REGLA DE EJÉRCITO

El alma de los Caballeros Grises es sacrosanta, y su pureza es incorruptible. La armadura plateada de los guerreros de este Capítulo está llena de encantamientos y sellos de protección grabados. Sus filos brillan con la luz interna de su santidad, pues cada uno de estos Marines Espaciales es un guerrero psíquico, en comunión empírica con sus hermanos de batalla. Potenciados por sus mentes siempre en guardia y sus ojos de fuego pueden cortar el acero con sus manos desnudas, e incluso el poder de sus palabras puede desollar la piel antinatural de los Daemons. Son la espada principal del Imperium contra lo daemónico. Guiado por las visiones y profecías de los Pronosticadores del Capítulo, un Caballero Gris puede adaptarse a loa enemigos más irracionales, emergiendo en medio de un estallido de energías teleportadoras en la localización exacta para desatar su poder devastador.

ASALTO TELEPORTADO

Si tu Facción de Ejército es **Caballeros Grises**, al final del turno de tu oponente puedes elegir cierto número de unidades **Caballeros Grises** de tu ejército con esta habilidad (excepto unidades que se encuentren dentro del alcance de una o más unidades enemigas). El número máximo de unidades que puedes elegir depende del tamaño de la batalla, tal como se indica a continuación:

PATRULLA	HASTA 1 UNIDAD
INCURSIÓN	HASTA 2 UNIDADES
FUERZA DE CHOQUE	HASTA 3 UNIDADES
ARREMETIDA	HASTA 4 UNIDADES

Una vez que hayas hecho tus elecciones, retira a esas unidades del campo de batalla. En el paso de Refuerzos de tu siguiente fase de movimiento, despliega a cada una de estas unidades en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas. Cualquier unidad que no estén en el campo de batalla al final de la batalla cuentan como eliminadas.

CABALLEROS GRISES – FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu Facción de Ejército es **Caballeros Grises**, puedes usar la siguiente regla de destacamento Fuerza de choque teleportada.

TELETRANSPORTE SÚBITO

Encallecidos para resistir el toque corruptor del Caos, protegidos por sellos de plata y por su propia pureza de espíritu, los Caballeros Grises son capaces de soportar rápidas y repetidas inmersiones en la disformidad. Cuando se requiere una purga relámpago, los cruceros de ataque orbital mantienen una constante protección espiritual sobre sus hermanos de batalla, lo que permite a los Caballeros Grises llevar a cabo teleportaciones de corto alcance. Parpadeando dentro y fuera de la realidad, esta movilidad excepcional les permite superar en maniobra a los enemigos más sobrenaturales.

Siempre que una unidad **Caballeros Grises** con la habilidad Despliegue rápido avance, no hagas tirada de Avanzar. En lugar de eso, hasta el final de la fase sumas 6" al atributo Movimiento de esa unidad y además esa unidad puede **Volar**.

CABALLEROS GRISES – FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA
ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Fuerza de choque teleportada, puedes usar estas estratagemas de Fuerza de choque teleportada.

ATAQUE RADIANTE

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

2PM

El fuego psíquico baña los filos de las armas de los Caballeros Grises mientras cargan contra el enemigo llevados por su furia de batalla. En cuanto entran en contacto, la carga empírica es liberada en un estallido de luz azul.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: Una unidad **PSÍQUICO CABALLEROS GRISES** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas de combate con la habilidad **[PSÍQUICA]** que tengan equipadas miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[HERIDAS DEVASTADORAS]**.

LLEGADA PRONOSTICADA

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE HAZAÑA ÉPICA

1PM

Gracias a visiones de los Pronosticadores del Capítulo, los Caballeros Grises perciben todo el campo de batalla, así como las intenciones enemigas, lo que les otorga un conocimiento estratégico profético.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **PSÍQUICO CABALLEROS GRISES** de tu ejército que esté llegando esta fase mediante Despliegue rápido o Asalto teleportado.

EFECTO: Tu unidad puede desplegarse en cualquier punto del campo de batalla a más de 3" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas.

RESTRICCIONES: Una unidad tomada como blanco de esta estratagema no es elegible para declarar una carga en el mismo turno.

MUERTE DESDE LA DISFORMIDAD

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

1PM

Usando sus sentidos sintonizados con la disformidad durante el instante que dura la teleportación, los Caballeros Grises saben de antemano el punto exacto en el que estará su enemigo, de modo que ya emergen de la cegadora luz disparando.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **PSÍQUICO CABALLEROS GRISES** de tu ejército que o bien haya avanzado este turno o haya llegado este turno mediante Despliegue rápido o Ataque teleportado.

EFECTO: Hasta el final de la fase, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[ASALTO]** y, además, siempre que una miniatura de tu unidad realice un ataque, sumas 1 a la tirada para impactar.

HALO DE FUEGO ESPIRITUAL

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE TÁCTICA DE BATALLA

2PM

El destello de la tecnología ancestral y la oscuridad del immaterium suelen ocultar la presencia de los Caballeros Grises.

CUÁNDO: Tu fase de movimiento.

BLANCO: Una unidad **PSÍQUICO CABALLEROS GRISES** de tu ejército que esté llegando esta fase mediante Despliegue rápido o Ataque teleportado.

EFECTO: Hasta el inicio de tu siguiente fase de movimiento, tu unidad no puede ser tomada como blanco de ataques a distancia a menos que la miniatura atacante se encuentre a 12" o menos.

ESTRATAGEMAS

Si estás usando la regla de destacamento Fuerza de choque, puedes usar estas estratagemas de Fuerza de choque teleportada.

NIEBLAS DE DEIMOS

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE ARDID ESTRATÉGICO

1PM

A medida que el enemigo se acerca, los Caballeros Grises se rodean de nieblas psíquicas para confundir al enemigo mientras se reposicionan hasta que llegue el momento apropiado de contraatacar.

CUÁNDO: La fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga termine un movimiento normal, de avance o de carga.

BLANCO: Una unidad **Psíquico Caballeros Grises** de tu ejército a 9" o más de esa unidad enemiga.

EFECTO: Tu unidad puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento o, si tiene la habilidad Despliegue rápido, puede ser colocada en la reserva estratégica.

RESTRICCIONES: No puedes elegir a una unidad que esté en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas.

