINE REIVER 1



59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

1 e





1 g



1 f

1 h



1 g



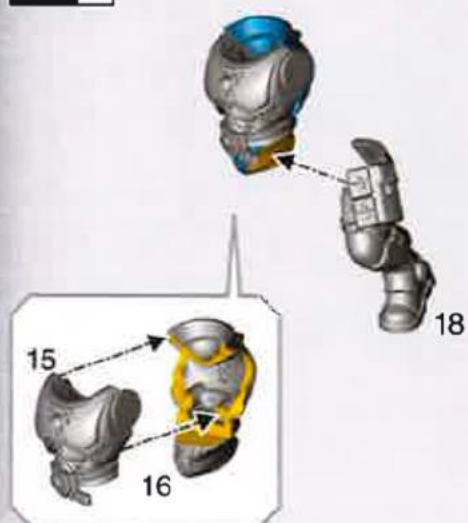
1 i



1 h



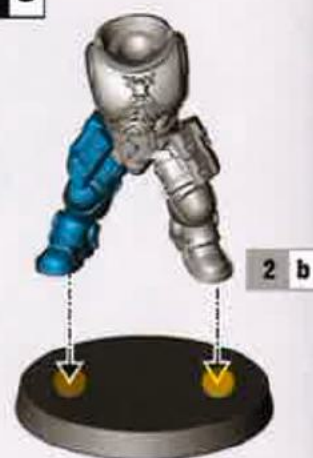
2 a



2 b



2 c

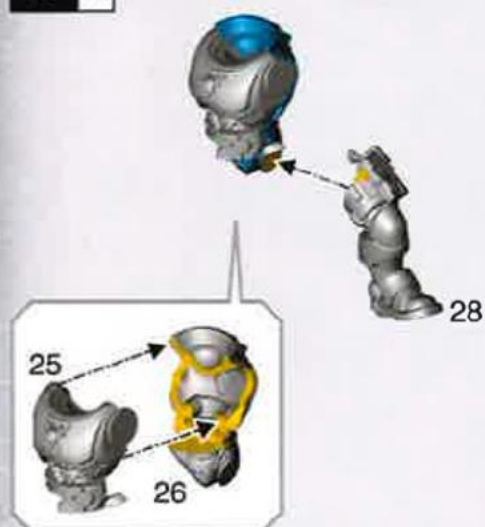


2 d

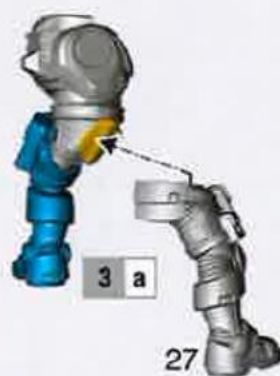




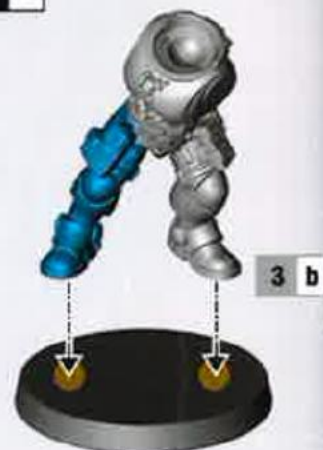
3 a



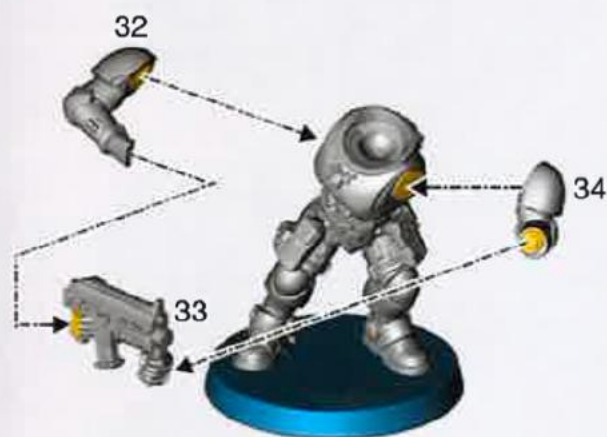
3 b



3 c



3 d



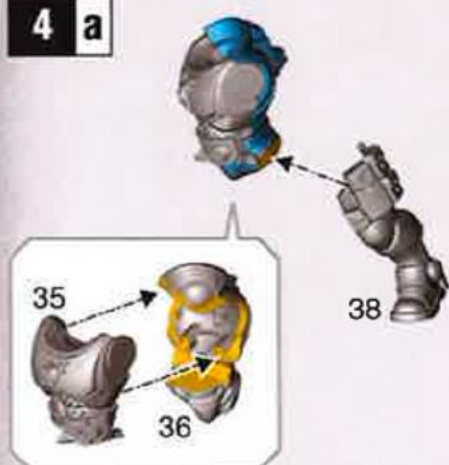


4

## SPACE MARINE REIVER 4

x2

4 a



4 b



4 c



4 d

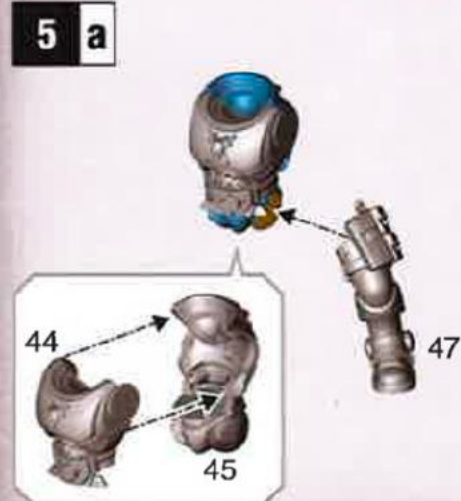


5

## SPACE MARINE REIVER 5

x2

5 a



5 b



5 c



5 d



52

54

53

5 c



48

49

5 c



06

5 c

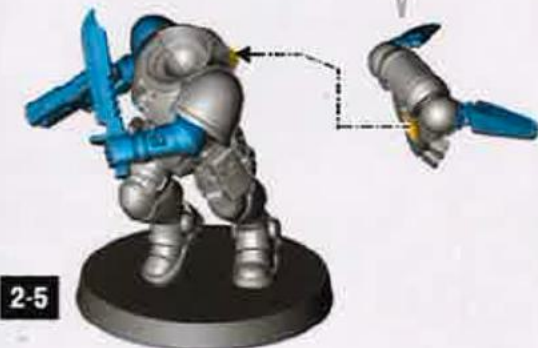
51

50





6 a

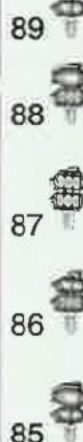


6 b

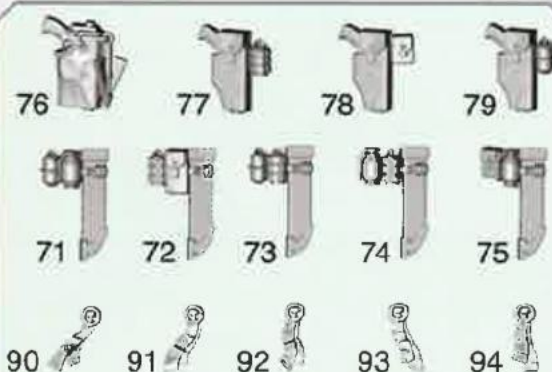
6 a



6 c



6 d



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.

## REIVER SQUAD



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

This unit contains 1 Reiver Sergeant and 4 Reivers. It can include up to 5 additional Reivers (**Power Rating +5**). Each model is armed with a bolt carbine, a heavy bolt pistol, frag grenades, krak grenades and shock grenades.

| WEAPON            | RANGE | TYPE       | S    | AP | D  | ABILITIES                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------|-------|------------|------|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bolt carbine      | 24"   | Assault 2  | 4    | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Heavy bolt pistol | 12"   | Pistol 1   | 4    | -1 | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Combat knife      | Melee | Melee      | User | 0  | 1  | Each time the bearer fights, it can make 1 additional attack with this weapon.                                                                                                                                                                     |
| Frag grenade      | 6"    | Grenade D6 | 3    | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Krak grenade      | 6"    | Grenade 1  | 6    | -1 | D3 | -                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Shock grenade     | 6"    | Grenade D3 | *    | *  | *  | This weapon does not inflict any damage. If an enemy <b>INFANTRY</b> unit is hit by any shock grenades, it is stunned until the end of the turn – it cannot fire Overwatch and your opponent must subtract 1 from any hit rolls made for the unit. |

### WARGEAR OPTIONS

- All models in the unit may replace their bolt carbine with a combat knife.
- All models in the unit may take grav-chutes.
- All models in the unit may take a grapnel launcher.

