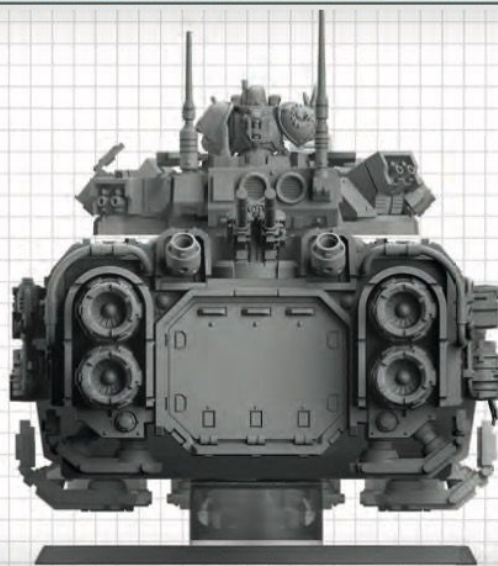
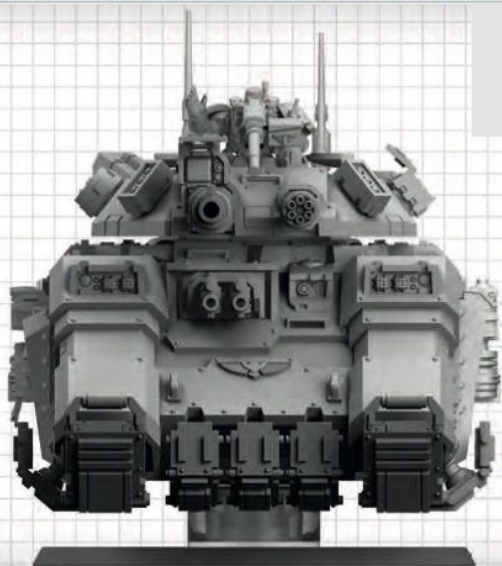




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

PRIMARIS REPULSOR EXECUTIONER





• READ THIS FIRST • À LIRE EN PREMIER • LEER ANTES DE MONTAR • LIES D'ES ZUERST • LEGGI PRIMA QUESTO

- ENG** 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.
- FRE** 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 Pincés 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.
- SPA** 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.
- GER** 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.
- ITA** 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



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montage
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



- 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



- Do not glue the components
- Ne pas coller les éléments
- No pegar los componentes
- Bitte die Teile nicht kleben
- Non incollare i componenti



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

16+



- Citadel plastic glue
- Colle plastique Citadel
- Pegamento para plástico
- Citadel-Kunststoffkleber
- Colla per plastica Citadel

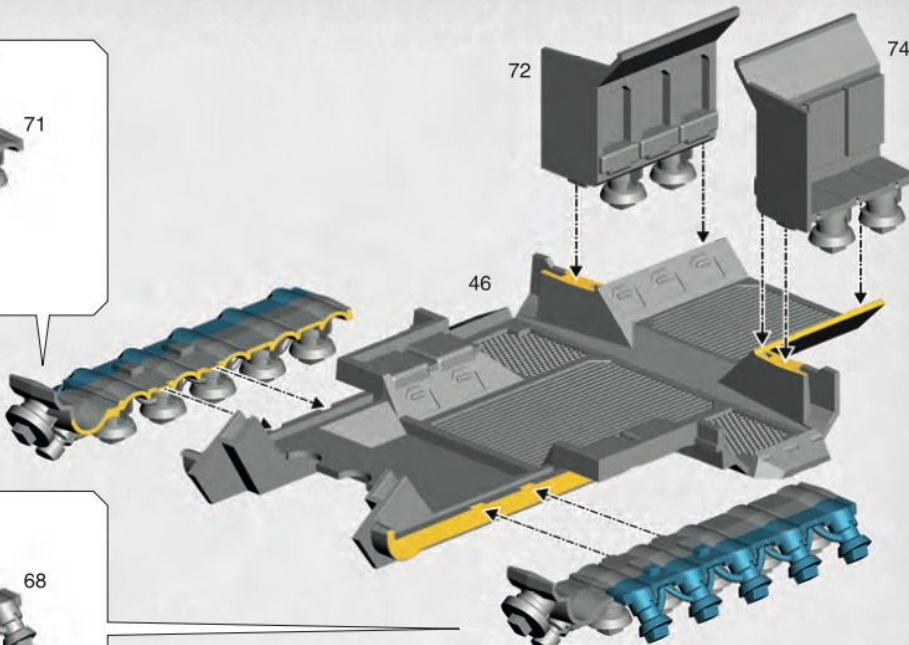


- Citadel fine detail cutters
- Pincés de précision Citadel
- Tenazas Citadel
- Citadel-Seitenschneider
- Tronchesine di precisione Citadel

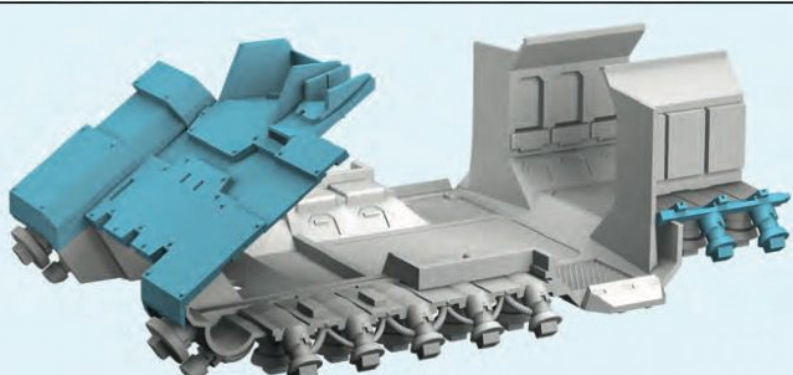
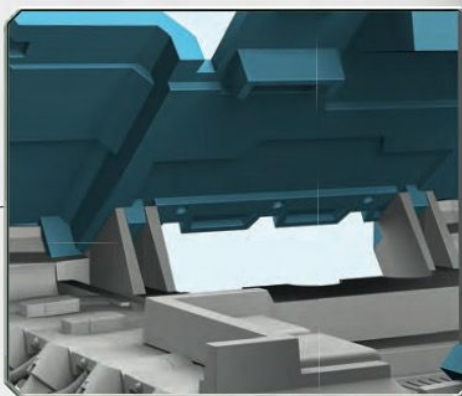
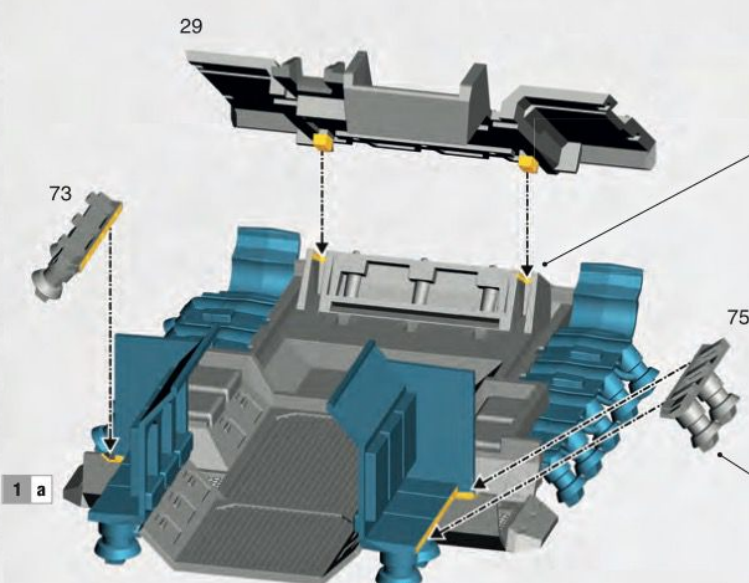


- Citadel mouldline remover
- Ébarboir Citadel
- Herramienta para rebabas Citadel
- Gussgratentferner
- Attrezzo per ripulire Citadel