BLINDAJE ARGÉNTEO

FUERZA DE CHOQUE TELEPORTADA – ESTRATAGEMA DE EQUIPO

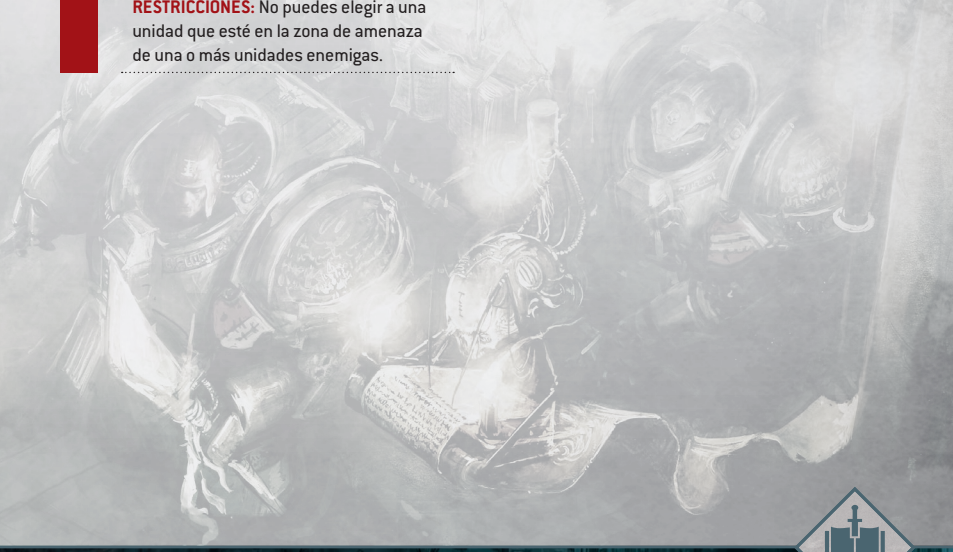
1PM

La armadura de los Caballeros Grises incorpora letanías de pureza, hebras de plata santificada y otras protecciones sagradas que además pueden potenciarse mediante mantras rituales.

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya seleccionado sus blancos.

BLANCO: Una unidad **Caballeros Grises** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más ataques de esa unidad enemiga.

EFECTO: Hasta el final de la fase, siempre que un ataque tome como blanco a tu unidad, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de dicho ataque.



MEJORAS

Si estás usando la regla de destacamento Fuerza de choque teleportada, puedes usar estas mejoras de Fuerza de choque teleportada.

LOS PRIMEROS EN BATIRSE

Ya sea teleportándose de manera prematura o saltando desde un transporte aún incandescente tras haber entrado en la atmósfera, este comandante santificado suele ser el primero en entrar en batalla, y siempre toma al enemigo por sorpresa. Inspirados por ese valor fanático, sus hermanos de batalla nunca se quedan atrás.

Solo miniatura **Caballeros Grises** con la habilidad Despliegue rápido. La unidad del portador debe empezar la batalla en la reserva, pero ni ella ni ningún **Transporte** en el que esté embarcada cuenta de cara a cualquier límite que la misión imponga en el número de unidades de reserva estratégica que puedes tener. Dicha unidad puede ser desplegada mediante su habilidad Despliegue rápido durante el paso de Refuerzos de tu primera, segunda o tercera fase de movimiento, con independencia de lo que indiquen las reglas de misión.

DOMINA LIBER DAEMONICA

Se dice que este tomo es una reliquia del Gran Maestre Supremo Janus, que dominaba las seiscientas sesenta y seis palabras de destierro, cada una de ellas registrada de manera minuciosa en sus páginas. En tiempos de necesidad, un héroe del Capítulo puede llevar este libro a la batalla, crepitando con energía arcana a medida que dichas palabras repelen a los daemons y los mandan aullando de vuelta a la disformidad.

Solo miniatura **Caballeros Grises**. Siempre que el portador realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir y, si dicho ataque toma como blanco a una unidad **Daemon**, suma además 1 al atributo Daño de dicho ataque.

SÍMBOLO DE LA EXIGENCIA

Forjado por el Tecnomarine Dorvel urThann, este pequeño icono de bronce contiene una poderosa matriz teleportadora y un trío de espíritus máquina vigilantes. Sus psicorutinas precogitativas ofrecen protección contra los ataques a larga distancia, apartando del peligro a su portador y a sus aliados con un estallido de luz.

Solo miniatura **Caballeros Grises**. Una vez por batalla, cuando la unidad del portador sea tomada como blanco de un ataque a distancia durante la fase de disparo de tu oponente, puedes retirar del campo de batalla a la unidad del portador y a continuación desplegarla de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de todas las miniaturas enemigas. Si el portador ya no es un blanco elegible, tu oponente puede entonces elegir nuevos blancos para los ataques que hubiesen tomado como blanco a la unidad del portador.

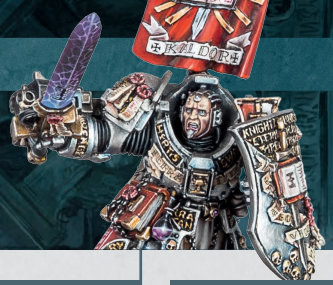
FURIA SIN FIN

Cuando este guerrero lidera a sus hermanos de batalla contra el enemigo, golpean como lanzas de relámpagos de plata. Centrando su poder en el momento clave de la batalla, se conecta a sus enemigos mediante un nexo de inevitabilidad que le asgura que ninguno de ellos escapará a su furia y a la de los camaradas bajo su mando.

Solo miniatura **Caballeros Grises**. Suma 1 a las tiradas de carga que se hagan para la unidad del portador.

KALDOR DRAIGO

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	7	6+	1



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Flagelador [ANTIDAEMONS 2+, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	3	2+	6	-2	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
La espada de Titán [ANTIDAEMONS 2+, PSÍQUICA]	Combate	6	2+	8	-4	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Pureza intocable: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

Uno con la disformidad (Psíquica): Una vez por batalla, cuando la unidad de esta miniatura declare una carga en el mismo turno en el que ha sido desplegada como refuerzos usando la habilidad Despliegue rápido, suma 3 a la tirada de carga.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Exterminador, Granadas, Imperium, Kaldor Draigo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

KALDOR DRAIGO

El Supremo Gran Maestre de los Caballeros Grises, Lord Kaldor Draigo, entra en batalla directamente desde la disformidad y su resuelto espíritu inspira a sus guerreros para acometer actos de valor extremo. Da caza a las aberraciones del Caos con fuego psíquico y golpes de su legendaria espada de Titán, reforjada a partir de un arma daemónica.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Kaldor Draigo – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; flagelador; la Espada de Titán.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

