

- 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

## SERAPHIM SQUAD

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHITTE • FASI

1 - 7



## ZEPHYRIM SQUAD

STEPS • ÉTAPES • PASOS  
SCHITTE • FASI

8 - 14





• **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**



- **Variant assembly**
- **Variante d'assemblage**
- **Variante de montaje**
- **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**



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

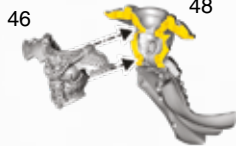


- **Choice of parts**
- **Choix d'éléments**
- **Modelos de componentes**
- **Auswahl an Teilen**
- **Scelta di componenti**



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

1 a SERAPHIM SUPERIOR

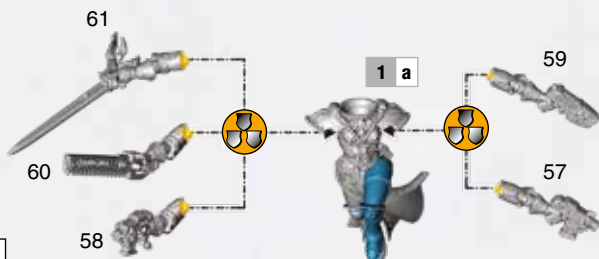


1 b

- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energia
- Energieschwert
- Spada potenziata

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

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



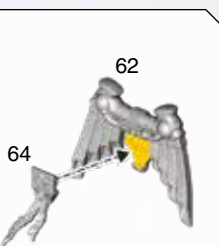
- Plasma pistol
- Pistolet à plasma
- Pistola de plasma
- Plasmapistole
- Pistola plasma

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

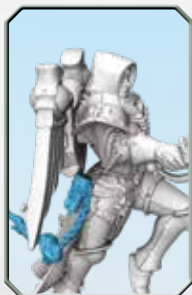
1 c



1 d

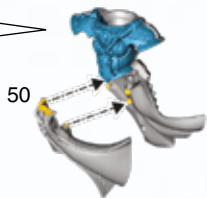
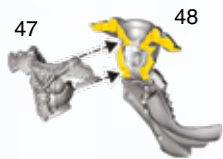


1 e





## 2 a SERAPHIM D



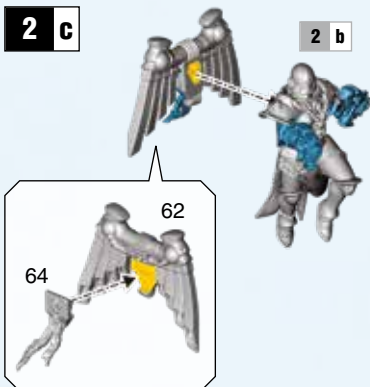
## 2 b

2 a



- Bolt pistols • Pistolets bolters
- Pistolas bólder • Boltpistoleten
- Pistole requiem

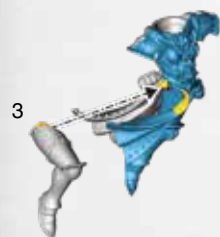
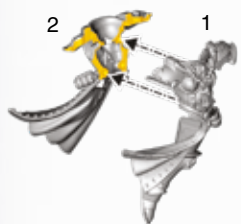
## 2 c



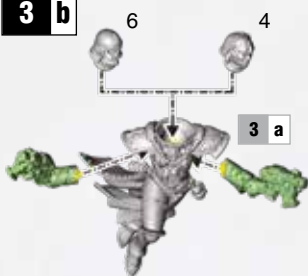
2 b



## 3 a SERAPHIM A



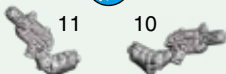
## 3 b



3 a

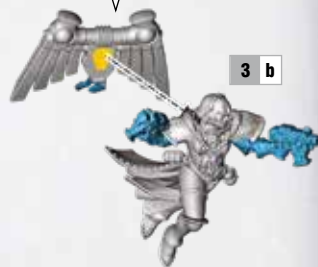
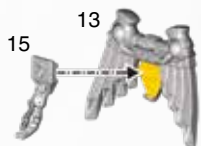