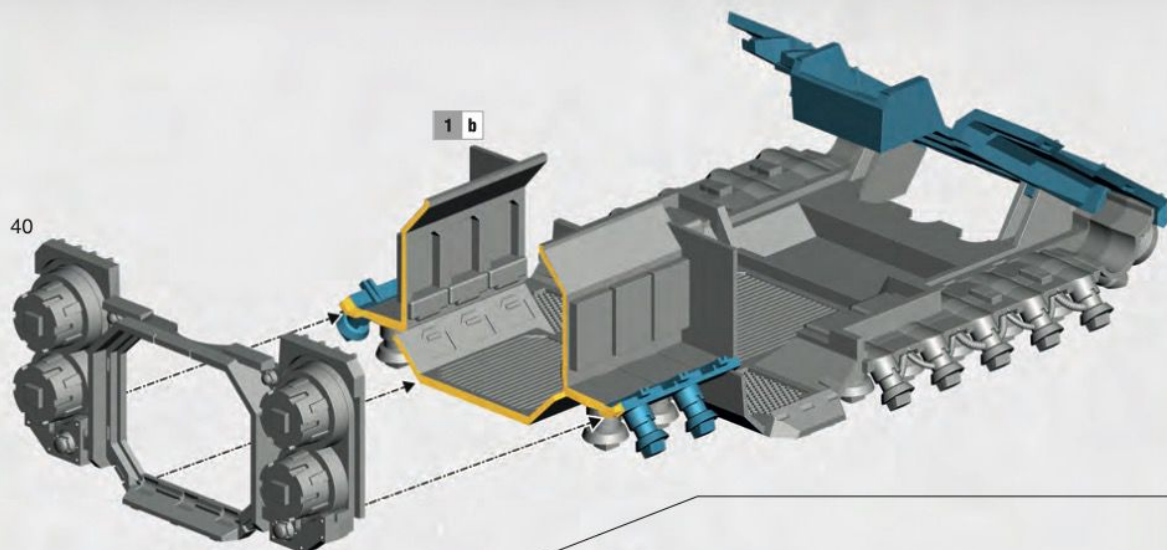
1 a



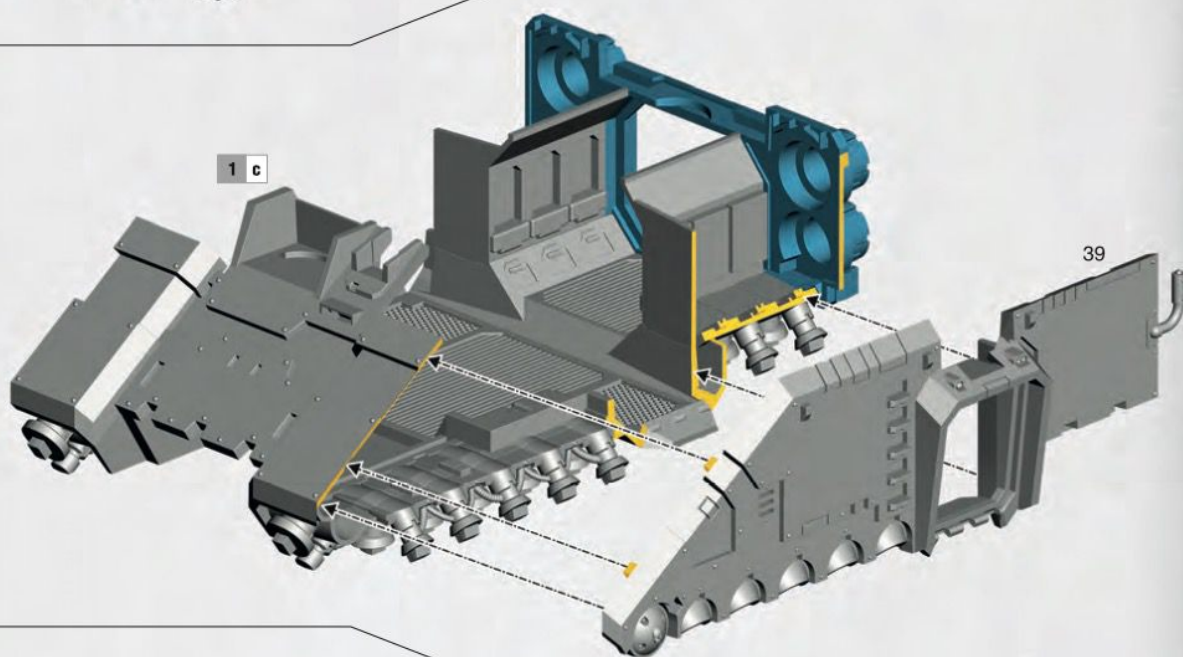
1 b



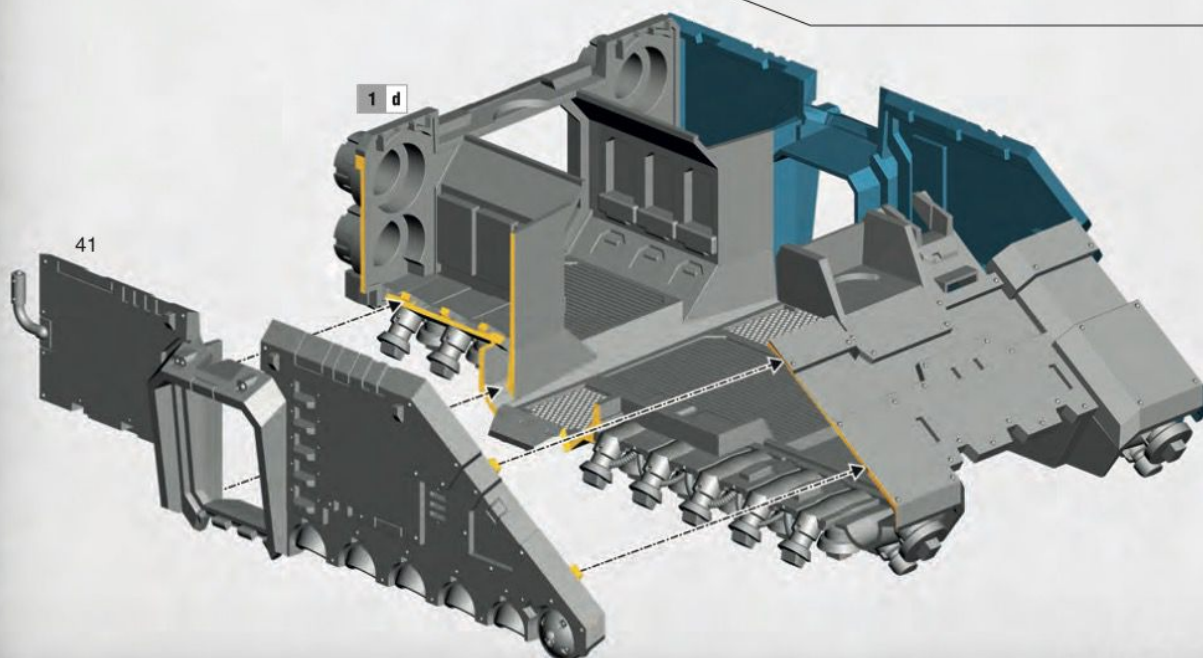
1 c



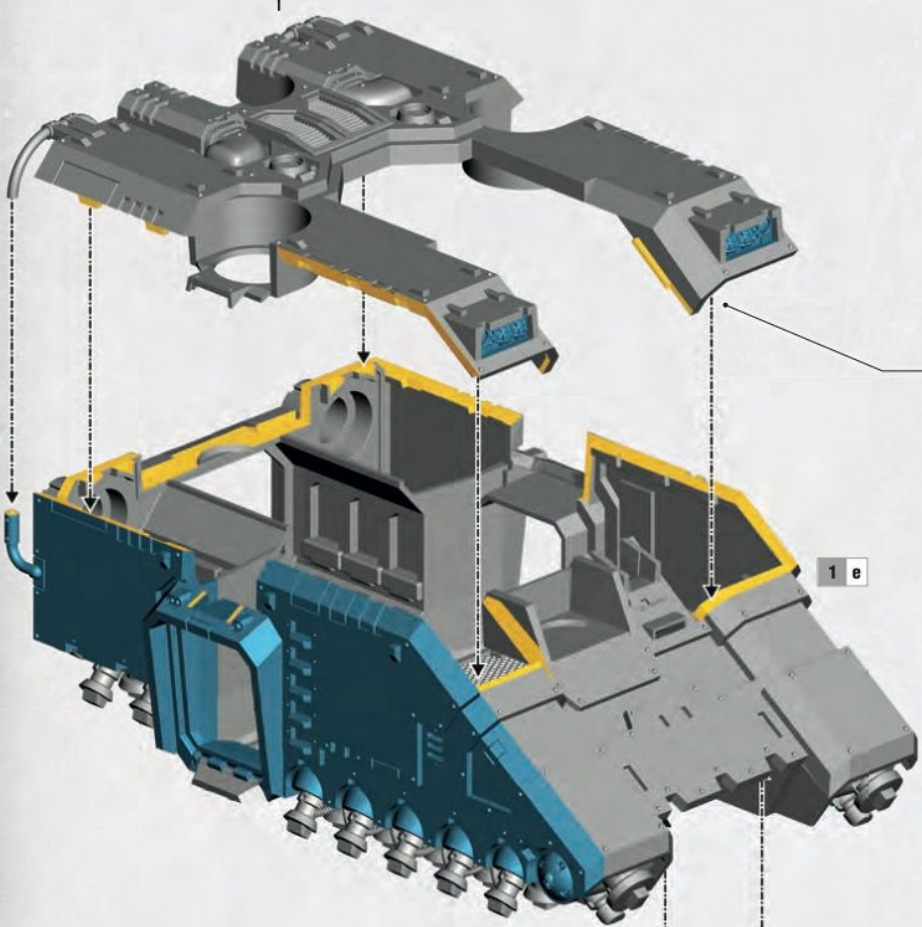
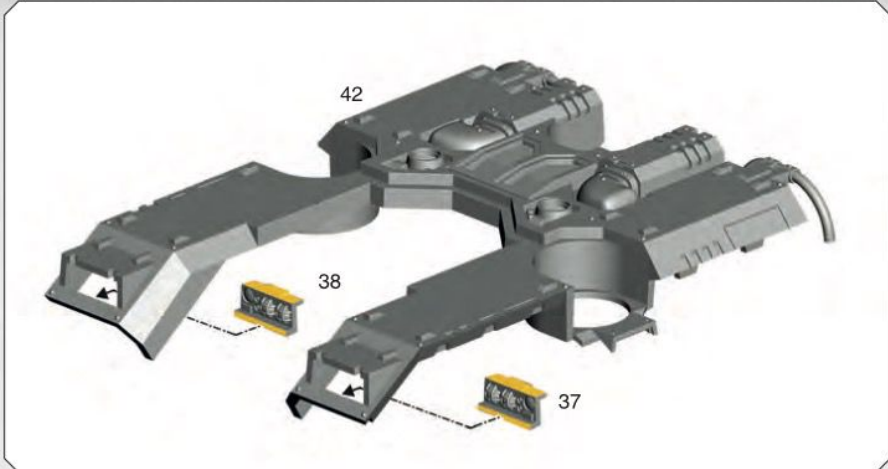
1 d



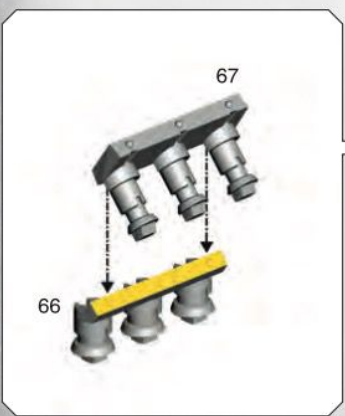
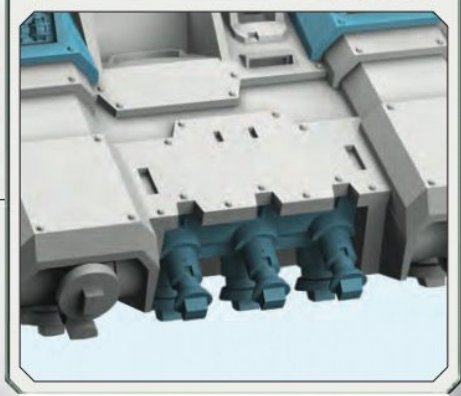
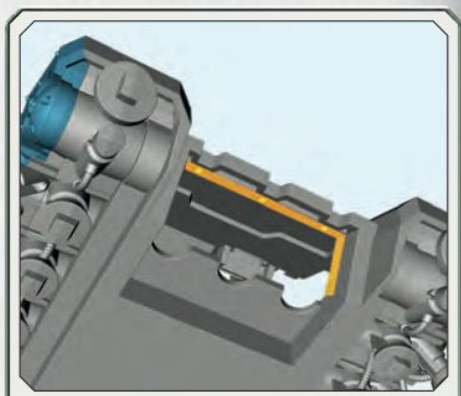
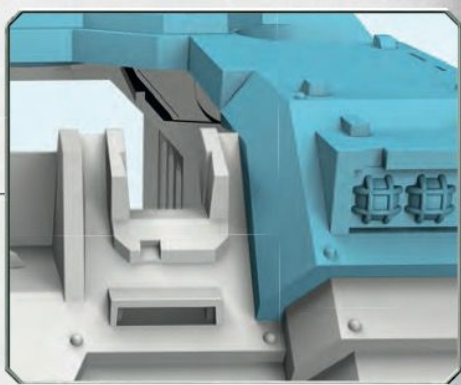
1 e