COMANDANTE SUPREMO

Si tu ejército incluye esta miniatura, debe ser tu **Señor de la guerra**.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Exterminador, Granadas, Imperium, Kaldor Draigo**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE VOLDUS

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Malleus Argyrum [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	10	-2	3

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Santuario (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que un ataque tome como blanco a esa unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

Martillo ardiente (Psíquica): Siempre que la unidad de esta miniatura sea elegida para combatir, puedes elegir a una miniatura enemiga en la zona de amenaza de la unidad de esta miniatura y tirar 1D6, sumando 2 al resultado si dicha unidad enemiga tiene la clave **Daemon**: con 4-5, dicha unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6+, dicha unidad enemiga sufre 1D3+3 heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Exterminador, Imperium, Gran Maestre Voldus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE VOLDUS

Como Gran Maestre de la 3ª Hermandad, Aldrik Voldus maneja un inmenso poder psíquico con una rectitud y humildad encomiables. Los daemons arden y se dispersan ante el fuego purificador que brota de su enorme martillo daemon, el Malleus Argyrum, antes de que lo descargue aplastando a cualquier enemigo que aún quede en pie, con un atronador estallido de energías empíricas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gran Maestre Voldus – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; Malleus Argyrum.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Exterminador, Imperium, Gran Maestre Voldus**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	7	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Poder de la pureza (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, puedes ignorar algunos o todos los modificadores a los atributos de las miniaturas de esa unidad, así como a cualquier tirada o chequeo que se haga para las miniaturas de esa unidad (excepto modificadores a tiradas de salvación).

Maestro estratega: Una vez por batalla, una unidad de tu ejército con esta habilidad puede ser tomada como blanco de una estratagema por 0PM, incluso si otra unidad de tu ejército ya ha sido tomada como blanco de esa estratagema durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Granadas, Exterminador, Imperium, Gran Maestre**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE

Los Grandes Maestres lideran a las hermandades de Caballeros Grises. Cada uno de ellos es un maestro estratega, un guerrero letal y un aterrador psíquico de batalla. Bajo la sabia guía y el ejemplo de pureza de sus almas de acero se libran las interminables guerras contra los adversarios daemónicos.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi
  - 1 incinerador
  - 1 psilenciador

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gran Maestre**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Granadas, Exterminador, Imperium, Gran Maestre**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE *EN SERVOTERROR NÉMESIS*

M	R	S	H	L	CO
8"	8	2+	13	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón psi pesado [PSÍQUICA]	24"	6	3+	10	-1	3
Incinerador pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador gatling [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	12	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Gran martillo Némesis [PSÍQUICA]	Combate	5	4+	14	-3	1D6+1
▶ Mandoble Némesis – barrido [PSÍQUICA]	Combate	10	3+	5	-1	1
▶ Mandoble Némesis – golpe [PSÍQUICA]	Combate	5	3+	10	-2	1D6
Puños de Servoterror	Combate	6	3+	6	-1	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Estallido de furia (Psíquica): Una vez por ronda de batalla, una miniatura de tu ejército con esta habilidad puede usarla antes de resolver sus ataques. En tal caso, hasta el final de la fase siempre que una miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad **Monstruo** o **Vehículo**, puedes repetir la tirada para impactar, la tirada para herir y la tirada de daño.

Favor del heroísmo: Siempre que tomes como blanco de una estratagema a esta miniatura, solo te costará 1PM usar dicha estratagema, aunque su coste sea mayor.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Bípode, Psíquico, Imperium, Gran Maestre en Servoterror Némesis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

GRAN MAESTRE *EN SERVOTERROR NÉMESIS*

Cuando se despliegan enfundados en un Servoterror Némesis, los Grandes Maestres son capaces de enfrentarse de igual a igual a los mayores daemons. Así equipados, su pericia psíquica y su astucia táctica se mezclan con el excepcional poderío físico de estas enormes armaduras mecanizadas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los puños de Servoterror de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 gran martillo Némesis
  - 1 mandoble Némesis
- Esta miniatura puede ser equipada con hasta dos de las siguientes opciones, pero no con duplicados:
  - 1 cañón psi pesado
  - 1 incinerador pesado
  - 1 psilenciador gatling

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Gran Maestre en Servoterror Némesis**

Esta miniatura está equipada con: puños de servoterror.

CLAVES: **Vehículo, Personaje, Bípode, Psíquico, Imperium, Gran Maestre en Servoterror Némesis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CASTELLANO CROWE

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Fuego purificador [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	3	2+	4	-1	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada Negra de Antwyr [HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN]	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Campeón de la Orden de Purificadores (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, suma 1 al atributo Ataques del Fuego purificador de dicha unidad.

Clarividencia de los Pronosticadores (Psíquica): Una vez por turno, la primera vez que se falle una tirada de salvación para esta miniatura, cambia a 0 el atributo Daño de dicho ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Imperium, Castellano Crowe**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CASTELLANO CROWE

El Castellano Garran Crowe es el campeón de la Orden de Purificadores, y su alma inquebrantable irradia una ardiente aura psíquica. Es el guardián de la Espada Negra de Antwyr, un arma daemónica que susurra promesas y amenazas. Crowe mantiene a raya su vileza y aprovecha su inigualable pericia de combate.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Castellano Crowe – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; fuego purificador; espada Negra de Antwyr.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- **Escuadra Purificadora**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Imperium, Castellano Crowe**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

HERMANO CAPITÁN STERN

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Espada de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Parangón de la hueste argéntea: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate y cause una herida crítica, el blanco sufrirá 1 herida mortal además del daño normal.

Los inescrutables senderos del destino (Psíquica): La primera vez que esta miniatura sea eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con un 2+, vuelve a colocar a esta miniatura en el campo de batalla tan cerca como sea posible del punto en el que ha sido eliminada y fuera de la zona de amenaza de todas las miniaturas enemigas, con todas sus heridas iniciales.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Imperium, Exterminador, Hermano capitán Stern**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

HERMANO CAPITÁN STERN

El Hermano Capitán Arvann Stern es un líder responsable y valeroso, superviviente de batallas tan brutales que a menudo ha sido el último combatiente en pie. Su creciente entendimiento de las debilidades de las bestias de la disformidad lo convierte en anatema para los daemons, y blande su espada Némesis con una furia que pocos igualan.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hermano capitán Stern – Héroe épico**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; espada de psicofuerza Némesis.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Héroe épico, Psíquico, Imperium, Exterminador, Hermano capitán Stern**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

HERMANO CAPITÁN

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	6	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	4	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Amplificación empírea (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las armas psíquicas que tengan equipadas las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

Mente centrada (Psíquica): Siempre que esta miniatura ataque con un arma psíquica, puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Exterminador, Imperium, Hermano capitán**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

HERMANO CAPITÁN

Entre los principales combatientes del Capítulo, un Hermano Capitán ha demostrado su valía como líder de grandes guerreros y ejemplo marcial. Su lugar está en el corazón de la refriega, junto a sus hermanos de batalla y centrando sus ataques mediante la comunión psíquica incluso en medio del estruendo infernal de la batalla.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi
  - 1 incinerador
  - 1 psilenciador

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Hermano capitán**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Exterminador, Imperium, Hermano capitán**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAMPEÓN DE LA HERMANDAD

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PRECISIÓN, PSÍQUICA]	Combate	5	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Combatir primero, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Castigo etéreo (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad Combatir primero.