### ABILITIES

#### And They Shall Know No Fear

**Grapnel Launchers:** When models with grapnel launchers move, do not count any vertical distance they move against the total they can move that turn (i.e. moving vertically is free for these models). In addition, during deployment, you can set up this unit, if it is equipped with grapnel launchers, behind enemy lines instead of placing it on the battlefield. At the end of any of your Movement phases this unit can join the battle – set it up within 6" of a battlefield edge of your choice and more than 9" away from any enemy models.

**Combat Squads:** Before any models are deployed at the start of the game, a Reiver Squad containing 10 models may be split into two units, each containing 5 models.

**Terror Troops:** Enemy units must subtract 1 from their Leadership if they are within 3" of any Reiver Squads.

**Grav-chutes:** During deployment, you can set up this unit, if it is equipped with grav-chutes, in high orbit instead of placing it on the battlefield. At the end of any of your Movement phases this unit can descend – set it up anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

### FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>

### KEYWORDS

INFANTRY, PRIMARIS, REIVER 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.

## REIVER SQUAD



| NOM             | M  | CC | CT | F | E | PV | A | Cd | Sv |
|-----------------|----|----|----|---|---|----|---|----|----|
| Reiver          | 6" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 2  | 2 | 7  | 3+ |
| Reiver Sergeant | 6" | 3+ | 3+ | 4 | 4 | 2  | 3 | 8  | 3+ |

Cette unité contient 1 Reiver Sergeant et 4 Reivers. Elle peut inclure jusqu'à 5 Reivers additionnels (**Rang de Puissance +5**).  
Chaque figurine est armée d'une carabine bolter, d'un pistolet bolter lourd, de grenades Frag, de grenades Krak et de grenades Shock.

| ARME                  | PORTÉE | TYPE       | F     | PA | D  | APTITUDES                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------|--------|------------|-------|----|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Carabine bolter       | 24"    | Assaut 2   | 4     | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Pistolet bolter lourd | 12"    | Pistolet 1 | 4     | -1 | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Couteau de combat     | Mélée  | Mélée      | Util. | 0  | 1  | Chaque fois que le porteur combat, il peut faire une attaque supplémentaire avec cette arme.                                                                                                                                                                          |
| Grenade Frag          | 6"     | Grenade D6 | 3     | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Grenade Krak          | 6"     | Grenade 1  | 6     | -1 | D3 | -                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Grenade Shock         | 6"     | Grenade D3 | *     | *  | *  | Cette arme n'inflige aucun dégât. Si une unité d'INFANTRIE ennemie est touchée par au moins une grenade Shock, elle est sonnée jusqu'à la fin du tour; elle ne peut pas tirer en État d'Alerte et votre adversaire doit soustraire 1 des jets de touche pour l'unité. |

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Toutes les figurines de l'unité peuvent remplacer leur carabine bolter par un couteau de combat.
- Toutes les figurines de l'unité peuvent recevoir des grav-chutes.
- Toutes les figurines de l'unité peuvent recevoir un lance-grappin.

### APTITUDES

**Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur.**

**Escouades de Combat :** Avant de déployer les figurines au début de la partie, une Reiver Squad contenant 10 figurines peut être scindée en deux unités de 5 figurines chacune.

**Grav-chutes :** Lors du déploiement, vous pouvez placer cette unité, si elle est équipée de grav-chutes, en orbite et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, cette unité peut descendre – placez-la n'importe où sur le champ de bataille à plus de 9" de toute figurine ennemie.