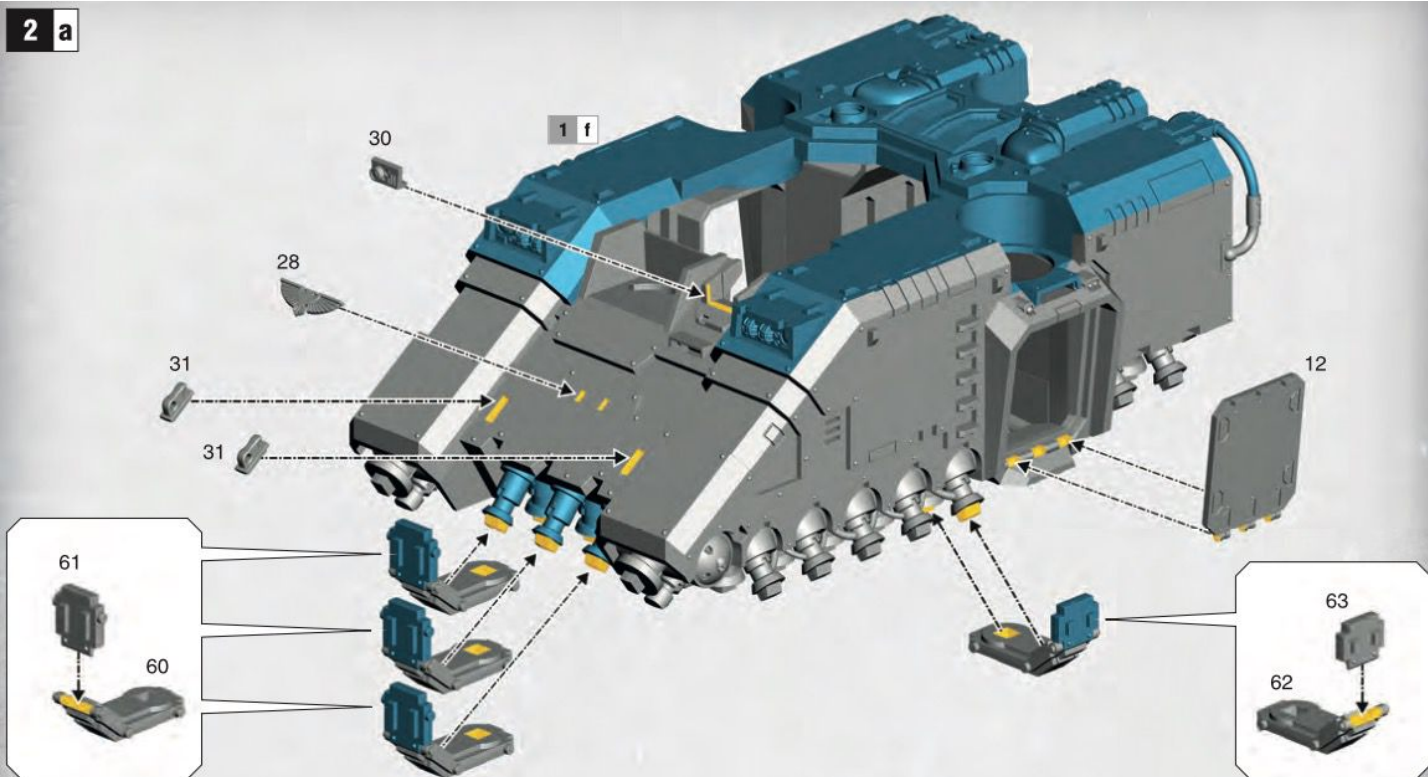
1 f



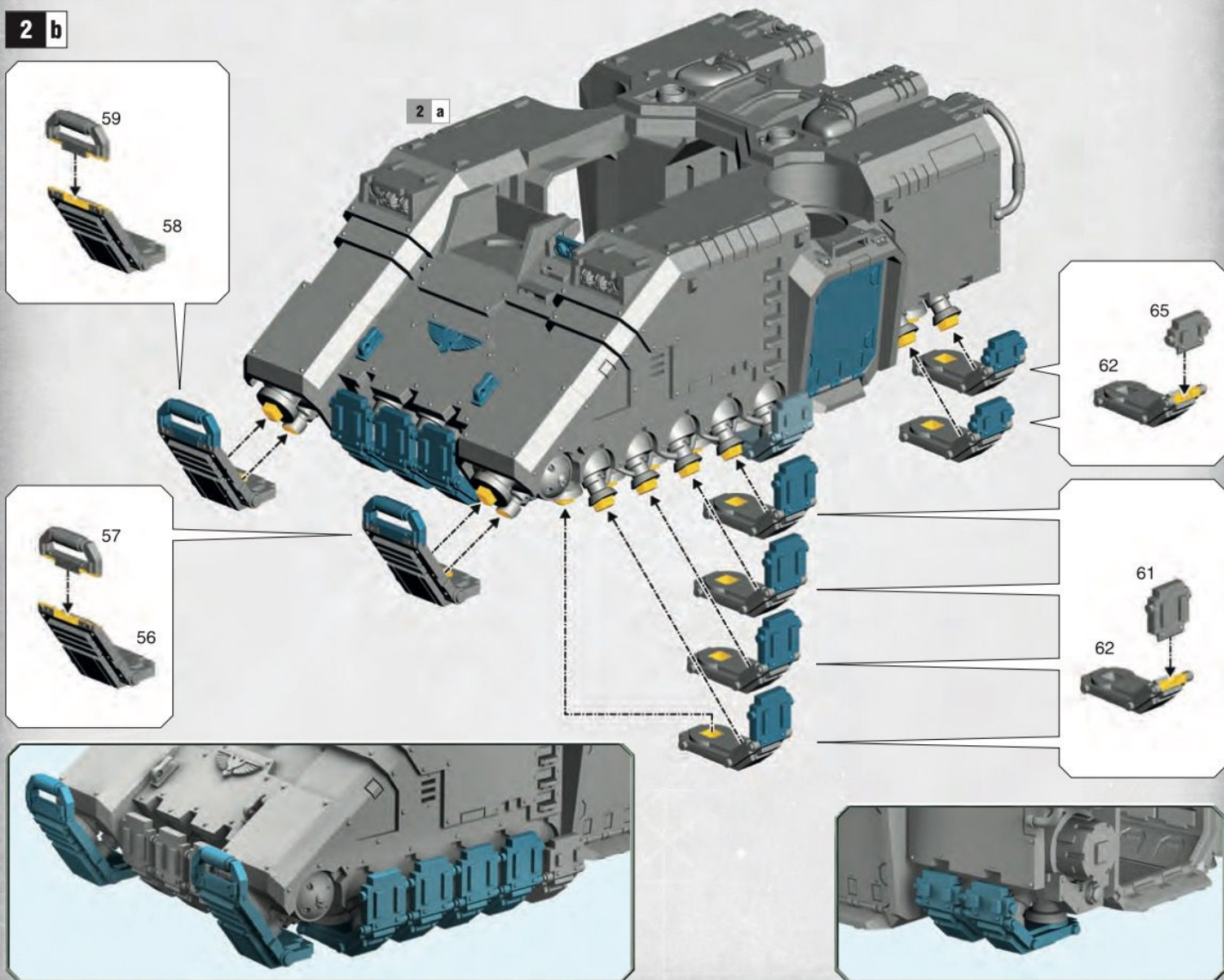
1 e



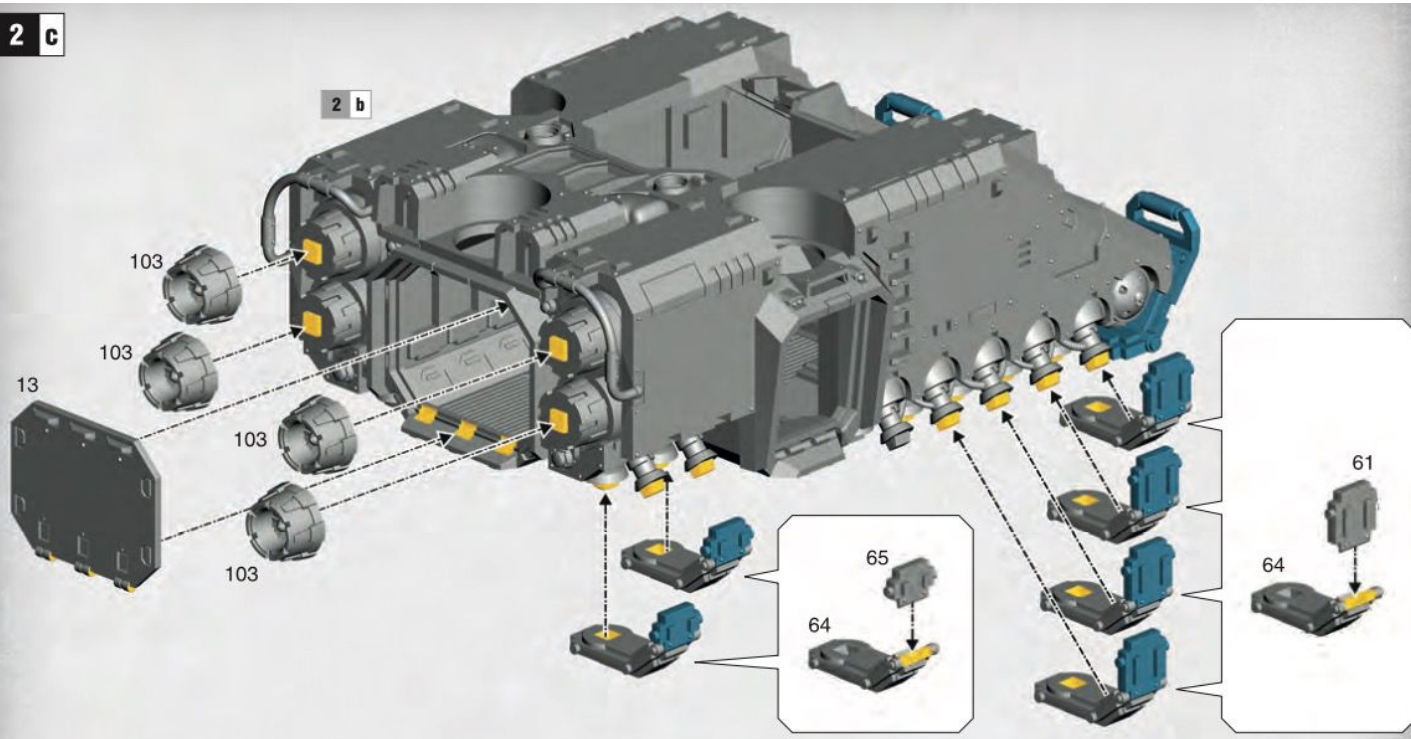
2 a



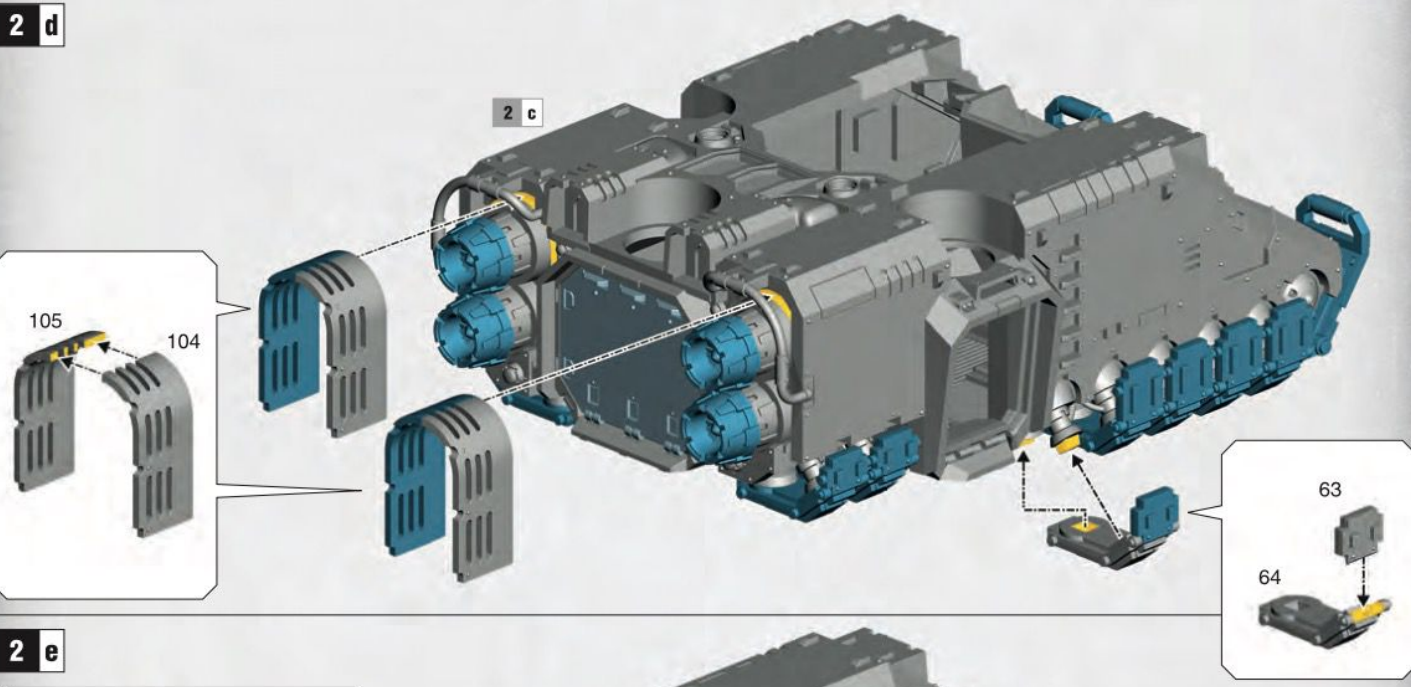
2 b



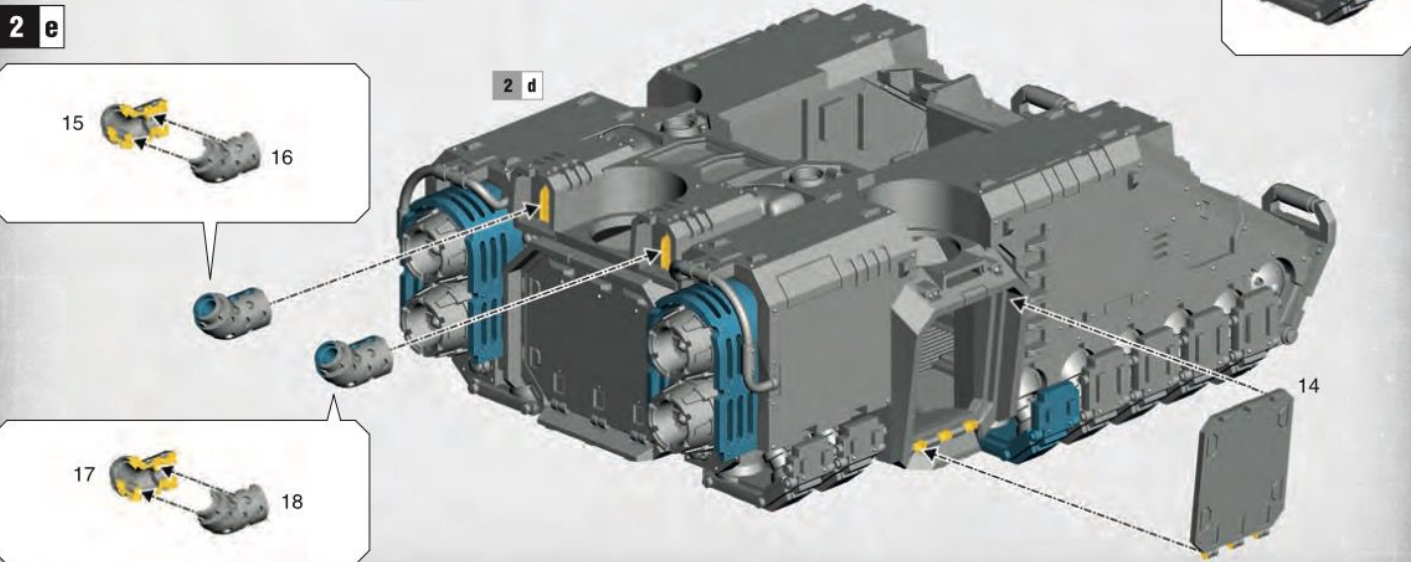
2 c



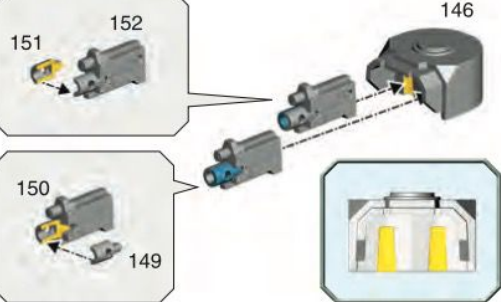
2 d