Furia marcial: Siempre que esta miniatura realice un ataque de combate que tome como blanco a una unidad **Personaje**, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir..

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Campeón de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAMPEÓN DE LA HERMANDAD

Un Campeón de Hermandad actúa como un ejemplo de pericia marcial al que aspiran todos los Caballeros Grises. Es un guerrero de habilidad inmejorable, que ejerce de mentor para los nuevos reclutas en el arte de la espada. En el campo de batalla, defiende las vidas de los demás y el honor de su hermandad con un talento letal.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Campeón de la Hermandad**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; Arma de psicofuerza Némesis.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra Purgadora**
- **Escuadra de Choque**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Campeón de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

BIBLIOTECARIO DE LA HERMANDAD

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Combiarma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Purgaalmas – Fuego brujo [PSÍQUICA]	24"	1	3+	6	-2	3
Purgaalmas – Fuego brujo concentrado [PRECISIÓN, PSÍQUICA, DE RIESGO]	24"	1	3+	6	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	4	2+	6	-1	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Capucha sacra: Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

Vórtice de la muerte (Psíquica): En tu fase de disparo, puedes elegir a una unidad enemiga a 18" o menos de este **Psíquico** y visible para él, y tirar 1D6: con un 1, la unidad de este **Psíquico** sufre 1D6 heridas mortales; con 2-5, la unidad enemiga elegida sufre 2D3 heridas mortales; con un 6, la unidad enemiga elegida sufre 2D6 heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Exterminador, Psíquico, Imperium Bibliotecario de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

BIBLIOTECARIO DE LA HERMANDAD

Los Bibliotecarios tienen una fortaleza mental mayor que la de muchos de los más poderosos psíquicos de batalla a los que se enfrentan. Su erudición empírica es vasta, y se aventuran valientemente en los rincones más profundos y peligrosos de la disformidad, usando ritos psíquicos tanto para proteger a los suyos como para despedazar a sus enemigos daemónicos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
  - 1 bólter tormenta
  - 1 combiarma

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Bibliotecario de la Hermandad**

Esta miniatura está equipada con: purgaalmas; arma de psicofuerza Némesis.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Exterminador, Psíquico, Imperium Bibliotecario de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

TECNOMARINE DE LA HERMANDAD

M	R	S	H	L	CO
5"	4	2+	4	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter	24"	2	3+	4	0	1
Lanzallamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Hacha de energía omnissiana	Combate	4	3+	6	-2	2
Servobrazos [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	3+	8	-2	3
Soplete de plasma – estándar [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	3+	7	-2	1
Soplete de plasma – supracarga [ATAQUES ADICIONALES, DE RIESGO]	Combate	2	3+	8	-3	2

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Bendición del Omnissiah: En tu fase de mando, puedes elegir a una miniatura **Vehículo Caballeros Grises** amiga a 3" o menos de esta miniatura. La miniatura **Vehículo** elegida recupera hasta 1D3 heridas perdidas.

Despertar al espíritu máquina: En tu fase de mando, puedes elegir a una miniatura **Vehículo Caballeros Grises** amiga a 6" o menos de esta miniatura. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, siempre que la miniatura **Vehículo** elegida ataque, suma 1 a la tirada para impactar.

Tecnomarine: Mientras esta miniatura se encuentre a 3" o menos de una unidad **Vehículo Caballeros Grises** amiga, a menos que esté liderando una unidad, esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario.

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Tecnomarine de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

TECNOMARINE DE LA HERMANDAD

Los Tecnomarines son guerreros con un conocimiento esotérico de los misterios de las máquinas, que mantienen y reparan las armas, las armaduras y los vehículos que usan los Caballeros Grises. Gracias a sus servobrazos mecánicos, y mediante los ritos del Omnissiah, fortifican a los espíritus de las máquinas contra las garras de los daemons.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola bólter.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Tecnomarine de la Hermandad**

Esta miniatura está equipada con: bólter; lanzallamas; soplete de plasma; hacha de energía omnissiana; servobrazos.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Servidores**
- **Escuadra de Choque**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Imperium, Tecnomarine de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAPELLÁN DE LA HERMANDAD

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	5	5+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Crozius arcanum	Combate	5	2+	6	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Palabras de poder (Psíquica): Mientras esta miniatura esté liderando una unidad, siempre que una miniatura de dicha unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

Aspecto aterrador (Aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que esa unidad haga un chequeo de acobardamiento o de liderazgo, resta 1 a dicho chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Exterminador, Imperium, Capellán de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAPELLÁN DE LA HERMANDAD

Los Capellanes recitan letanías psíquicas de santidad y desprecio, que transmiten la palabra del Emperador a sus camaradas en tonos estentóreos. Son símbolos de letalidad y fanatismo incuestionables. En batalla, atacan al enemigo con golpes brutales de su crozius arcanum y apasionados cánticos para proteger las almas de sus hermanos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Capellán de la Hermandad**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; crozius arcanum.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- **Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**
- **Escuadra Paladina**

CLAVES: **Infantería, Personaje, Psíquico, Exterminador, Imperium, Capellán de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LA HERMANDAD

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	3	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	4	3+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Puño divino (Psíquica): Siempre que una miniatura de esta unidad lleve a cabo un movimiento de carga, hasta el final del turno las armas de combate que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

HABILIDADES DE EQUIPO

Estandarte de los ancestros: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

Narthecium: En tu fase de mando, puedes devolver 1 miniatura eliminada (excepto **PERSONAJES**) a la unidad del portador.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, PSÍQUICO, EXTERMINADOR, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LA HERMANDAD**

CLAVES DE FACCIÓN: **CABALLEROS GRISES**

ESCUADRA DE EXTERMINADORES DE LA HERMANDAD

Los Exterminadores de la Hermandad forman el corazón de muchas fuerzas de ataque de los Caballeros Grises. Son guerreros de un poderío físico y una fortaleza mental descomunales. A menudo se teleportan directamente a la batalla, desatando rayos santificados antes de despedazar a las aberraciones de la disformidad con sus ardientes armas de fuerza Némesis.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter tormenta de 1 Exterminador de la Hermandad puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi
  - 1 incinerador
  - 1 psilenciador
- 1 Exterminador de la Hermandad equipado con un bólter tormenta puede ser equipado con 1 Estandarte de los ancestros*.
- El bólter tormenta de 1 Exterminador de la Hermandad puede reemplazarse por 1 narthecium*.