**Lance-grappin :** Lorsque des figurines avec lance-grappin se déplacent, ne tenez compte d'aucune distance verticale, elles se déplacent de jusqu'à la distance totale qui leur est permise à ce tour (leurs déplacements verticaux sont libres). De plus, lors du déploiement, vous pouvez placer cette unité, si elle est équipée de lance-grappin, derrière les lignes ennemies et non sur le champ de bataille. À la fin d'une de vos phases de Mouvement, cette unité peut se joindre à la bataille – placez-la à 6" ou moins d'un bord du champ de bataille de votre choix et à plus de 9" de toute figurine ennemie.

**Troupes de Terreur :** Les unités ennemies doivent soustraire 1 à leur Commandement si elles se trouvent à 3" ou moins d'au moins une Reiver Squad.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

### MOTS-CLÉS

INFANTRIE, PRIMARIS, REIVER 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.

## REIVER SQUAD



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

Esta unidad consta de 1 Reiver Sergeant y 4 Reivers. Puede incluir hasta 5 Reivers adicionales (**Potencia de unidad +5**). Cada miniatura está armada con una carabina bólter, una pistola bólter pesada, granadas frag, granadas perforantes y granadas aturdidoras.

| ARMA                  | ALC. | TIPO        | F     | FP | D   | HABILIDADES                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------|------|-------------|-------|----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Carabina bólter       | 24"  | Asalto 2    | 4     | 0  | 1   | -                                                                                                                                                                                                          |
| Pistola bólter pesada | 12"  | Pistola 1   | 4     | -1 | 1   | -                                                                                                                                                                                                          |
| Filoarma              | Com. | Combate     | Port. | 0  | 1   | Cada vez que el portador lucha puede hacer 1 ataque adicional con esta arma.                                                                                                                               |
| Granada frag          | 6"   | Granada 1D6 | 3     | 0  | 1   | -                                                                                                                                                                                                          |
| Granada perforante    | 6"   | Granada 1   | 6     | -1 | 1D3 | -                                                                                                                                                                                                          |
| Granada aturdidora    | 6"   | Granada 1D3 | *     | *  | *   | Esta arma no inflige daño. Una unidad de INFANTERÍA enemiga impactada por ella queda aturrida hasta el final del turno; no puede realizar Disparos defensivos y resta 1 a todas sus tiradas para impactar. |

### OPCIONES DE EQUIPO

- Todas las miniaturas de la unidad pueden cambiar la carabina bólter por una filoarma.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden elegir paracaídas gravíticos.
- Todas las miniaturas de la unidad pueden elegir lanzagranadas.

### HABILIDADES

#### Y no conocerán el miedo.

**Lanzagranadas.** Al mover, las miniaturas con lanzagranadas ignoran las distancias verticales (no cuentan para la distancia máxima que pueden mover este turno, es decir, su movimiento vertical es gratuito). Además, durante el despliegue, si la unidad tiene lanzagranadas puede infiltrarse tras las líneas enemigas en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, aparece al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despiégala a 6" o menos del borde del tablero que quieras y a más de 9" de toda miniatura enemiga.

**Escuadras de combate.** Antes de desplegar ninguna miniatura al inicio del juego, cada Reiver Squad que conste de 10 miniaturas puede dividirse en dos unidades de 5 miniaturas cada una.

**Paracaídas gravíticos.** Durante el despliegue, si esta unidad tiene paracaídas gravíticos puede permanecer en órbita en lugar de desplegar sobre el campo de batalla. Si lo hace, desciende al final de cualquiera de tus fases de movimiento; despiégala en cualquier punto a más de 9" de toda miniatura enemiga.

**Tropas de terror.** Las unidades enemigas a 3" o menos de alguna Reiver Squad restan 1 a su atributo Liderazgo.

### CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

### CLAVES

INFANTERÍA, PRIMARIS, REIVER 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.