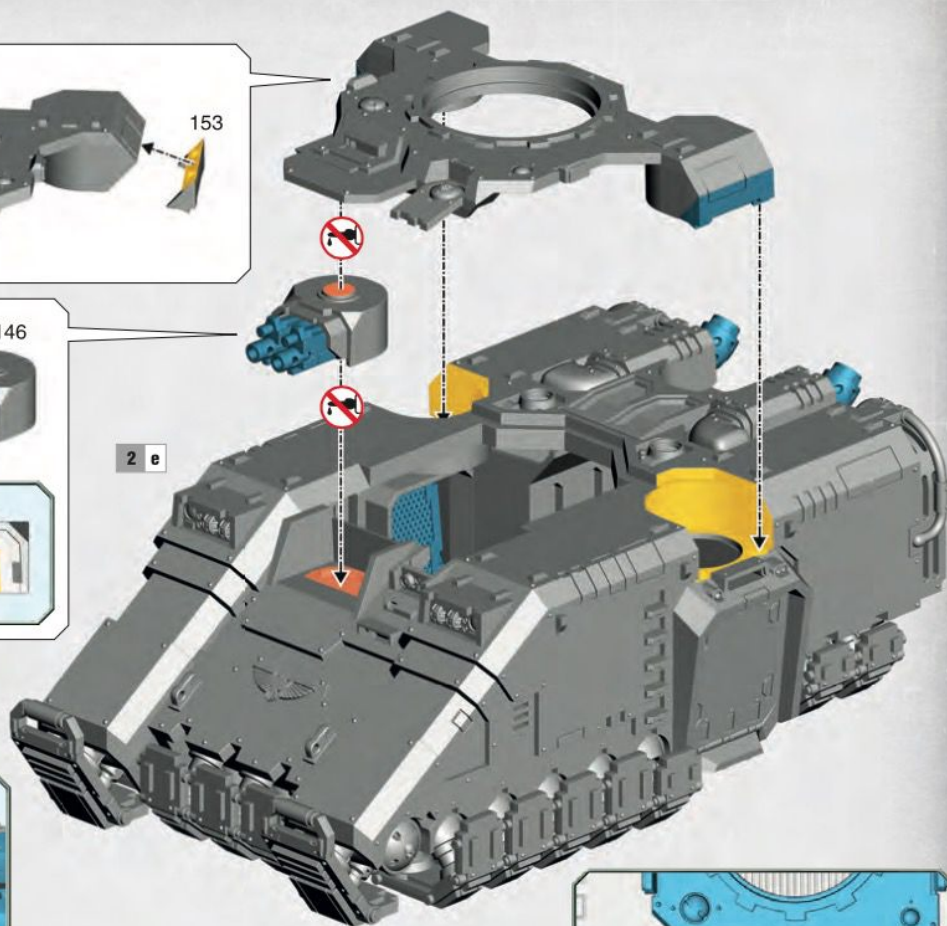
2 e



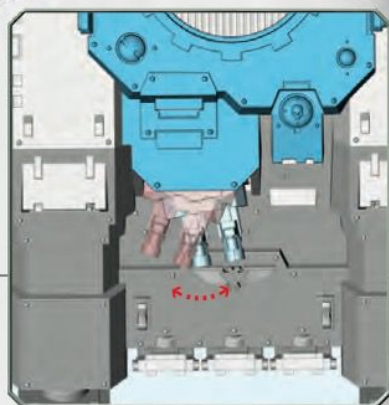
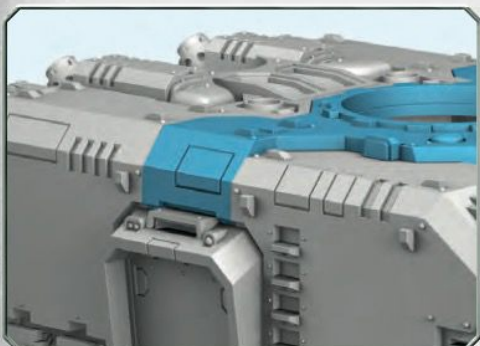
2 f



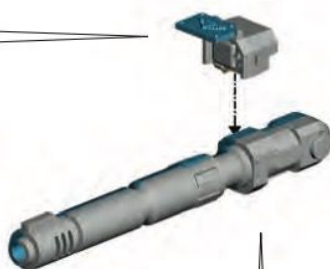
2 e



- Twin heavy bolter
- Bolter lourd jumelé
- Bólter pesado doble
- Schwerer Zwillingbolter
- Doppio requiem pesante