**No puedes elegir ambas opciones para la misma miniatura.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Justicar Exterminador**
- **4-9 Exterminadores de la Hermandad**

Cada miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Psíquico, Exterminador, Granadas, Imperium, Escuadra de Exterminadores de la Hermandad**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA DE CHOQUE

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	2	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Avanzadilla 6", Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Ritual de santificación (Psíquica): Si controlas un marcador de objetivo al final de tu fase de mando y esta unidad se encuentra dentro del alcance de ese marcador de objetivo, ese marcador de objetivo permanece bajo tu control (incluso si no tienes miniaturas dentro de su alcance), hasta que tu oponente lo controle al inicio o al final de cualquier turno.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra de Choque**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA DE CHOQUE

Las escuadras de choque a menudo forman en vanguardia, atacando con rapidez y colándose por los huecos en las líneas daemónicas para sellar portales a la disformidad o impedir que sus invocadores huyan. Con frecuencia atacan desde teleportariums fijos o veloces transportes, llevando a cabo reconocimientos vitales, frustrando flanqueos y ejecutando incursiones quirúrgicas.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter tormenta y el arma de psicofuerza Némesis de 1 Caballero Gris puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 incinerador y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 psilenciador y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Justicar**
- **4-9 Caballeros Grises**

Cada miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Línea de batalla, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra de Choque**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PALADINA

M	R	S	H	L	CO
5"	5	2+	3	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	4	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Fortaleza interior (Psíquica): Siempre que un ataque tome como blanco a esta unidad, si el atributo Fuerza de ese ataque es mayor que el atributo Resistencia de esta unidad, resta 1 a la tirada para herir.

HABILIDADES DE EQUIPO

Estandarte de los ancestros: Suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de la unidad del portador.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Exterminador, Granadas, Imperium, Escuadra Paladina**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PALADINA

Los Paladines, que se cuentan entre los mayores guerreros del Imperium, se lanzan al combate contra adversarios daemónicos espantosos. Son Caballeros Grises extremadamente devotos y un ejemplo de poderío marcial; cada Paladín ha desterrado a uno de los daemons más poderosos que jamás se hayan manifestado.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, puede reemplazarse el bólter tormenta de hasta 2 Paladines por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi
  - 1 incinerador
  - 1 psilenciador
- 1 Paladín equipado con un bólter tormenta y un arma de psicofuerza Némesis puede ser equipado con 1 estandarte de los ancestros. El bólter tormenta de esa miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi
  - 1 incinerador
  - 1 psilenciador

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Parangón**
- **4-9 Paladines**

Cada miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Exterminador, Granadas, Imperium, Escuadra Paladina**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PURIFICADORA

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Fuego purificador [ANTIINFANTERÍA 2+, IGNORA COBERTURA, PSÍQUICA]	18"	1	3+	4	-1	1
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

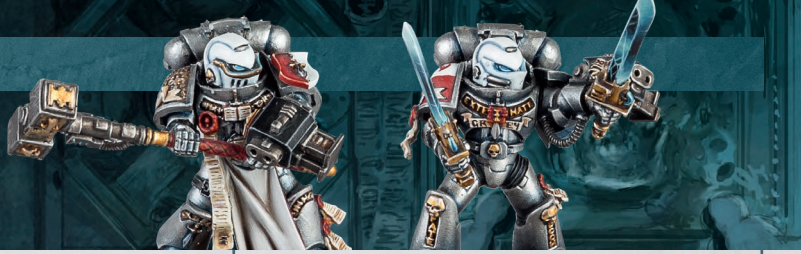
Resolución sacrosanta: Siempre que una miniatura de esta unidad ataque, suma 1 a la tirada para impactar si esta unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, y además suma 1 a la tirada para herir si está bajo mitad de efectivos.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra Purificadora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PURIFICADORA

La Orden de Purificadores encarna la santidad de propósito de los Caballeros Grises. Son incorruptibles y fanáticos, poseídos por un espíritu inquebrantable. A menudo se teleportan hasta el corazón de las legiones daemónicas para luchar como punta de lanza, incinerando a los corruptos hasta reducirlos a cenizas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter tormenta y el arma de psicofuerza Némesis de hasta 2 Purificadores pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:
  - 1 cañón psi y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 incinerador y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 psilenciador y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Caballero de la Llama**
- **4-9 Purificadores**

Cada miniatura está equipada con: fuego purificador; bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra Purificadora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

SERVIDORES

M	R	S	H	L	CO
6"	4	4+	1	8+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1, PESADA]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón de fusión [FUSIÓN 2, PESADA]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Cañón de plasma - estándar [ÁREA, PESADA]	36"	1D3	4+	7	-2	1
Cañón de plasma - supracarga [ÁREA, DE RIESGO, PESADA]	36"	1D3	4+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Herramientas de Servidor	Combate	1	5+	3	0	1
Servobrazo de Servidor	Combate	1	5+	6	-2	3

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

Bloqueo mental: Mientras una miniatura **Tecnomarine de la Hermandad** esté liderando a esta unidad, mejora en 1 los atributos Habilidad de Proyectiles y Habilidad de Armas de las armas a distancia y de combate con las que estén equipadas las miniaturas **Servidor** de esta unidad.

Séquito: Mientras una miniatura **Tecnomarine de la Hermandad** esté liderando a esta unidad, las miniaturas de esta unidad tienen las habilidades Despliegue rápido y Asalto teleportado.

SALVACIÓN INVULNERABLE 6+

CLAVES: **Infantería, Imperium, Servidores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

SERVIDORES

Algunos Servidores fueron antaño esclavos, aspirantes fallidos o aliados que han acabado convertidos en ciborg con mejoras mecánicas. A muchos se les han sustituido las extremidades por servobrazos o armas pesadas, y entran en combate o ayudan a sus amos Tecnomarines a realizar reparaciones. El brutal proceso de borrado mental asegura que ninguno de ellos revelará jamás lo que ha presenciado.