- Bolt pistols • Pistolets bolters
- Pistolas bólder • Boltpistoleten
- Pistole requiem



- Inferno pistols • Pistolets Inferno
- Pistolas inferno • Infernpistoleten
- Pistole inferno

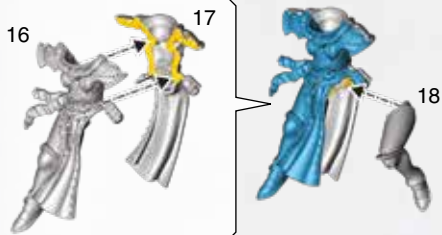
## 3 c



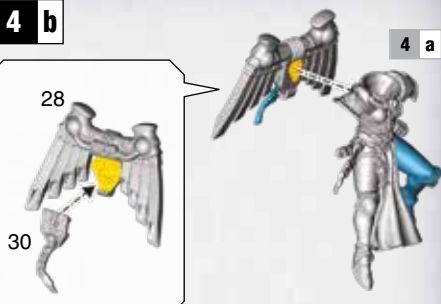
3 b



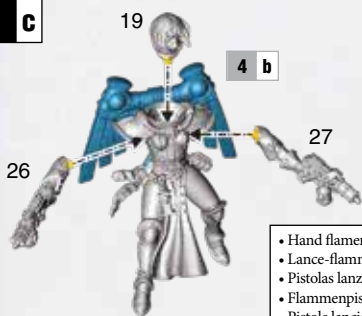
## 4 a SERAPHIM B



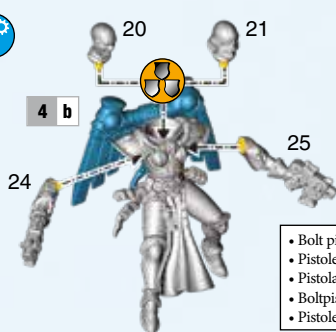
## 4 b



## 4 c



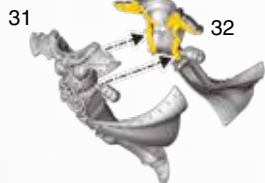
- Hand flammers
- Lance-flammes légers
- Pistolas lanzallamas
- Flammenpistolen
- Pistole lanciafiamme



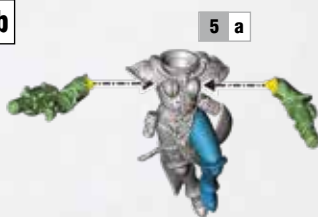
- Bolt pistols
- Pistolets bolters
- Pistolas bólter
- Boltpistolen
- Pistole requiem



## 5 a SERAPHIM C



## 5 b



- Bolt pistols
- Pistolets bolters
- Pistolas bólter
- Boltpistolen
- Pistole requiem

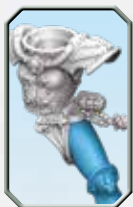
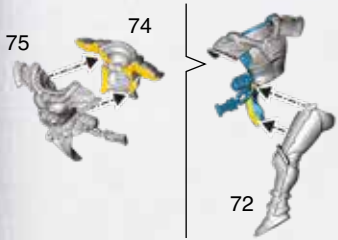


- Inferno pistols
- Pistolets inferno
- Pistolas inferno
- Infernopistolen
- Pistole inferno