3 a



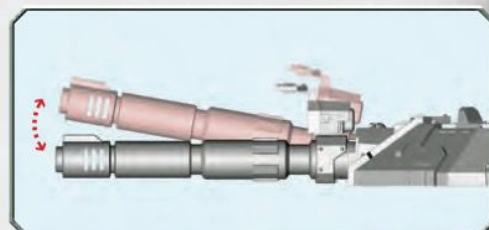
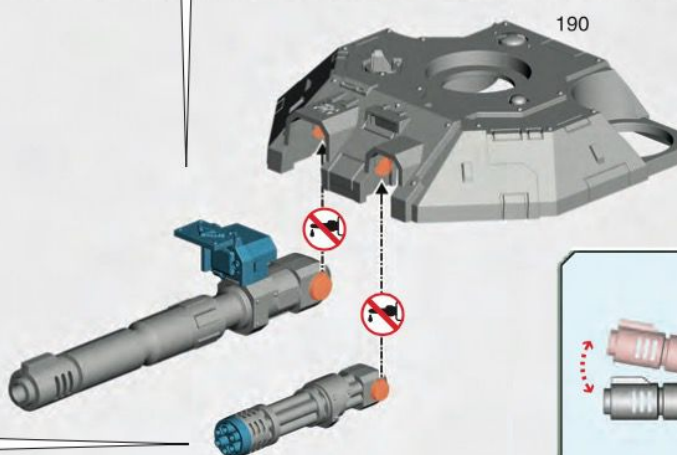
- Heavy laser destroyer • Destructeur laser lourd
- Destructor láser pesado • Schwerer Zerstörerlaser
- Distruttore laser pesante



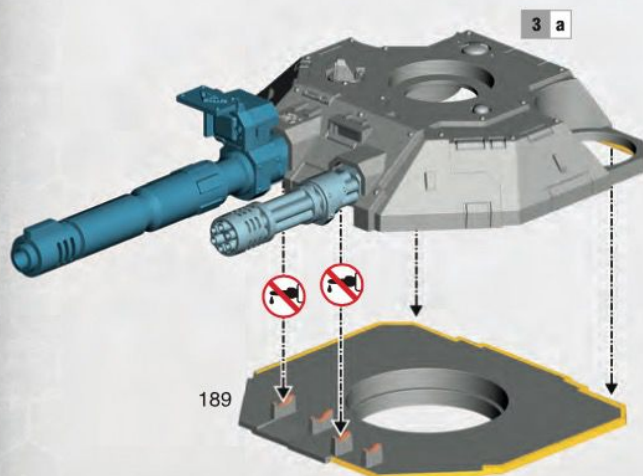
- Macro plasma incinerator • Macro-incinérateur à plasma
- Macro incinerador de plasma • Makro-Plasmabrenner
- Macroinceneritore plasma



- Heavy onslaught gatling cannon
- Canon gatling Onslaught lourd
- Cañón pesado gatling de campaña
- Schwere Sturmgatlingkanone
- Cannone a ripetizione pesante onslaught



3 b

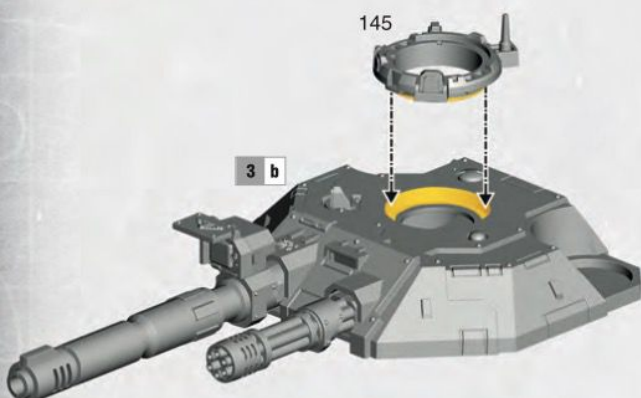




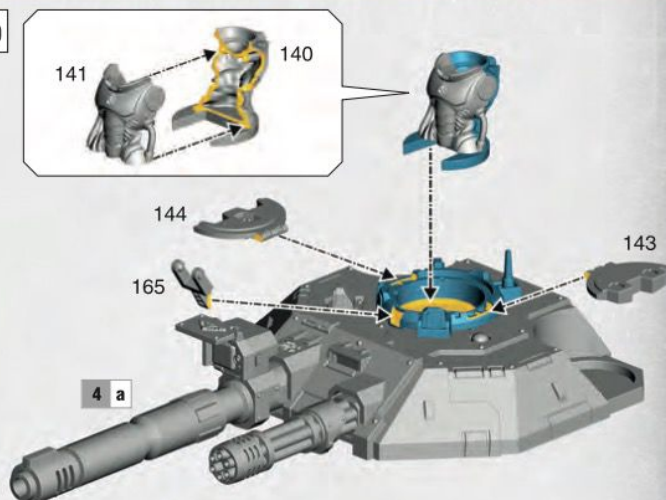
• CHOOSE THE VARIANT YOU WANT TO BUILD • CHOISISSEZ LA VARIANTE À ASSEMBLER • ELIGE QUÉ VERSIÓN QUIERES MONTAR
• WÄHLE DIE VARIANTE, DIE DU BAUEN MÖCHTEST • SCEGLI LA VARIANTE CHE VUOI ASSEMBLARE



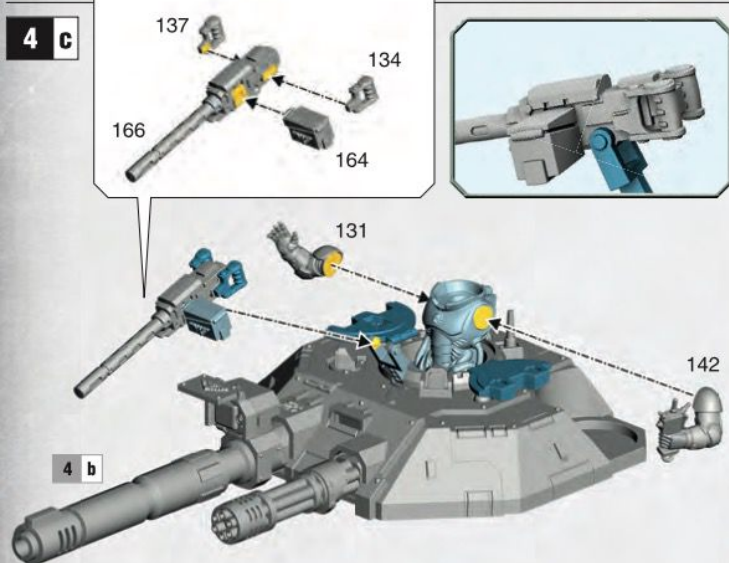
4 a



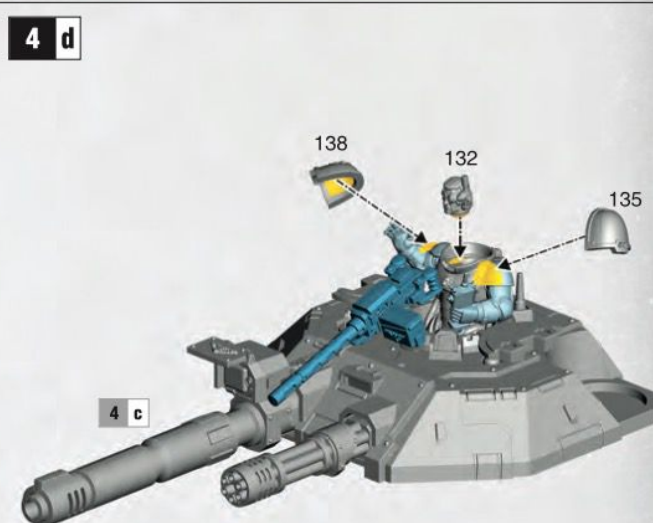
4 b



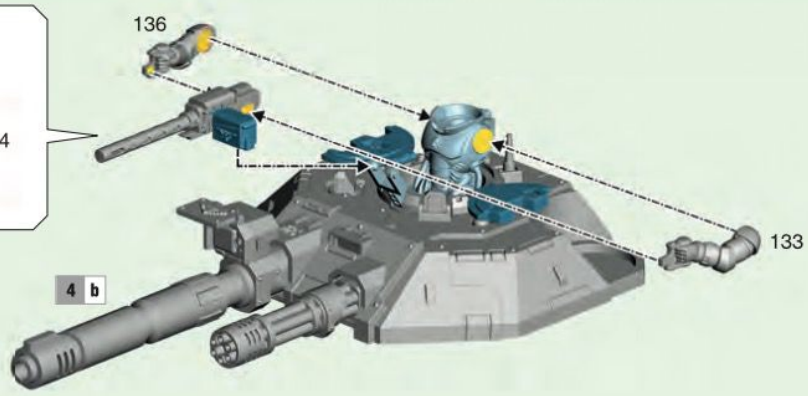
4 c



4 d



5 a



4 b

5 b



5 a



6 a



165

4 a

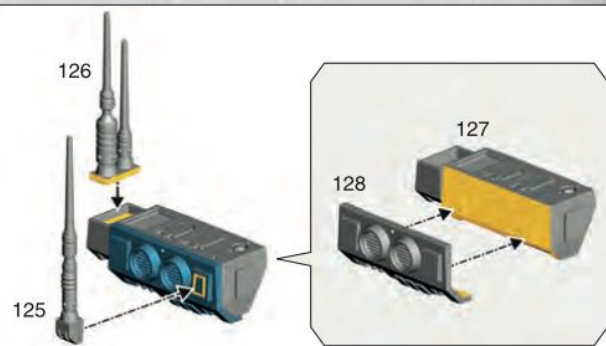
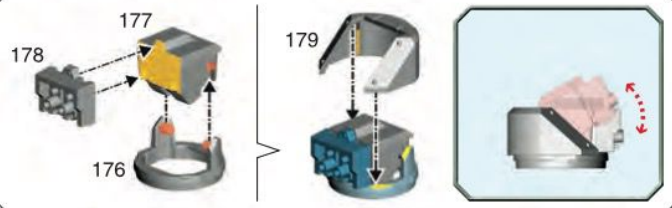
6 b



