

Primaris Space Marines

Les Primaris pour Kill Team

Depuis le lancement du jeu, il est possible d'utiliser les Space Marines Primaris dans les parties de Kill Team. Dans le livre de base, seuls les River (16 pts) et Intercessor (15 pts) étaient accessibles. Au fil des parutions (Elite, Commander, Nexus, etc.) de nouvelles unités Primaris sont venues grossir les rangs des Kill Team de l'Adeptus Astartes. Tous ne sont pas jouables dans tous les modes de jeu, cependant et il convient de se référer aux dernières parutions pour savoir comment les utiliser au mieux. Vous trouverez dans les manuels, mais aussi dans l'[Annual 2019](#), la plupart des caractéristiques, tactiques et coûts des Primaris. Avec l'arrivée de Nexus Pariah, un très grand nombre de nouveaux primaris sont maintenant disponibles. Le Heavy Intercessor est même une exclusivité au lancement de la boîte.

Que sont les Primaris ?

Les Primaris sont les derniers nés des générations de Space Marines de l'Adeptus Astartes et sont le fruit de très longues recherches de l'Archimagos Dominus Belisarius Cawl. Ce dernier avait été missionné par Roboute Guiliman en personne pour créer cette nouvelle génération de guerriers. Plus grands, plus résistants, plus forts, et possèdent trois organes de plus que leurs frères « classiques » : le Magnificat, la Fournaise Belisarienne et les Tendons Hélicoïdaux. Peu à peu Games Workshop étoffe sa gamme de Primaris à défaut des Space Marines classiques, peu ou plus mis à jour.

Cette page présente les différentes unités de Primaris disponibles pour le jeu Kill Team. toutes ces unités ont le

mot clé **Primaris** dans leur fiche.

[Les commandants](#)

[Les unités d'Infanterie](#)



Commandants

Les commandants possèdent tous le mot clé **Commandant** dans leur fiche.

Captain avec fusil bolter lourd de maître											
	Les infiltrator portent une armure Mk. X Phobos pour faciliter leur mouvement et discrétion, ils ont pour principaux rôles : le sabotage et percer les défenses ennemies. Cette figurine est équipée d'une carabine bolter d'élite, d'un pistolet bolter et de grenade. Un infiltrator peut être un Helix Adept et un infiltrator peut être un sergent.										
Points : 17/18/18	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv	Max	
Infiltrator	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	-	
Helix Adept	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	1	
Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+	1	

Incursor											
	Les Eliminator sont des tireurs d'élite, assassins silencieux grâce à leur cape de camouflage. Cette figurine est équipée d'un fusil bolter de sniper, d'un pistolet bolter, de grenades et d'une cape de camouflage. Un Eliminator peut être un sergent.										
Points : 18/19	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv	Max	
Eliminator	6"	3+	2+	4	4	2	2	7	3+	-	
Sergeant	6"	3+	2+	4	4	2	3	8	3+	1	

Reuver											
	Les Suppressor possède le mot clé Vol et son lourdement armés pour tomber du ciel au milieu de leurs ennemis. Cette figurine est équipée d'un autocanon Accelerator, d'un pistolet bolter et de grenades. Un Suppressor peut être un sergent.										
Points : 29/30	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv	Max	
Suppressor	12"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+	-	
Sergeant	12"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+	1	