## REIVER SQUAD



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

Diese Einheit enthält 1 Reiver Sergeant und 4 Reivers. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Reivers enthalten (**Macht +5**). Jedes Modell ist mit einem Boltkarabiner, einer Schwerk Boltpistole, Fragmentgranaten, Sprenggranaten und Schockgranaten bewaffnet.

| WAFFE               | REICHW.  | TYP        | S      | DS | SW | FÄHIGKEITEN                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------|----------|------------|--------|----|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Boltkarabiner       | 24"      | Sturm 2    | 4      | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Schwere Boltpistole | 12"      | Pistole 1  | 4      | -1 | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Kampfmesser         | Nahkampf | Nahkampf   | Träger | 0  | 1  | Jedes Mal, wenn der Träger kämpft, kann er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe durchführen.                                                                                                                                                                                       |
| Fragmentgranate     | 6"       | Granate W6 | 3      | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Schockgranate       | 6"       | Granate W3 | *      | *  | *  | Diese Waffe verursacht keinen Schaden. Wenn eine feindliche INFANTERIE-Einheit von Schockgranaten getroffen wird, ist die getroffene Einheit bis zum Ende des Zuges betäubt – sie kann kein Abwehrfeuer abgeben und dein Gegner muss von allen Trefferwürfen der Einheit 1 abziehen. |
| Sprenggranate       | 6"       | Granate 1  | 6      | -1 | W3 | -                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

### AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Alle Modelle der Einheit dürfen den Boltkarabiner durch ein Kampfmesser ersetzen.
- Alle Modelle der Einheit dürfen einen Gravschirm erhalten.
- Alle Modelle der Einheit dürfen einen Greifhakenwerfer erhalten.

### FÄHIGKEITEN

**Die keine Furcht kennen.**

**Terrortruppen:** Feindliche Einheiten müssen 1 von ihrem Moralwert abziehen, wenn sie sich innerhalb von 3 Zoll um Reiver Squads befinden.

**Kampftruppen:** Bevor zu Beginn des Spiels Modelle aufgestellt werden, kann ein Reiver Squad, das 10 Modelle enthält, in zwei Einheiten aufgeteilt werden, die jeweils 5 Modelle enthalten.

**Gravschirme:** Wenn diese Einheit mit Gravschirmen ausgerüstet ist, kannst du sie bei der Aufstellung im Orbit aufstellen, statt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann die Einheit landen; stelle sie beliebig auf dem Schlachtfeld auf, wo sie mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist.

**Greifhakenwerfer:** Wenn sich Modelle mit Greifhakenwerfer bewegen, zählt Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Distanz, die die Einheit in dem Zug zurücklegen darf (d. h. es wird nur die Bewegung in der Horizontalen berücksichtigt, der Bewegungsanteil nach oben oder unten ist „kostenlos“). Wenn diese Einheit mit Greifhakenwerfern ausgerüstet ist, darfst du sie außerdem bei der Aufstellung hinter den feindlichen Linien aufstellen, anstatt sie auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann die Einheit in die Schlacht eingreifen; stelle sie innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante deiner Wahl und mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt auf.

### FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>

### SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, PRIMARIS, REIVER 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.

## REIVER SQUAD



| NOME            | M  | AE | AD | Fa | R | Fe | A | S | S  |
|-----------------|----|----|----|----|---|----|---|---|----|
| Reiver          | 6" | 3+ | 3+ | 4  | 4 | 2  | 2 | 7 | 3+ |
| Reiver Sergeant | 6" | 3+ | 3+ | 4  | 4 | 2  | 3 | 8 | 3+ |

Questa unità include 1 Reiver Sergeant e 4 Reivers. Può comprendere fino a 5 Reivers aggiuntivi (Valore di Potenza +5). Ogni modello è armato con carabina requiem, pistola requiem pesante, granate a frammentazione, granate perforanti e granate stordenti.

| ARMA                      | GITTATA | TIPO       | Fa   | VP | Da | ABILITÀ                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------|---------|------------|------|----|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Carabina requiem          | 24"     | Assalto 2  | 4    | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Pistola requiem pesante   | 12"     | Pistola 1  | 4    | -1 | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Coltello da combattimento | Mischia | Mischia    | Mod. | 0  | 1  | Ogni volta che il portatore combatte, può effettuare 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.                                                                                                                                                                |
| Granata a frammentazione  | 6"      | Granata D6 | 3    | 0  | 1  | -                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Granata perforante        | 6"      | Granata 1  | 6    | -1 | D3 | -                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Granata stordente         | 6"      | Granata D3 | *    | *  | *  | Quest'arma non infligge nessun danno. Se un'unità di FANTERIA nemica viene colpita dalle granate stordenti viene stordita fino alla fine del turno; non può tirare di Reazione e l'avversario deve sottrarre 1 da qualsiasi tiro per colpire dell'unità. |

**OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO**

- Tutti i modelli dell'unità possono sostituire la carabina requiem con un coltello da combattimento.
- Tutti i modelli dell'unità possono prendere paracadute gravitazionali.
- Tutti i modelli dell'unità possono prendere un lanciarampino.