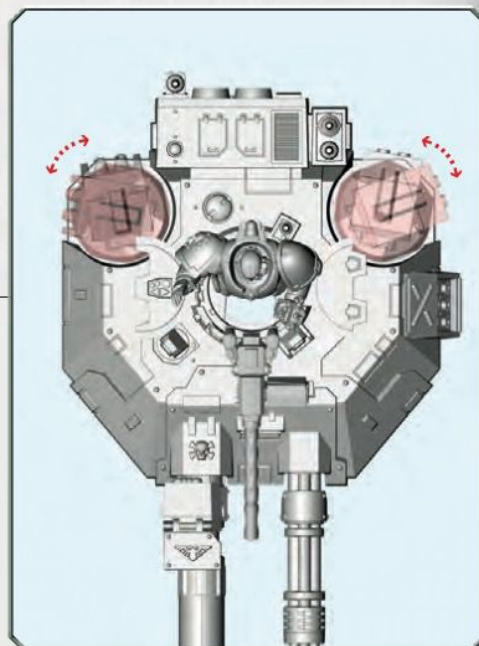
6 a



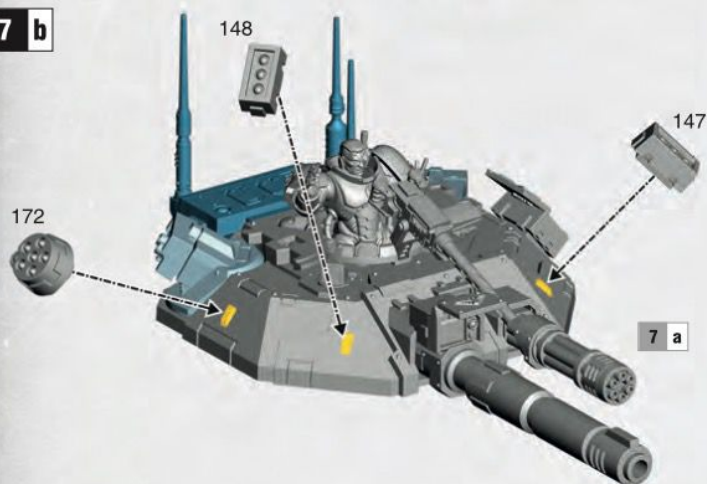
7 a



4;5;6

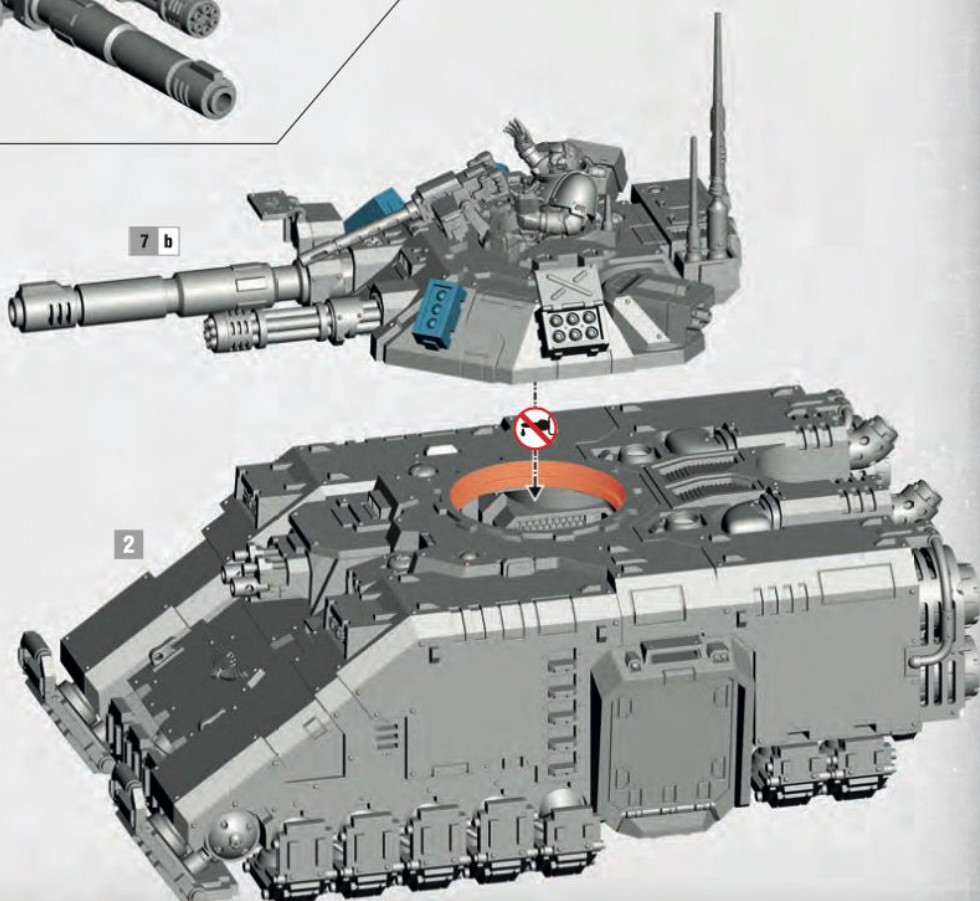
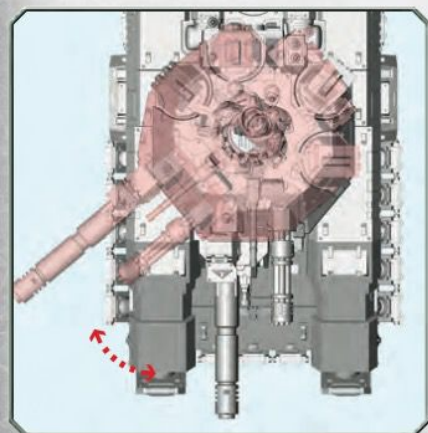
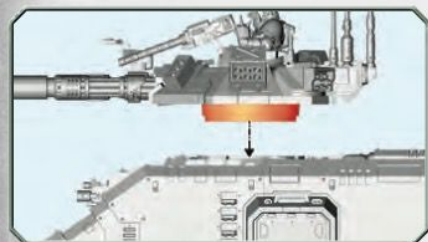


7 b



7 a

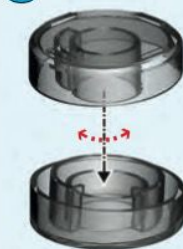
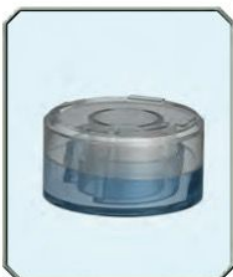
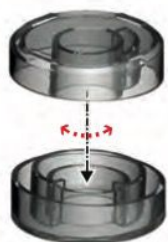
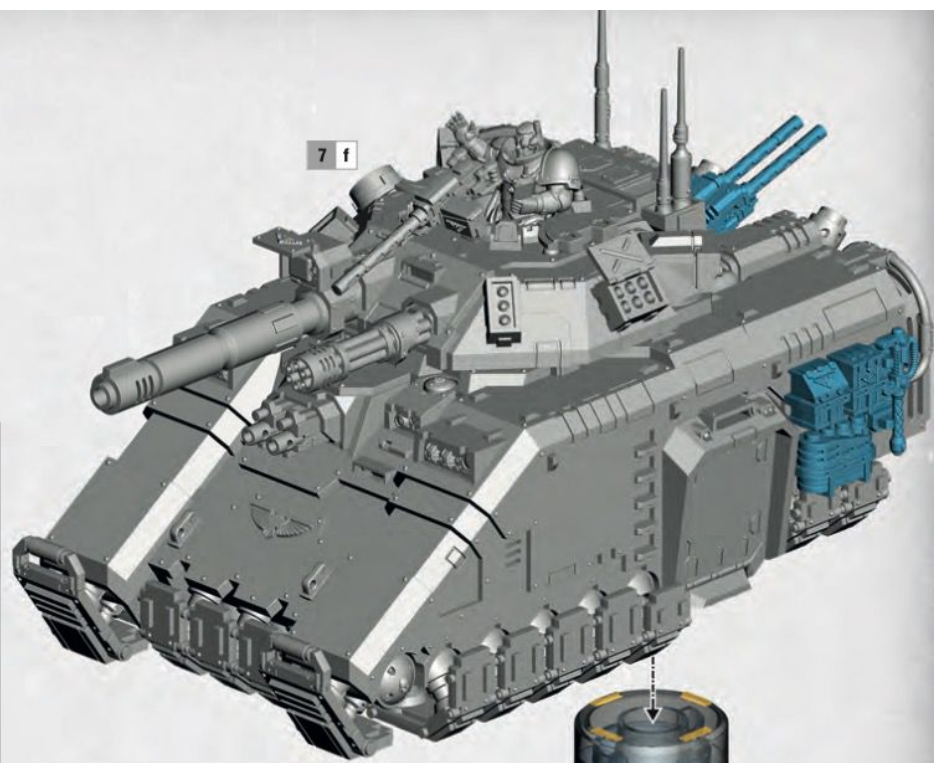
7 c



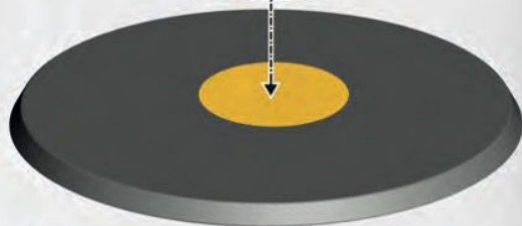
7 d

7 e

7 f



Ø 100mm



REPULSOR EXECUTIONER



NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv																
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+																
DAMAGE Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below: <table><tr><th>REMAINING W</th><th>M</th><th>BS</th><th>WS</th></tr><tr><td>9-16+</td><td>10"</td><td>3+</td><td>6</td></tr><tr><td>5-8</td><td>5"</td><td>4+</td><td>D6</td></tr><tr><td>1-4</td><td>3"</td><td>5+</td><td>1</td></tr></table>										REMAINING W	M	BS	WS	9-16+	10"	3+	6	5-8	5"	4+	D6	1-4	3"	5+	1
										REMAINING W	M	BS	WS												
										9-16+	10"	3+	6												
5-8	5"	4+	D6																						
1-4	3"	5+	1																						
A Repulsor Executioner is a single model armed with one macro plasma incinerator, one heavy onslaught gatling cannon, one twin heavy bolter, two krakstorm grenade launchers, one fragstorm grenade launcher, two storm bolters, one Icarus rocket pod and one twin Icarus ironhail heavy stubber.																									
WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES																			
Heavy laser destroyer	72"	Heavy 2	10	-4	D6	Damage rolls of 1 or 2 made for an attack with this weapon count as 3 instead.																			
Fragstorm grenade launcher	18"	Assault D6	4	0	1	-																			
Heavy onslaught gatling cannon	30"	Heavy 12	5	-1	1	-																			
Icarus rocket pod	24"	Heavy D3	7	-1	1	Add 1 to hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from hit rolls made for this weapon against all other targets.																			
Ironhail heavy stubber	36"	Heavy 3	4	-1	1	-																			
Krakstorm grenade launcher	18"	Assault 1	6	-1	D3	-																			
Macro plasma incinerator																									
- Standard	36"	Heavy D6	8	-4	1	-																			
- Supercharge	36"	Heavy D6	9	-4	2	For each hit roll of 1, the bearer suffers 1 mortal wound after all of this weapon's shots have been fired.																			
Storm bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-																			
Twin heavy bolter	36"	Heavy 6	5	-1	1	-																			
Twin Icarus ironhail heavy stubber	36"	Heavy 6	4	-1	1	Add 1 to hit rolls made for this weapon against targets that can FLY . Subtract 1 from hit rolls made for this weapon against all other targets.																			
WARGEAR OPTIONS																									
- This model may replace its macro plasma incinerator with one heavy laser destroyer. - This model may take one ironhail heavy stubber.																									
ABILITIES																									
Aquilon Optics: If this model remains stationary or moves under half speed in its Movement phase (i.e. it moves a distance in inches less than half of its current Move characteristic), it can shoot its heavy laser destroyer or macro plasma incinerator twice in the following Shooting phase (this weapon must target the same unit both times).						Hover Tank: Distances and ranges are measured to and from this model's hull, even though it has a base.																			
Explodes: If this model is reduced to 0 wounds, roll one D6 before removing the model from the battlefield and before any embarked models disembark. On a 6 it explodes, and each unit within 6" suffers D6 mortal wounds.						Repulsor Field: Subtract 2 from charge rolls for units that declare a charge against any models with this ability.																			
						Power of the Machine Spirit: This model does not suffer the penalty to hit rolls for moving and firing Heavy weapons.																			
TRANSPORT																									
This model can transport 6 <CHAPTER> PRIMARIS INFANTRY models. Each Mk X GRAVIS model takes up the space of 2 other models. It cannot transport JUMP PACK models.																									
FACTION KEYWORDS																									
IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPTER>																									
KEYWORDS																									
VEHICLE, TRANSPORT, FLY, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER																									