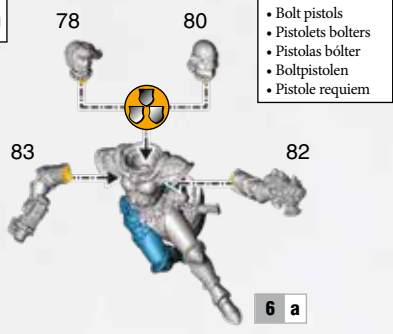
5 c



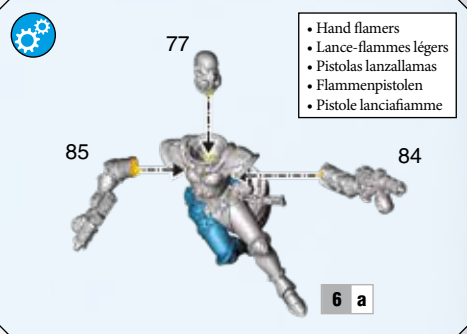
6 a SERAPHIME



6 b

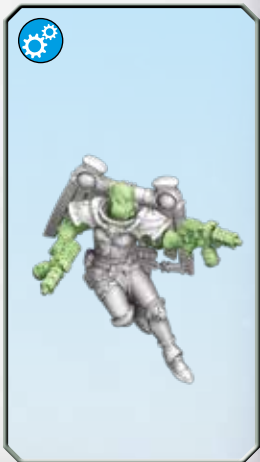
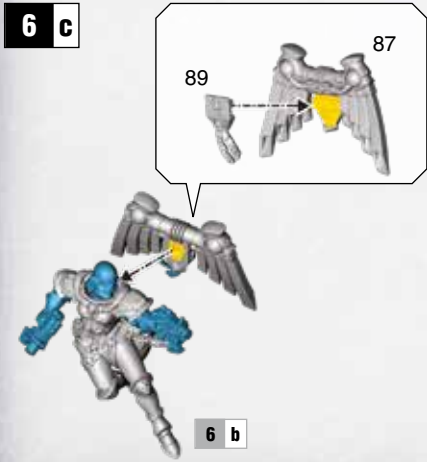


- Bolt pistols
- Pistolets bolters
- Pistolas bóler
- Boltpistolen
- Pistole requiem



- Hand flammers
- Lance-flammes légers
- Pistolas lanzallamas
- Flammenpistolen
- Pistole lanciafamme

6 c



7 a x5

1 - 6



107 106 105 104 103



98 99 100 101 102



7 b x5

7 a



Ø 32mm

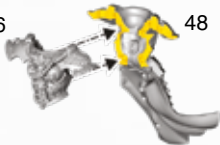


8 - 14

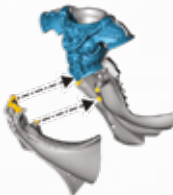
## ZEPHYRIM SQUAD

8 a ZEPHYRIM SUPERIOR

46 48



50



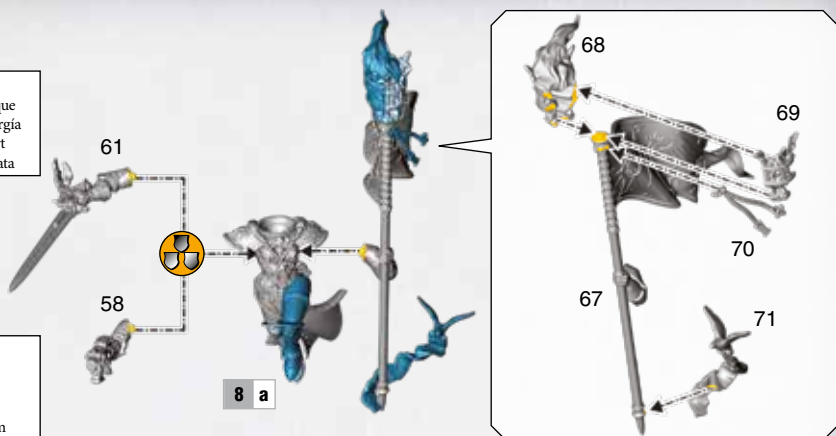
51

49



# 8 b

- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energia
- Energieschwert
- Spada potenziata

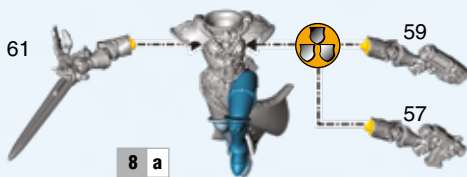


- Bolt pistol
- Pistolet bolter
- Pistola bôlter
- Boltpistole
- Pistola requiem

8 a



- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energia
- Energieschwert
- Spada potenziata