OPCIONES DE EQUIPO

- El servobrazo de Servidor de hasta 2 miniaturas puede reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:
  - 1 Bólter pesado y 1 herramientas de Servidor
  - 1 Cañón de fusión y 1 herramientas de Servidor
  - 1 Cañón de plasma y 1 herramientas de Servidor

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **4 Servidores**

Cada miniatura está equipada con: servobrazo de Servidor.

SÉQUITO DE SERVIDORES

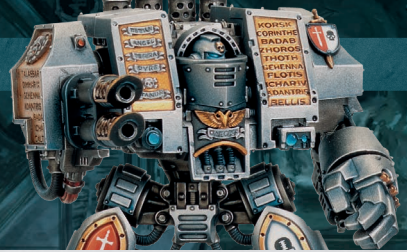
Al inicio del paso declarar formaciones de batalla, esta unidad puede unirse a otra unidad de tu ejército que esté siendo liderada por un **Tecnomarine de la Hermandad** (una unidad no puede tener más de una unidad **Servidor** anexada a ella). Si lo hace, hasta el final de la batalla, cada miniatura en esta unidad se considera parte de la unidad Guardaespaldas, y los efectivos iniciales de esa unidad Guardaespalda aumentan en consecuencia.

CLAVES: **Infantería, Imperium, Servidores**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

DREADNOUGHT VENERABLE DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
6"	9	2+	8	6+	3



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón de asalto [HERIDAS DEVASTADORAS]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón de plasma pesado – estándar [ÁREA]	36"	1D3	3+	7	-2	2
Cañón de plasma pesado – supracarga [ÁREA, DE RIESGO]	36"	1D3	3+	8	-3	3
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Lanzallamas pesado [RÁFAGA, IGNORA COBERTURA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
Lanzamisiles – frag [ÁREA]	48"	1D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles – krak	48"	1	3+	9	-2	1D6

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma de combate de Dreadnought	Combate	5	3+	12	-2	3
Pies blindados	Combate	5	3+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

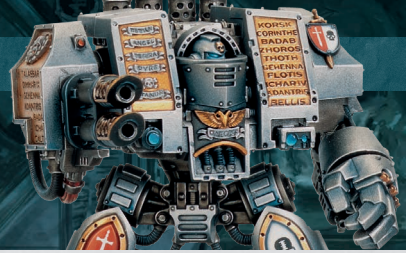
BÁSICA: **Final violento 1**

Sabiduría ancestral (Aura): Mientras una unidad **Infantería Caballeros Grises** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esta unidad ataque, repite una tirada para impactar de 1 y una tirada para herir de 1.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Humo, Imperium, Dreadnought Venerable**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

DREADNOUGHT VENERABLE DE LOS CABALLEROS GRISES



Los Dreadnoughts Venerables alojan a campeones realmente ancianos, cuya reverenciada beligerancia resiste guerra tras guerra. Su astucia estratégica y su sabiduría, basadas en la experiencia por todos los horrores a los que se han enfrentado en el pasado, son tan respetadas como demandadas, pero ellos siguen marchando al campo de batalla con la misma estoicidad. Luchar junto a una de estas leyendas vivientes se considera un gran honor.

OPCIONES DE EQUIPO

- El cañón de asalto de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de fusión
  - 1cañón de plasma pesado
  - 1 cañón láser doble
- El bólter tormenta y el arma de combate de Dreadnought de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 lanzallamas pesado y 1 arma de combate de Dreadnought
  - 1 lanzamisiles y 1 pies blindados

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Dreadnought Venerable**

Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto; bólter tormenta; arma de combate de Dreadnought.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Humo, Imperium, Dreadnought Venerable**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA INTERCEPTORA

M	R	S	H	L	CO
12"	4	2+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Teleportadores personales: En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado y si no se encuentra en la zona de amenaza de una o más unidades enemigas, puede llevar a cabo un movimiento normal de hasta 6" como si fuera tu fase de movimiento. Si lo hace, hasta el final del turno esta unidad no es elegible para declarar una carga.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Volar, Granadas, Imperium, Escuadra interceptora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA INTERCEPTORA

Llevados por sus teleportadores personales, los Interceptores cruzan el campo de batalla en una serie de saltos rápidos que les permiten redesplegarse de inmediato o dar caza a sus enemigos. Tras aparecer en medio de un estallido de luz, atacan usando sus armas y sus poderes en una tormenta de muerte, antes de desvanecerse tan súbitamente como llegaron.

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, el bólter tormenta y el arma de psicofuerza Némesis de 1 Interceptor pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón psi y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 incinerador y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 psilenciador y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Justicar Interceptor**
- **4-9 Interceptores**

Cada miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Volar, Granadas, Imperium, Escuadra interceptora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PURGADORA

M	R	S	H	L	CO
6"	4	2+	2	6+	1

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	2+	4	0	1
Cañón psi [PSÍQUICA]	24"	3	2+	8	-1	2
Incinerador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	6	2+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
Arma de psicofuerza Némesis [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Puntería astral (Psíquica): En tu fase de disparo, las armas a distancia que tengan equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [INDIRECTA], siempre y cuando el blanco elegido para el arma sea visible para alguna otra unidad **Psíquico Caballeros Grises** amiga.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra Purgadora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

ESCUADRA PURGADORA

Los Purgadores apoyan el ataque principal de sus hermanos de batalla con torrentes de fuego, tanto de armas pesadas como arcanas. Sus sentidos psíquicos se abren paso por la disformidad hasta discernir la presencia de daemons y entonces les disparan haciendo gala de una puntería inverosímil, que limpia por completo sus espantosas guaridas y escondites fortificados.

OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter tormenta y el arma de psicofuerza Némesis de hasta 4 Purgadores pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones para cada uno:
  - 1 cañón psi y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 incinerador y 1 arma cuerpo a cuerpo
  - 1 psilenciador y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Justicar Purgador**
- **4-9 Purgadores**

Cada miniatura está equipada con: bólter tormenta; arma de psicofuerza Némesis.