DAMAGE			
Some of this model's characteristics change as it suffers damage, as shown below:			
REMAINING W	M	BS	WS
9-16+	10"	3+	6
5-8	5"	4+	D6
1-4	3"	5+	1

REPULSOR EXECUTIONER



NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+

Un Repulsor Executioner est une figurine individuelle équipée d'1 macro-incinérateur à plasma, d'1 canon gatling Onslaught lourd, d'1 bolter lourd jumelé, de 2 lance-grenades Krakstorm, d'1 lance-grenades Fragstorm, de 2 bolters Storm, d'1 nacelle lance-roquettes Icarus et d'1 mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée.

DÉGÂTS

Certaines caractéristiques changent si des dégâts sont subis, comme indiqué ci-dessous :

PV RESTANTS	M	CT	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Destructeur laser lourd	72"	Lourde 2	10	-4	D6	Les jets de dégât de 1 ou 2 effectués pour une attaque avec cette arme comptent à la place comme des 3.
Lance-grenades Fragstorm	18"	Assaut D6	4	0	1	-
Canon gatling Onslaught lourd	30"	Lourde 12	5	-1	1	-
Nacelle lance-roquettes Icarus	24"	Lourde D3	7	-1	1	Ajoutez 1 aux jets de touche effectués pour cette arme contre les cibles qui peuvent VOLER . Soustrayez 1 aux jets de touche effectués pour cette arme contre toutes les autres cibles.
Mitrailleuse Ironhail	36"	Lourde 3	4	-1	1	-
Lance-grenades Krakstorm	18"	Assaut 1	6	-1	D3	-
Macro-incinérateur à plasma						
- Standard	36"	Lourde D6	8	-4	1	-
- Surcharge	36"	Lourde D6	9	-4	2	À chaque jet de touche de 1, le porteur subit 1 blessure mortelle une fois tous les tirs de ses armes résolus.
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-
Bolter lourd jumelé	36"	Lourde 6	5	-1	1	-
Mitrailleuse Ironhail Icarus jumelée	36"	Lourde 6	4	-1	1	Ajoutez 1 aux jets de touche effectués pour cette arme contre les cibles qui peuvent VOLER . Soustrayez 1 aux jets de touche effectués pour cette arme contre toutes les autres cibles.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut remplacer son macro-incinérateur à plasma par 1 destructeur laser lourd.
- Cette figurine peut recevoir 1 mitrailleuse Ironhail.

APTITUDES

Optique Aquilon : Si cette figurine reste stationnaire ou se déplace à moins de la moitié de sa vitesse à sa phase de Mouvement (autrement dit si elle se déplace d'une distance en pas inférieure à la moitié de sa caractéristique Mouvement actuelle), elle peut tirer deux fois avec son destructeur laser lourd ou son macro-incinérateur à plasma à la phase de Tir suivante (l'arme doit cibler la même unité lors des deux tirs).

Explosion : Si cette figurine est réduite à 0 PV, jetez un dé avant de la retirer du champ de bataille et avant que ses passagers débarquent. Sur 6, elle explose et chaque unité à 6" ou moins subit D6 blessures mortelles.

Char Glisseur : Les distances et les portées sont toujours mesurées depuis et jusqu'à la coque de cette figurine, même si elle possède un socle.

Champ Repulsor : Soustrayez 2 aux jets de charge pour les unités qui déclarent une charge contre une ou plusieurs unités ayant cette aptitude.

Esprit de la Machine : Cette figurine ne subit pas de malus à ses jets de touche lorsqu'elle se déplace et tire avec des armes Lourdes.

TRANSPORT

Cette figurine peut transporter 6 figurines d'**INFANTERIE <CHAPITRE> PRIMARIS**. Chaque **Mk X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Cette figurine ne peut pas transporter de figurines avec **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CHAPITRE>

MOTS-CLÉS

VÉHICULE, TRANSPORT, VOL, REPULSOR EXECUTIONER

REPULSOR EXECUTIONER



NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+

Un Repulsor Executioner es una sola miniatura armada con un macro incinerador de plasma, un cañón pesado gatling de campaña, un bólter pesado doble, dos lanzagranadas perfotormenta, un lanzagranadas fragtormenta, dos bólteres tormenta, una batería de cohetes Ícaro y una ametralladora pesada graniferro Ícaro doble.

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Destructor láser pesado	72"	Pesada 2	10	-4	1D6	Las tiradas de 1 o 2 para infligir daño con esta arma se consideran tiradas de 3.
Lanzagranadas fragtormenta	18"	Asalto 1D6	4	0	1	-
Cañón pesado gatling de campaña	30"	Pesada 12	5	-1	1	-
Batería de cohetes Ícaro	24"	Pesada 1D3	7	-1	1	Suma 1 a las tiradas para impactar de esta arma contra blancos que puedan VOLAR . Resta 1 a las tiradas para impactar de esta arma contra otros blancos.
Ametralladora pesada graniferro	36"	Pesada 3	4	-1	1	-
Lanzagranadas perfotormenta	18"	Asalto 1	6	-1	1D3	-
Macro incinerador de plasma						
- Normal	36"	Pesada 1D6	8	-4	1	-
- Sobrecarga	36"	Pesada 1D6	9	-4	2	Por cada 1 para impactar, el portador sufre 1 herida mortal tras resolver todos los disparos de esta arma.
Bólter tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-
Bólter pesado doble	36"	Pesada 6	5	-1	1	-
Ametralladora pesada graniferro Ícaro	36"	Pesada 6	4	-1	1	Suma 1 a las tiradas para impactar de esta arma contra blancos que puedan VOLAR . Resta 1 a las tiradas para impactar de esta arma contra otros blancos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede cambiar el macro incinerador de plasma por un destructor láser pesado.
- Esta miniatura puede elegir una ametralladora pesada graniferro.

HABILIDADES

Explosión. Si las heridas de esta miniatura se reducen a 0, tira 1D6 antes de retirarla del campo de batalla y antes de que desembarquen las miniaturas embarcadas en ella; con un 6 explota y cada unidad a 6" o menos sufre 1D6 heridas mortales.

Óptica Aquilon. Si esta miniatura se queda en su sitio o mueve a la mitad de su velocidad en su fase de movimiento (es decir, mueve una distancia en pulgadas menor que la mitad de su atributo Movimiento actual), puede disparar el destructor láser pesado o el macro incinerador de plasma dos veces en la fase de disparo siguiente (el arma debe tener el mismo blanco las dos veces).

Pantalla repulsora. Resta 2 a las tiradas de carga de las unidades que declaren una carga contra alguna miniatura con esta habilidad.

Poder del espíritu máquina. Esta miniatura no recibe el penalizador de -1 a las tiradas para impactar por mover y disparar armas Pesadas.

Tanque gravítico. Mide las distancias y alcances desde y hasta el casco de esta miniatura, aunque tenga peana.

TRANSPORTE

Esta miniatura puede transportar 6 miniaturas de **INFANTERÍA PRIMARIS <CAPÍTULO>**. Cada miniatura **Mk X GRAVIS** ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas con **PROPULSOR DE SALTO**.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPÍTULO>

CLAVES

VEHÍCULO, TRANSPORTE, VOLAR, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER

DAÑO

Ciertos atributos de esta miniatura cambian cuando sufre daño, como indica esta tabla:

H RESTANTES	M	HP	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	1D3
1-2	3"	5+	1

REPULSOR EXECUTIONER



NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+
Ein Repulsor Executioner ist ein einzelnes Modell, das mit einem Makro-Plasmabrenner, einer Schweren Sturmgatlingkanone, einem Schweren Zwillingsbolter, zwei Sprengsturm-Granatwerfern, einem Fragmentsturm-Granatwerfer, zwei Sturmboltern, einem Icarus-Raketenmagazin und einem Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr bewaffnet ist.									
WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN			
Eisenhagel-Maschinengewehr	36"	Schwer 3	4	-1	1	Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen Ziele, die FLIEGEN können. Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen alle anderen Ziele ab.			
Fragmentsurm-Granatwerfer	18"	Sturm W6	4	0	1				
Icarus-Eisenhagel-Zwillingsmaschinengewehr	36"	Schwer 6	4	-1	1	Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen Ziele, die FLIEGEN können. Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen alle anderen Ziele ab.			
Icarus-Raketenmagazin	24"	Schwer W3	7	-1	1	Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen Ziele, die FLIEGEN können. Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe gegen alle anderen Ziele ab.			
Makro-Plasmabrenner									
- Standard	36"	Schwer W6	8	-4	1	Für jeden Trefferwurf von 1 erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Schüsse dieser Waffe abgefeuert wurden.			
- Überladung	36"	Schwer W6	9	-4	2				
Schwere Sturmgatlingkanone	30"	Schwer 12	5	-1	1	-			
Schwerer Zerstörerlaser	72"	Schwer 2	10	-4	W6	Schadenswürfe von 1 oder 2 für eine Attacke mit dieser Waffe zählen stattdessen als 3.			
Schwerer Zwillingsbolter	36"	Schwer 6	5	-1	1	-			
Sprengsturm-Granatwerfer	18"	Sturm 1	6	-1	W3	-			
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-			
AUSRÜSTUNGSOPTIONEN									
- Dieses Modell darf seinen Makro-Plasmabrenner durch einen einzelnen Schweren Zerstörerlaser ersetzen. - Dieses Modell darf ein Eisenhagel-Maschinengewehr erhalten.									
FÄHIGKEITEN									
Aquila-Optik: Wenn dieses Modell in seiner Bewegungsphase stationär bleibt oder sich unter der halben Geschwindigkeit bewegt (d.h. es bewegt sich weniger weit in Zoll als die Hälfte seines gegenwärtigen Bewegungswerts), kann es seinen Schweren Zerstörerlaser oder Makro-Plasmabrenner in der folgenden Fernkampfphase zwei Mal abfeuern (die jeweilige Waffe muss beide Male dasselbe Ziel haben).						Schweb-Panzer: Entfernungen und Reichweiten werden immer vom und zum Rumpf dieses Modells gemessen, auch wenn es ein Base hat.			
Explosion: Wenn dieses Modell auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, wirft einen W6, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst und bevor Passagiere aussteigen; bei einer 6 explodiert es und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll erleidet W6 tödliche Verwundungen.						Repulsor-Feld: Dein Gegner muss 2 von allen Angriffswürfen für Einheiten abziehen, die einen Angriff auf einen Repulsor ansagen.			
						Macht des Maschinengeistes: Dieses Modell erleidet keinen Abzug auf Trefferwürfe für das Bewegen und Abfeuern von Schweren Waffen.			
TRANSPORTER									
Dieses Modell kann 6 <ORDEN>-PRIMARIS-INFANTERIE-Modelle transportieren. Jedes TYP-X-GRAVIS-Modell nimmt den Platz von 2 anderen Modellen ein. Es kann keine SPRUNGMODUL-Modelle transportieren.									
FRAKTION									
IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <ORDEN>									
SCHLÜSSELWÖRTER									
FAHRZEUG, TRANSPORTER, FLIEGEN, REPULSOR, REPULSOR EXECUTIONER									