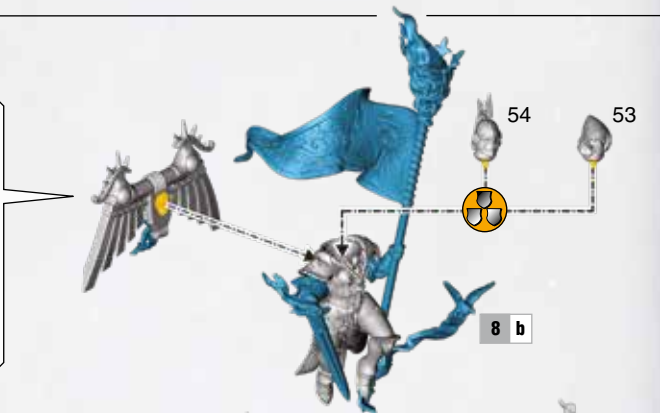
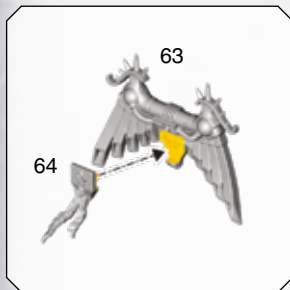


8 a

- Plasma pistol • Pistolet à plasma
- Pistola de plasma • Plasmapistole
- Pistola plasma

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

# 8 c



8 b

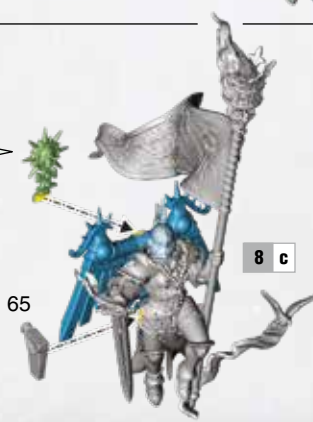
# 8 d



90 91 92 93



94 95 96 97



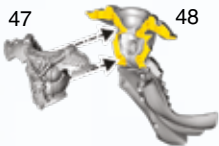
8 c







## 9 a ZEPHYRIM D



## 9 b

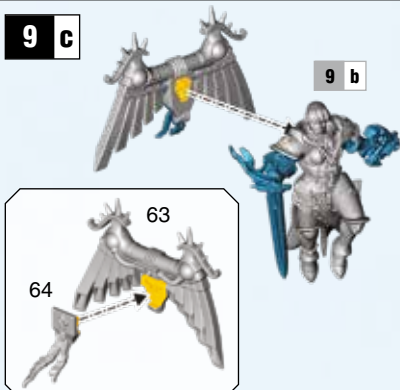
9 a



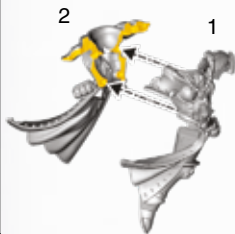
- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energia
- Energieschwert
- Spada potenziata

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

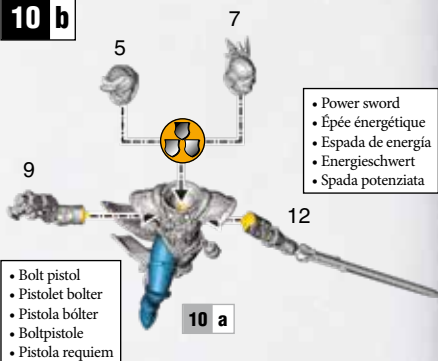
## 9 c



## 10 a ZEPHYRIM A



## 10 b



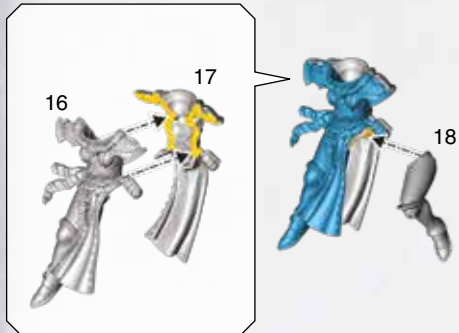
- Bolt pistol
- Pistolet bolter
- Pistola bólter
- Boltpistole
- Pistola requiem

- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energia
- Energieschwert
- Spada potenziata

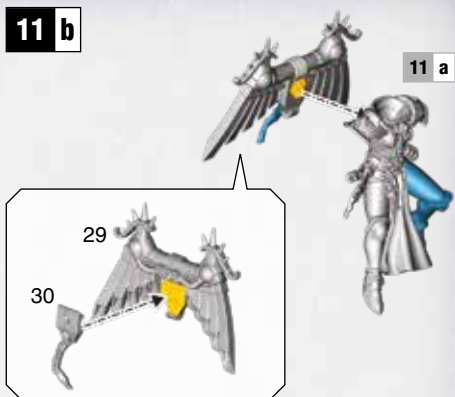
## 10 c



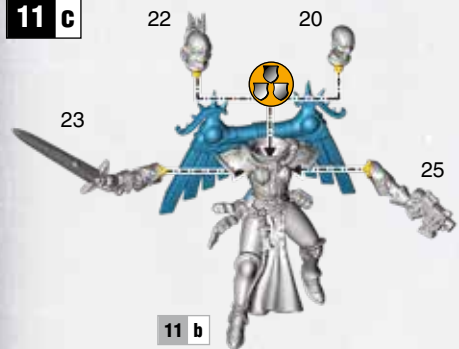
**11 a** ZEPHYRIM B



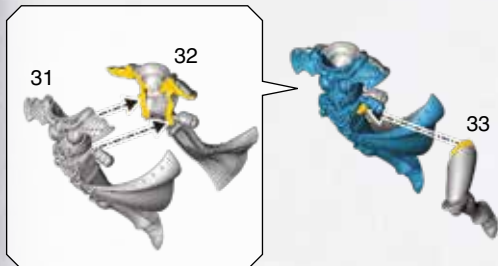
**11 b**



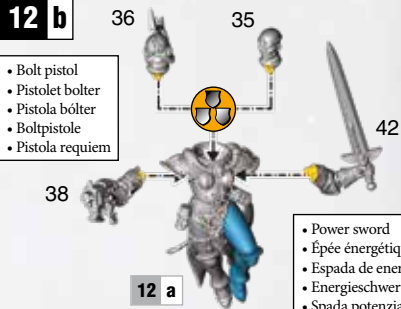
**11 c**



**12 a** ZEPHYRIM C



**12 b**



- Power sword
- Épée énergétique
- Espada de energía
- Energieschwert
- Spada potenziata

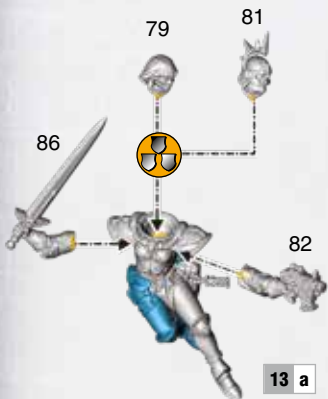
**12 c**



**13 a** ZEPHYRIM E

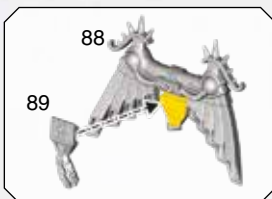


**13 b**



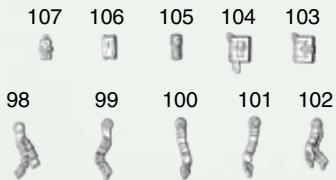
13 a

**13 c**



**14 a**

8 - 13



**14 b**

14 a



Below you will find rules for the miniature shown on the front of the box.