CLAVES: **Infantería, Psíquico, Granadas, Imperium, Escuadra Purgadora**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

SERVOTERROR NEMESIS

M	R	S	H	L	CO
8"	8	2+	13	6+	4

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Cañón psi pesado [PSÍQUICA]	24"	6	3+	10	-1	3
Incinerador pesado [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
Psilenciador gatling [PSÍQUICA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	12	3+	6	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Gran martillo Némesis [PSÍQUICA]	Combate	5	4+	14	-3	1D6+1
▶ Mandoble Némesis – barrido [PSÍQUICA]	Combate	10	3+	5	-1	1
▶ Mandoble Némesis barrido [PSÍQUICA]	Combate	5	3+	10	-2	1D6
Puños de Servoterror	Combate	6	3+	6	-1	1

▶ *Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.*

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Final violento 1D3**

FACCIÓN: **Asalto teleportado**

Represalia empírica (Psíquica): Esta miniatura es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya avanzado o retrocedido.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE 4+

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Imperium, Servoterror Nemesis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

SERVOTERROR NEMESIS

El piloto de un Servoterror Némesis lleva un descomunal exoesqueleto de ceramita tres veces bendecida. Sus armas pesadas, alimentadas por su poder psíquico, atraviesan a hordas enteras de alimañas de la disformidad, mientras que sus puños o espadas de fuerza gigantes aplastan por igual a vehículos daemónicos y a horrores titánicos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Los puños de servoterror de esta miniatura pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 gran martillo Némesis
  - 1 mandoble Némesis
- Esta miniatura puede ser equipada con hasta dos de las siguientes opciones, pero no con duplicados:
  - 1 cañón psi pesado
  - 1 incinerador pesado
  - 1 psilenciador gatling

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Servoterror Nemesis**

Esta miniatura está equipada con: puños de Servoterror.

CLAVES: **Vehículo, Bípode, Psíquico, Imperium, Servoterror Nemesis**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón láser Martillo Celestial	48"	2	3+	12	-3	1D6+1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Rampa de asalto: Siempre que una unidad desembarque de esta miniatura tras haber llevado a cabo un movimiento normal, esa unidad es elegible para declarar una carga este turno.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Imperium, Land Raider**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER DE LOS CABALLEROS GRISES

El Land Raider es un tanque de transporte casi invulnerable, y lo bastante grande como para transportar Caballeros Grises enfundados en armaduras de Exterminador. No obstante, no es solo un transporte, ya que sus cañones láser modelo Martillo Celestial emiten letales lanzas de energía y sus bólteres pesados rugen casi tanto como su espíritu máquina.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 cañón de fusión.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Land Raider**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; 2 cañones láser Martillo Celestial; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Caballeros Grises**. Cada miniatura **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Imperium, Land Raider**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER CRUZADO DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter huracán [FUEGO RÁPIDO 6, ACOPLADA]	24"	6	3+	4	0	1
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Rampa de asalto: Siempre que una unidad desembarque de esta miniatura tras haber llevado a cabo un movimiento normal, esa unidad es elegible para declarar una carga este turno.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Granadas, Imperium, Land Raider, Cruzado**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER CRUZADO DE LOS CABALLEROS GRISES

Sacando partido a su capacidad aumentada de transporte de tropas, el Land Raider Cruzado lleva una potente dotación de guerreros hasta donde se encuentran los más espantosos daemons. De camino, los bólteres huracán y el cañón de asalto del vehículo arrasan a los siervos de los Dioses del Caos.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 cañón de fusión.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Land Raider Cruzado**

Esta miniatura está equipada con: 2 bólteres huracán; cañón de asalto doble; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 16 miniaturas **Infantería Caballeros Grises**. Cada miniatura **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Granadas, Imperium, Land Raider, Cruzado**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER REDENTOR DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
10"	12	2+	16	6+	5

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón tormenta de llamas [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6+3	N/A	6	-2	2
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6**

Rampa de asalto: Siempre que una unidad desembarque de esta miniatura tras haber llevado a cabo un movimiento normal, esa unidad es elegible para declarar una carga este turno.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Granadas, Imperium, Land Raider, Redentor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

LAND RAIDER REDENTOR DE LOS CABALLEROS GRISES

El Land Raider Redentor está armado con cañones tormenta infernal, que emplea para purificar la ponzoña daemónica. Este brutal vehículo de asalto domina la guerra urbana, esparciendo prometio por sus cañones tormenta infernal y lluvias de proyectiles con su cañón de asalto, antes de descargar a los Caballeros Grises que transporta para que aniquilen a los pocos supervivientes.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 cañón de fusión.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Land Raider Redentor**

Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto doble; 2 cañones tormenta de llamas; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 14 miniaturas **Infantería Caballeros Grises**. Cada miniatura **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Humo, Granadas, Imperium, Land Raider, Redentor**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

RHINO DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	10	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Cubierta de disparo 2, Final violento 1D3**

Autorreparación: Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Imperium, Rhino**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

RHINO DE LOS CABALLEROS GRISES

El Rhino es un diseño ancestral de transporte que ha apoyado a los Marines Espaciales durante milenios. Sus robustos y fiables sistemas, así como su blindaje argénteo, son vitales para sobrevivir a los mutables escenarios de guerra de los mundos daemónicos donde a menudo combaten los Caballeros Grises.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta adicional.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Rhino**

Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Caballeros Grises**. No puede transportar miniaturas **Exterminador**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Imperium, Rhino**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

RAZORBACK DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
12"	9	3+	10	6+	2

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Bólter tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: El portador solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3**

Apoyo de fuego: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga contra la que haya logrado uno o más impactos durante esta fase. Hasta el final de la fase, siempre que una miniatura amiga que haya desembarcado de este **Transporte** durante este turno realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Imperium, Razorback**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

RAZORBACK DE LOS CABALLEROS GRISES

Los Razorbacks son resistentes transportes blindados que combinan la velocidad con la potencia de fuego de apoyo de armas pesadas, ideal para realizar ataques quirúrgicos y rápidas fintas. A salvo en el interior de su armazón de adamantio, una escuadra de Caballeros Grises puede atacar a los enemigos expuestos, mientras la torreta del Razorback se encarga de los blancos adicionales.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 1 bólter tormenta.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.
- El bólter pesado doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Cañón de asalto doble
  - 1 Cañón láser doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Razorback**

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado doble; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **Infantería Caballeros Grises**. No puede transportar miniaturas **Exterminador**.