SCHADEN			
Manche Werte dieses Modells ändern sich, wenn es in der Schlacht Schaden erleidet:			
ÜBRIGE LP	B	BF	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	W3
1-2	3"	5+	1

REPULSOR EXECUTIONER



NOME	M	AC	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Repulsor Executioner	*	6+	*	8	8	16	*	9	3+

Un Repulsor Executioner è un singolo modello equipaggiato con macroinceneritore plasma, cannone a ripetizione pesante onslaught, doppio requiem pesante, doppio mitragliatore pesante ironhail icarus, gondola di razzi icarus, lanciagranate fragstorm, due lanciagranate krakstorm, due requiem d'assalto.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Distruttore laser pesante	72"	Pesante 2	10	-4	D6	I tiri per i danni pari a 1 o 2 effettuati per un attacco sferrato con quest'arma contano invece come 3.
Lanciagranate fragstorm	18"	Assalto D6	4	0	1	-
Cannone a ripetizione pesante onslaught	30"	Pesante 12	5	-1	1	-
Gondola di razzi icarus	24"	Pesante D3	7	-1	1	Aggiungi 1 a tutti i tiri per colpire di quest'arma quando prendi di mira bersagli che possono VOLARE . Sottrai 1 dai tiri per colpire di quest'arma contro tutti gli altri bersagli.
Mitragliatore pesante ironhail	36"	Pesante 3	4	-1	1	-
Lanciagranate krakstorm	18"	Assalto 1	6	-1	D3	-
Macroinceneritore plasma						
- Standard	36"	Pesante D6	8	-4	1	-
- Sovraccarica	36"	Pesante D6	9	-4	2	Per ogni tiro per colpire pari a 1, il portatore subisce 1 ferita mortale dopo che tutti i colpi di quest'arma sono stati risolti.
Requiem d'assalto	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-
Doppio requiem pesante	36"	Pesante 6	5	-1	1	-
Doppio mitragliatore pesante ironhail icarus	36"	Pesante 6	4	-1	1	Aggiungi 1 a tutti i tiri per colpire di quest'arma quando prendi di mira bersagli che possono VOLARE . Sottrai 1 dai tiri per colpire di quest'arma contro tutti gli altri bersagli.

- OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO**
- Sostituire il macroinceneritore plasma con un distruttore laser pesante.
 - Prendere un mitragliatore pesante ironhail.

ABILITÀ

Ottiche Aquilon: se nella propria fase di Movimento questo modello rimane stazionario o si muove a meno di metà velocità (cioè si muove di una distanza in pollici inferiore alla metà della sua caratteristica Movimento attuale), nella fase di Tiro successiva può sparare due volte con il proprio distruttore laser pesante o con il proprio macroinceneritore plasma (quest'arma deve scegliere come bersaglio la stessa unità entrambe le volte).

Esplode: se questo modello viene ridotto a 0 ferite tira un dado prima di rimuoverlo dal campo di battaglia e prima che qualsiasi modello imbarcato sbarchi; con 6 esplode, e ogni unità entro 6" subisce D6 ferite mortali.

Corazzato Fluttuante: le distanze e le gittate vengono sempre misurate da e verso lo scafo di questo modello, anche se ha una basetta.

Campo Repulsor: sottrai 2 da qualunque tiro per la carica effettuato dalle unità che dichiarano una carica contro qualsiasi modello con questa abilità.

Potere dello Spirito Macchina: questo modello non subisce penalità ai tiri per colpire per essersi mosso e aver sparato con armi Pesanti.

TRASPORTO

Questo modello può trasportare 6 modelli di **FANTERIA PRIMARIS** di <CAPITOLO>. Ogni modello **Mk X GRAVIS** occupa lo spazio di 2 modelli. Non può trasportare modelli con **REATTORI DORSALI**.

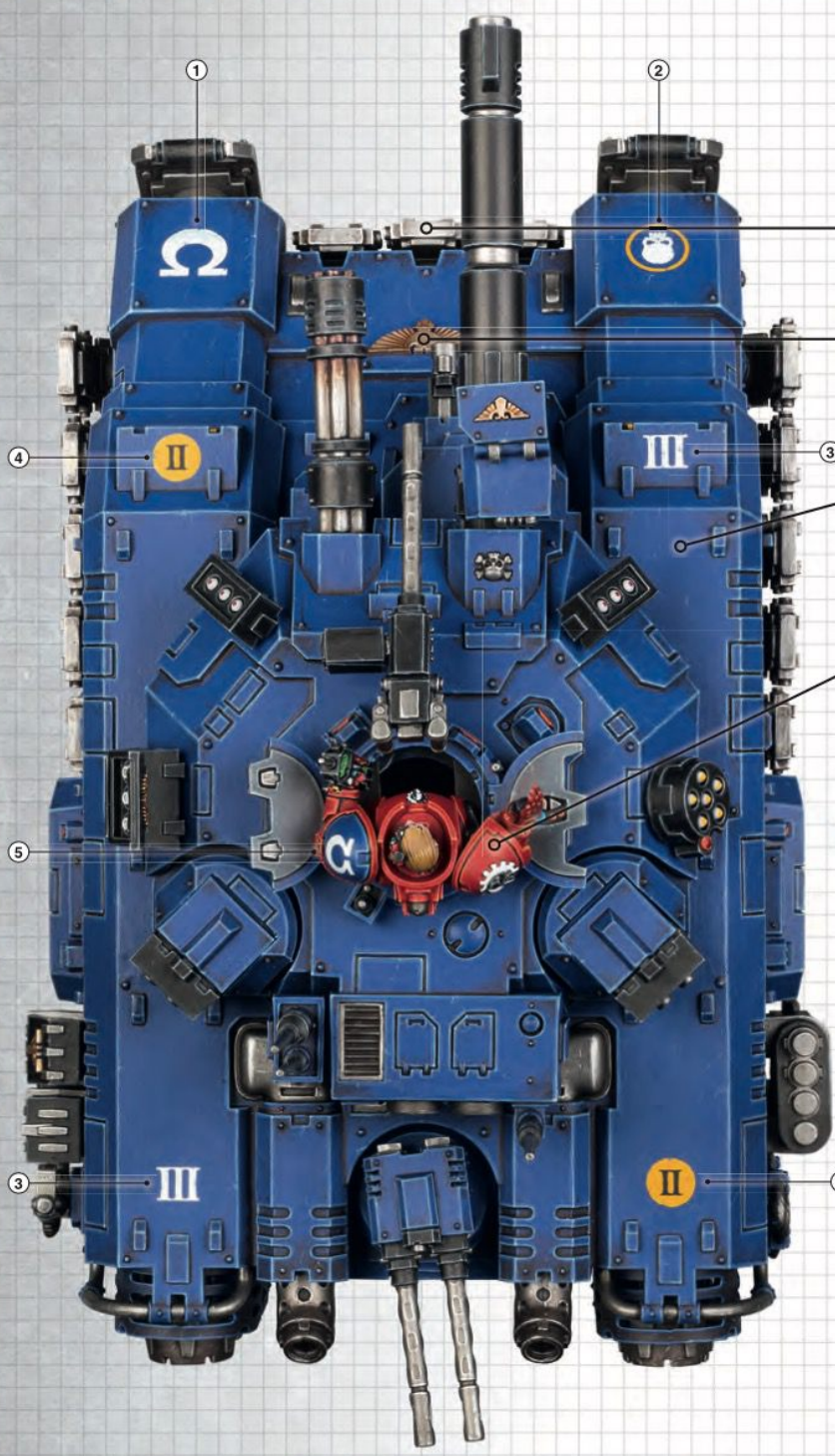
KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, <CAPITOLO>

KEYWORDS

VEICOLO, TRASPORTO, VOLARE, REPULSOR EXECUTIONER

DANNI			
Alcune caratteristiche di questo modello cambiano come segue man mano che subisce danni:			
FE RIMANENTI	M	AB	A
6-10+	12"	3+	3
3-5	6"	4+	D3
1-2	3"	5+	1



BASE LEADBELCHER
SHADE NULN OIL
LAYER RUNEFANG STEEL

BASE BALTHASAR GOLD
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER GEHENNA'S GOLD
LAYER STORMHOST SILVER

BASE MACRAGGE BLUE
SHADE AGRAX EARTHSHADE
LAYER CALGAR BLUE
LAYER FENRISIAN GREY

BASE MEPHISTON RED
SHADE NULN OIL
LAYER EVIL SUNZ SCARLET
LAYER FIRE DRAGON BRIGHT

ULTRAMARINES - VEHICLE TRANSFER SHEET

CHAPES	U	U	U	U	U	U	U	5	
BATTLELINE	↑	×	△	+	☠	COMPANY NUMBERS		II	II
CLOSE SUPPORT	↑	×	△	+	☠			II	II
FIRE SUPPORT	↑	×	△	+	☠			II	II
VETERAN	↑	×	△	+	☠			II	II
COMMAND	↑	×	△	+	☠			II	II
IDENTIFICATION NUMBERS						CAMPAIGN BADGES		☠	☠
I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII								☠	☠
XIII XIV XV XVI XVII XVIII XIX XX								☠	☠
I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII								☠	☠
XIII XIV XV XVI XVII XVIII XIX XX								☠	☠
I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII								☠	☠
XIII XIV XV XVI XVII XVIII XIX XX								☠	☠
I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII								☠	☠
XIII XIV XV XVI XVII XVIII XIX XX								☠	☠

COMPONENT CODE: 99510101153 © Games Workshop 2017