## SERAPHIM SQUAD

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Seraphim	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Seraphim Superior	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

This unit contains 1 Seraphim Superior and 4 Seraphim. It can additionally contain up to 5 Seraphim (**Power Rating +3**). Every model is equipped with: 2 bolt pistols; frag grenades; Krak grenades.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Hand flamer	6"	Pistol D6	3	0	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Inferno pistol	6"	Pistol 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.
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.
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

### WARGEAR OPTIONS

- Up to 2 Seraphim can be equipped with one of the following instead of 2 bolt pistols: 2 hand flamers; 2 inferno pistols.
- The Seraphim Superior can be equipped with one of the following instead of 1 bolt pistol: 1 chainsword; 1 power sword.
- The Seraphim Superior can be equipped with 1 plasma pistol instead of 1 bolt pistol.

### ABILITIES

#### Acts of Faith, Sacred Rites, Shield of Faith

**Angelic Visage:** The invulnerable save models in this unit receive from the Shield of Faith ability is improved by 1, to a maximum of 4+.

**Sky Strike:** During deployment, you can set up this unit in the sky instead of setting it up on the battlefield. If you do, at the end of one of your Movement phases you can set up this unit anywhere on the battlefield that is more than 9" away from any enemy models.

### FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDER>

### KEYWORDS

INFANTRY, JUMP PACK, FLY, SERAPHIM SQUAD

Vous trouverez ci-dessous les règles pour la figurine montrée sur la boîte.



## SERAPHIM SQUAD

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Gd	Sv
Seraphim	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Seraphim Superior	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

Cette unité contient 1 Seraphim Superior et 4 Seraphims. Elle peut contenir jusqu'à 5 Seraphims additionnelles (Rang de Puissance +3). Chaque figurine est équipée de: 2 pistolets bolters; grenades Frag; grenades Krak.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Lance-flammes léger	6"	Pistolet D6	3	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Pistolet Inferno	6"	Pistolet 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.
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.
Épée tronçonneuse	Mélée	Mélée	Util.	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Épée énergétique	Mélée	Mélée	Util.	-3	1	-
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Jusqu'à 2 Seraphims peut être équipée de 1 des choix suivants au lieu de 2 pistolets bolters: 2 lance-flammes légers; 2 pistolets Inferno.
- La Seraphim Superior peut être équipée de 1 des choix suivants au lieu de 1 pistolet bolter: 1 épée tronçonneuse; 1 épée énergétique.
- La Seraphim Superior peut être équipée de 1 pistolet à plasma au lieu de 1 pistolet bolter.

### APTITUDES

#### Actes de Foi, Rites Sacrés, Bouclier de la Foi

**Visage Angélique:** La sauvegarde invulnérable conférée par l'aptitude Bouclier de la Foi aux figurines de cette unité est améliorée de 1, jusqu'à un maximum de 4+.

**Frappe Aérienne:** Au déploiement, vous pouvez placer cette unité en altitude et non sur le champ de bataille. Dans ce cas, à la fin d'une de vos phases de Mouvement, vous pouvez placer cette unité n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 9" de toute figurine ennemie.

### MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

### MOTS-CLÉS

INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, SERAPHIM SQUAD

A continuación tienes las reglas de la miniatura mostrada en el frontal de la caja.



## SERAPHIM SQUAD

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Seraphim	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Seraphim Superior	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

Esta unidad contiene 1 Seraphim Superior y 4 Seraphim. Puede contener hasta 5 Seraphim adicionales (Potencia de unidad +3). Cada miniatura está equipada con: 2 pistolas bólter, granadas bólter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola lanzallamas	6"	Pistola 1D6	3	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Pistola infierno	6"	Pistola 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.
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 alguna tirada para impactar con esta arma de 1, la portadora es destruida tras haberla disparado.
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando la portadora combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

### OPCIONES DE EQUIPO

- Hasta 2 Seraphim pueden estar equipadas con una de las siguientes en lugar de 2 pistolas bólter: 2 pistolas lanzallamas, 2 pistolas infierno.
- La Seraphim Superior puede estar equipada con una de las siguientes en lugar de 1 pistola bólter: 1 espada sierra, 1 espada de energía.
- La Seraphim Superior puede estar equipada con 1 pistola de plasma en lugar de 1 pistola bólter.