### ABILITÀ

#### Ed Essi Non Conosceranno la Paura

**Lanciarampini:** quando i modelli con lanciarampino si muovono, non considerare la distanza verticale di cui lo fanno nel totale di cui si possono muovere in quel turno (vale a dire che i movimenti verticali sono gratuiti per questi modelli). Inoltre, durante lo schieramento, puoi posizionare questa unità, se dotata di lanciarampini, dietro le linee nemiche invece che sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento essa può unirsi alla battaglia: schierala entro 6" da un bordo del campo a tua scelta a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

**Squadre da Combattimento:** prima che qualsiasi modello venga schierato all'inizio della partita, una Reiver Squad contenente 10 modelli può dividersi in due unità, ciascuna da 5 modelli.

**Truppe d'Assalto:** le unità nemiche devono sottrarre 1 dalla loro Disciplina se si trovano entro 3" da qualsiasi Reiver Squad.

**Paracadute Gravitazionali:** durante lo schieramento puoi posizionare questa unità, se dotata di paracadute gravitazionali, nell'orbita alta invece che sul campo di battaglia. Alla fine di qualsiasi tua fase di Movimento essa può discendere: schierala ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

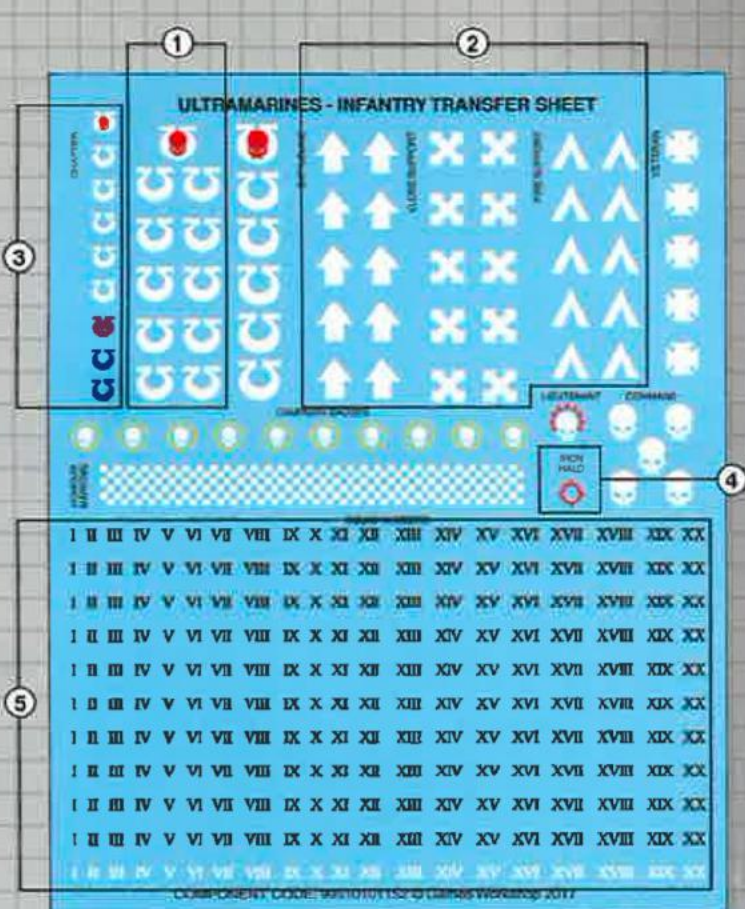
### KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

### KEYWORDS

FANTERIA, PRIMARIS, REIVER SQUAD





**BASE BUGMAN'S GLOW**

**SHADE REIKLAND FLESHSHADE**

**LAYER CADIAN FLESHSTONE**

**LAYER KISLEV FLESH**

**BASE LEADBELCHER**

**SHADE NULN OIL**

**LAYER IRONBREAKER**

**LAYER STORMHOST SILVER**

**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**