CLAVES: **Vehículo, Transporte, Transporte dedicado, Humo, Imperium, Razorback**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

INTERCEPTOR STORMHAWK DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
20+"	9	3+	10	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón tormenta Ícaro [ANTIVOLAR 2+]	48"	6	3+	7	-1	2
Espolón láser	24"	2	3+	10	-3	1D6+1
Lanzamisiles Tifón – frag [ÁREA]	48"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles Tifón – perforante	48"	2	3+	9	-2	1D6
Módulo lanzamisiles Martillo Celestial [ANTIVOLAR 2+]	48"	3	3+	8	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

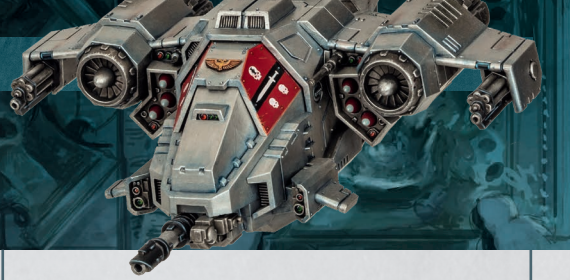
Interceptor: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad que puede **Volar**, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Humo, Imperium, Interceptor Stormhawk**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

INTERCEPTOR STORMHAWK DE LOS CABALLEROS GRISES

Los escuadrones de Interceptores Stormhawk, como por ejemplo el Ala Andaemus, operan a velocidades vertiginosas incluso cuando están volando en los cielos torturados por la disformidad. Han sido diseñados para lograr la supremacía aérea a grandes altitudes, gracias a las baterías de misiles y cañones de disparo rápido operados por sus pilotos psíquicos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El espolón láser de esta miniatura puede reemplazarse por 1 cañón tormenta Ícaro.
- El Módulo lanzamisiles Martillo Celestial de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bólter pesado doble
  - 1 Lanzamisiles Tifón

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Interceptor Stormhawk**

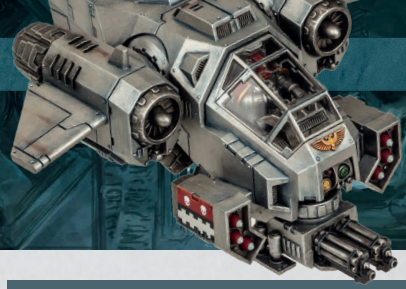
Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto doble; espolón láser; módulo lanzamisiles Martillo Celestial; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Humo, Imperium, Interceptor Stormhawk**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAÑONERA STORMTALON DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
20+"	8	3+	10	6+	0



ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Lanzamisiles Tifón – frag [ÁREA]	48"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles Tifón – krak	48"	2	3+	9	-2	1D6
Módulo lanzamisiles Martillo Celestial [ANTIVOLAR 2+]	48"	3	3+	8	-1	1D3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D3, Planeador**

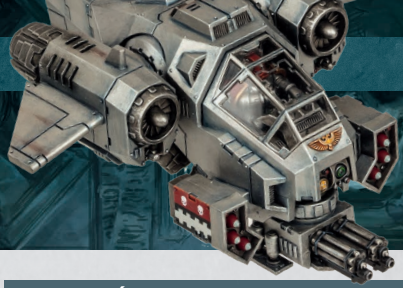
Ataque en pasada: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad que no pueda **Volar**, suma 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Cañonera Stormtalon**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAÑONERA STORMTALON DE LOS CABALLEROS GRISES

Las Cañoneras Stormtalon son aeronaves altamente maniobrables y versátiles, tanto en los roles que pueden cumplir como en su capacidad para elegir blancos. A menudo llevan a cabo labores de escolta para naves más grandes, enfrentándose a cazas enemigos o a terribles bestias voladoras de la disformidad. Usando sus postquemadores vectorizados, los pilotos de estas cañoneras pueden a atacar a tierra, saturando de disparos las zonas de teleportación hasta limpiarlas para sus hermanos de batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Módulo lanzamisiles Martillo Celestial de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bólter pesado doble
  - 1 Cañón láser doble
  - 1 Lanzamisiles Tifón

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cañonera Stormtalon**

Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto doble; módulo lanzamisiles Martillo Celestial; casco blindado.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Volar, Imperium, Cañonera Stormtalon**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAÑONERA STORMRAVEN DE LOS CABALLEROS GRISES

M	R	S	H	L	CO
20+"	10	3+	14	6+	0

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Bólter huracán [FUEGO RÁPIDO 6, ACOPLADA]	24"	6	3+	4	0	1
Bólter pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón de asalto doble [HERIDAS DEVASTADORAS, ACOPLADA]	24"	6	3+	6	0	1
Cañón de plasma pesado doble – estándar [ÁREA, ACOPLADA]	36"	3	3+	7	-2	2
Cañón de plasma pesado doble – supracarga [ÁREA, DE RIESGO, ACOPLADA]	36"	3	3+	8	-3	3
Cañón de fusión doble [FUSIÓN 2, ACOPLADA]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Cañón láser doble [ACOPLADA]	48"	1	3+	12	-3	1D6+1
Lanzamisiles Tifón – frag [ÁREA]	48"	2D6	3+	4	0	1
Lanzamisiles Tifón – krak	48"	2	3+	9	-2	1D6
Lanzamisiles Tormentoso	48"	1	3+	10	-3	1D6+2

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Casco blindado	Combate	6	4+	8	0	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final violento 1D6, Planeador**

Resiliencia acorazada: Siempre que se asigne un ataque a esta miniatura, resta 1 al atributo Daño de ese ataque.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Transporte, Volar, Imperium, Cañonera Stormraven**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**

CAÑONERA STORMRAVEN DE LOS CABALLEROS GRISES

Las cañoneras Stormraven son aeronaves de apoyo con capacidad para desplegar Caballeros Grises e incluso un Dreadnought, en caso de que las perturbaciones empíreas impidan su teleportación. Muy resistentes y bien equipadas con armas pesadas, las Stormraven sobresalen en los asaltos blindados y en la limpieza de zonas de aterrizaje.

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con 2 Bólteres huracán.
- El cañón de asalto doble de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 cañón de plasma pesado doble
  - 1 cañón láser doble
- El módulo lanzamisiles Tifón de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
  - 1 Bólter pesado doble
  - 1 Cañón de fusión doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- **1 Cañonera Stormraven**

Esta miniatura está equipada con: cañón de asalto doble; lanzamisiles Tifón; 2 lanzamisiles tormentosos; casco blindado.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **Infantería Caballeros Grises** y 1 miniatura **Dreadnought Venerable Caballeros Grises** . Cada miniatura **Exterminador** ocupa el espacio de 2 miniaturas.

CLAVES: **Vehículo, Aeronave, Transporte, Volar, Imperium, Cañonera Stormraven**

CLAVES DE FACCIÓN: **Caballeros Grises**