### HABILIDADES

**Actos de fe, Ritos Sagrados, Escudo de la fe**

**Semblante angelical.** La salvación invulnerable que reciben las miniaturas de esta unidad de la habilidad Escudo de la fe mejora en 1, hasta un máximo de 4+.

**Golpe celestial.** Durante el despliegue, puedes desplegar esta unidad en el aire en lugar de hacerlo en el campo de batalla. Si lo haces, al final de una de tus fases de movimiento puedes desplegar esta unidad en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 9" de cualquier miniatura enemiga.

### CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

### CLAVES

INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, SERAPHIM SQUAD

Unten findest du Regeln für die Miniatur, die auf der Vorderseite der Box abgebildet ist.



## SERAPHIM SQUAD

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Seraphim	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Seraphim Superior	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Seraphim Superior und 4 Seraphim. Sie kann bis zu 5 zusätzliche Seraphim enthalten (Macht +3). Jedes Modell ist ausgerüstet mit: 2 Boltpistoleten, Fragmentgranaten, Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistolet	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Flammenpistolet	6"	Pistole W6	3	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Infernopistole	6"	Pistole 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 verursacht, und lege eines der Ergebnisse ab.
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.
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

### AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Bis zu 2 Seraphim können statt mit 2 Boltpistoleten mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 2 Flammenpistoleten; 2 Infernopistolen.
- Die Seraphim Superior kann statt mit 1 Boltpistolet mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Kettenschwert; 1 Energieschwert.
- Die Seraphim Superior kann statt mit 1 Boltpistolet mit 1 Plasmapistole ausgerüstet sein.

### FÄHIGKEITEN

#### Glaubensakte, Heilige Riten, Schild des Glaubens

**Engelsgleich:** Verbessere den Rettungswurf, den Modelle in dieser Einheit durch die Fähigkeit *Schild des Glaubens* erhalten, um 1, bis zu einem Maximum von 4+.

**Himmelschlag:** Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit am Himmel statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende einer deiner Bewegungsphasen beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist.

### FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

### SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, SERAPHIM SQUAD

In basso troverai le regole per la miniatura mostrata sulla scatola.



# SERAPHIM SQUAD

NOME	M	AG	AB	Fo	R	Fe	A	D	S
Seraphim	12"	3+	3+	3	3	1	1	7	3+
Seraphim Superior	12"	3+	3+	3	3	1	2	8	3+

Questa unità include 1 Seraphim Superior e 4 Seraphim. Può comprendere fino a 5 Seraphim aggiuntivi (Valore di Potenza +3). Ogni modello è equipaggiato con: 2 pistole requiem; granate a frammentazione; granate perforanti.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fo	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola lanciafiamme	6"	Pistola D6	3	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma non effettuare un tiro per colpire: essa mette automaticamente a segno un colpo.
Pistola inferno	6"	Pistola 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.
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.
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Quando il portatore combatte effettua 1 attacco aggiuntivo con quest'arma.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Fino a 2 Seraphim possono essere equipaggiati con una delle seguenti armi al posto di 2 pistole requiem: 2 pistole lanciafiamme; 2 pistole inferno.
- La Seraphim Superior può essere equipaggiata con una delle seguenti armi al posto di 1 pistola requiem: 1 spada a catena; 1 spada potenziata.
- La Seraphim Superior può essere equipaggiata con 1 pistola plasma al posto di 1 pistola requiem.

## ABILITÀ

### Atti di Fede, Riti Sacri, Scudo di Fede

**Volto Angelico:** il tiro invulnerabilità che i modelli di questa unità ricevono dall'abilità Scudo di Fede migliora di 1 fino a un massimo di 4+.

**Attacco dal Cielo:** durante lo schieramento puoi schierare questa unità in cielo anziché sul campo. Se lo fai, alla fine di una delle tue fasi di Movimento puoi schierare questa unità ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

## KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, &lt;ORDINE&gt;

## KEYWORDS

FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, SERAPHIM SQUAD



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road,  
Nottingham, NG7 2WS, UK

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

